

## I. Soal Teori:

Rancanglah diagram database untuk aplikasi rumah makan.

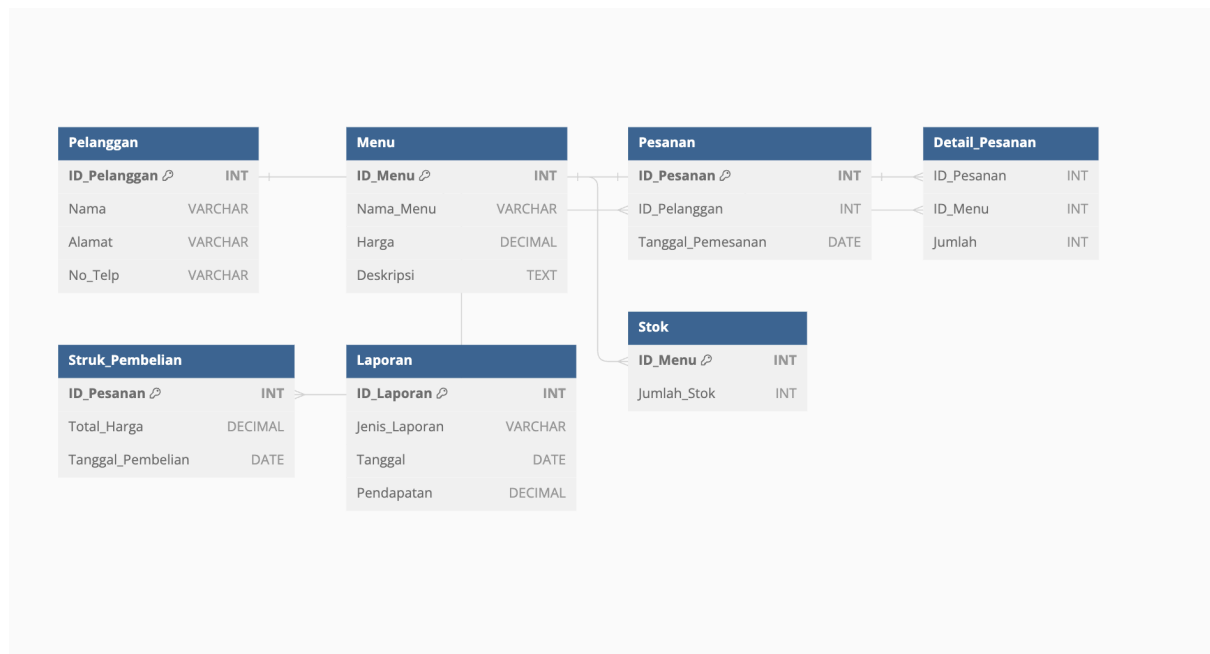
Jelaskan teknologi yang akan dipakai untuk aplikasi ini dan mengapa anda memilih teknologi tersebut.

Kebutuhan:

1. Aplikasi ini bisa memasukkan pesanan-pesanan makanan pelanggan
2. Aplikasi ini bisa mengeluarkan struk pembelian
3. Aplikasi ini bisa mengeluarkan laporan penghasilan mingguan dan bulanan
4. Aplikasi ini bisa mengeluarkan laporan stok

Selain kebutuhan pokok diatas, silahkan tambahkan ide original anda untuk membuat aplikasi lebih baik.

(catatan: Soal ini tidak membutuhkan pengambil test untuk membuat aplikasi (coding). )



## Teknologi yang Disarankan:

DBMS: MySQL, PostgreSQL, atau MongoDB

Backend: Go atau Node.JS

Frontend: React atau Angular

### Alasan Pemilihan Teknologi:

- DBMS : MySQL dan PostgreSQL adalah solusi relasional yang matang, sementara MongoDB menyediakan fleksibilitas dokumen JSON.
- Backend: Go atau Node.Js menyediakan pengembangan backend yang efisien.
- Frontend: React dan Angular memungkinkan pembuatan antarmuka pengguna yang responsif.

## Ide Tambahan:

- Pembayaran Online: Tambahkan integrasi pembayaran online.
- Program Loyalitas: Implementasikan program loyalitas untuk meningkatkan retensi pelanggan.
- Notifikasi Real-time: Kirim notifikasi kepada pelanggan untuk memperbarui status pesanan.
- Analisis Data: Gunakan alat analisis data untuk memahami tren dan preferensi pelanggan.

## II. Soal Praktek:

Buatlah sebuah script permainan dadu yang menerima input N jumlah pemain dan M jumlah dadu, dengan peraturan sebagai berikut:

1. Pada awal permainan, setiap pemain mendapatkan dadu sejumlah M unit.
  2. Semua pemain akan melemparkan dadu mereka masing-masing secara bersamaan
  3. Setiap pemain akan mengecek hasil dadu lemparan mereka dan melakukan evaluasi seperti berikut:
    - a. Dadu angka 6 akan dikeluarkan dari permainan dan ditambahkan sebagai poin bagi pemain tersebut.
    - b. Dadu angka 1 akan diberikan kepada pemain yang duduk disampingnya. Contoh, pemain pertama akan memberikan dadu angka 1 nya ke pemain kedua.
    - c. Dadu angka 2,3,4 dan 5 akan tetap dimainkan oleh pemain.
    - d. Untuk pemain yang tidak memiliki dadu lagi dianggap telah selesai bermain.
  4. Setelah evaluasi, pemain yang masih memiliki dadu akan mengulangi step yang ke-2 sampai tinggal 1 pemain yang tersisa.
  5. Pemain yang memiliki poin terbanyak lah yang menang.
- Buatlah script ini menggunakan bahasa yang kamu kuasai.

Jawab :

<https://github.com/Auful01/go-dice.git>