

# **LAPORAN PRAKTIKUM**

## **PROGRAM QUIZ DAN GAME SEDERHANA**

Disusun untuk memenuhi Ujian Subsumatif mata kuliah Pemrograman Dasar  
Dibimbing oleh Bapak Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.



Disusun oleh :

Bagas Ahmad Sadewa

20051204016

TI B 2020

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PRODI S1 TEKNIK INFORMATIKA**  
**2020/2021**

## Penjelasan Program :

Pada ujian praktikum Sub Sumatif ini saya membuat program kuis tebak tebakan dan game menjadi kasir dan juga menjadi guru. Berikut penjelasan program saya:

Program yang saya buat memiliki 4 pilihan menu utama, Sebelum memulai programnya, user harus Sign Up terlebih dahulu, setelah terdaftar maka user bisa login dengan menggunakan username dan password yang sudah didaftarkan. Jika user gagal login 3 kali, maka akan di blokir dan user harus Sign Up lagi. Jika user login dengan benar, maka program akan dijalankan. Dimulai dari menampilkan 4 Menu utama yaitu:

1. Quizz ezpy Tebak Angka
2. Tebak Goks
3. Become a Cashier Mart
4. Become a Teacher

User memilih menu utama, Jika user menginputkan 1 maka akan menjalankan program Quizz ezpy Tebak Angka. Di quiz ini user harus menebak angka antara 0 sampai 15, angkanya diambil computer secara acak ini sebagai kunci jawabannya. User memiliki 10 kali kesempatan menebak. Jika user menebak benar maka akan ditampilkan "Tebakanmu benar wah" user "hebat" lalu juga akan ditampilkan ""Selamat anda telah memenangkan game ini", "Score kamu 100". Jika user menebak lebih besar dari angka kunci maka akan ditampilkan "Tebakanmu terlalu besar", Jika user menebak lebih kecil dari angka kunci maka akan ditampilkan "Tebakanmu terlalu kecil. Jika user tidak bisa menebak sampai 10 kali kesempatan maka akan ditampilkan "Maaf tebakamu salah semua" "Seharusnya anda menebak" kunci. "Score kamu = 0". Quiz ezpy tebak angka telah selesai. Kemudian jika user ingin menghitung lagi maka user harus menginputkan 'y'. Jika tidak, user harus memilih kembali ke menu utama(y)/keluar(n)? Jika user menginputkan y maka akan menampilkan menu utama lagi.

User memilih menu utama, Jika user menginputkan 2 maka akan menjalankan program Quizz Goks, Pada quiz ini user akan menebak tebak tebakan lucu berjumlah 3 soal. User tinggal mengisi isian nya. Pada soal pertama "Hewan apa yang banyak keahliannya?", kemudian user menginputkan jawaban isian. Jika user menginputkan "kukang" maka akan ditampilkan "Waw anda menjawab dengan benar " "Selamat anda menebak dengan benar" "Score sementara 100". Jika user menginputkan selain kukang maka akan di tampilkan "Salah" dan ditampilkan "Clue" dan diberi kesempatan 3 kali menjawab lagi, jika user tetap belum bisa menjawab maka akan ditampilkan "Maaf tebakkan anda salah semua, Seharusnya anda menjawab kukang". Kemudian program akan berlanjut ke soal kedua "Kalau sedang sendiri, kakinya ada empat, kalau berdua, kakinya jadi ada delapan. Siapakah aku?", kemudian user menginputkan jawaban isian. Jika user menginputkan "kursi" maka akan ditampilkan "Waw anda menjawab dengan benar " "Selamat anda menebak dengan benar" score+100 "Score sementara score". Jika user menginputkan selain kursi maka akan di tampilkan "Salah" dan ditampilkan "Clue" dan diberi kesempatan 3 kali menjawab lagi, jika user tetap belum bisa menjawab maka akan ditampilkan "Maaf tebakkan anda salah semua, Seharusnya anda

menjawab kursi". Kemudian program akan berlanjut ke soal ketiga "Telor apa yang di injak ngga pecah ?", kemudian user menginputkan jawaban isian. Jika user menginputkan "telortoar" maka akan ditampilkan "Waw anda menjawab dengan benar " "Selamat anda menebak dengan benar" score+100 "Score sementara score". Jika user menginputkan selain kursi maka akan di tampilkan "Salah" dan ditampilkan "Clue" dan diberi kesempatan 3 kali menjawab lagi, jika user tetap belum bisa menjawab maka akan ditampilkan "Maaf tebakan anda salah semua, Seharusnya anda menjawab telortoar". Kemudian program Quiz Goks selesai dan user harus memilih kembali ke menu utama(y)/keluar(n)? Jika user menginputkan y maka akan menampilkan menu utama lagi.

User memilih menu utama, Jika user menginputkan 3 maka akan menjalankan program Become a Cashier Mart. Pada program ini user akan menjadi seorang kasir swalayan yang tugasnya menghitung total belanja. User akan menginputkan berapa jenis barang yang akan dihitung/dibeli oleh pembeli. Kemudian akan menginputkan Nama produk, Harga produk, Banyak produk, itu akan diulang ulang sampai semua jenis barang terinputkan. Kemudian kasir akan menginputkan berapa diskon yang diberikan. Program ini akan menghitung diskon dan total belanja. Kemudian ditampilkan ke layar. Kemudian jika user ingin menghitung lagi maka user harus menginputkan 'y'. Jika tidak program Become a Cashier Mart selesai dan user harus memilih kembali ke menu utama(y)/keluar(n)? Jika user menginputkan y maka akan menampilkan menu utama lagi.

Jika user menginputkan 4 maka akan menjalankan program Become a Teacher. Pada program ini user akan menjadi seorang guru yang akan menghitung nilai siswanya. User akan diminta menginputkan jumlah nilai yang akan dihitung. Kemudian menginputkan nama siswa yang akan diproses nilainya. Program akan meminta user menginputkan nilai siswa dan akan mengulangi sebanyak jumlah nilai yang dihitung. Jika sudah semua terinputkan maka program akan menghitung nilai MAX, nilai MIN, Nilai rata-rata, Nilai total. Kemudian akan ditampilkan ke layar. Jika nilai siswa rata-ratanya lebih dari atau sama dengan 70 maka akan ditampilkan "Dinyatakan Naik Kelas" . Selain itu maka akan ditampilkan "Mengulang lagi". Kemudian jika user ingin menghitung lagi maka user harus menginputkan 'y'. Jika tidak, program Become a Teacher selesai dan user harus memilih kembali ke menu utama(y)/keluar(n)? Jika user menginputkan y maka akan menampilkan menu utama lagi.

Jika user menginputkan selain 1,2,3,4 maka akan ditampilkan default "Pilih Menu 1 sampai 4 yaa".

Jika program menampilkan " Kembali ke menu utama (y/n)" dan user menginputkan n atau character selain 'y', maka program akan berakhir.

Mungkin itu saja program sederhana yang saya buat untuk Ujian Sub Sumatif kali ini. Semoga bisa diterima dan mudah dipahami program yang saya buat. Terimakasih sudah membaca dan mencoba program saya.

Screenshoot program :

```
D:\UNIVERSITY\SEMESTER 1\PEMROGRAMAN DASAR\20051204
=====
      Hello welcome to my Quiz & Game
=====

[1] Sign Up
[2] Login
Jika belum punya akun silahkan sign up: 1
      =====> Sign Up <=====
Masukkan Username : Bagas
Masukkan Password : gas016
> Selamat akun anda telah terdaftar <
      =====> Login <=====
Masukkan Username : Bagas
Masukkan Password : gas016
      ---> Anda Berhasil Login <---
=====
              Quizz & Game
=====
      MENU :
[1] Quizz Ezpz Tebak Angka
[2] Quizz Goks
[3] Become a Cashier Mart
[4] Become a Teacher
-----
Hai Bagas have fun ya..
Pilih menu nomor : 1
-----
      [+] Quizz Easy pi zi [+]
-----
Tebak angka dulu yuk -----
- Silahkan tebak angka dari 0 sampai 15 -
-----
Tebakan Bagas apa : 10
Tebakanmu terlalu besar ya..
Kesempatanmu tinggal 9 kali lagi

Tebakan Bagas apa : 5
Tebakanmu terlalu besar ya..
Kesempatanmu tinggal 8 kali lagi

Tebakan Bagas apa : 3
Tebakanmu BENAR, wah... Bagas hebat sekali

Selamat anda telah memenangkan game ini
Score : 96
```

Kembali ke menu utama (y/n)y

=====

Quizz & Game

=====

MENU :

- [1] Quizz Ezpz Tebak Angka
- [2] Quizz Goks
- [3] Become a Cashier Mart
- [4] Become a Teacher

-----

Hai Bagus have fun ya..

Pilih menu nomor : 2

-----

[+] Quizz Goks [+]

-----

Tebak receh yuk -----

Hai Bagus, langsung diketik ya

Isi dengan 1 kata saja

-----

1.Hewan apa ya yang banyak keahlian ?

> Jawaban anda : monyet

[x][x][x] Salah [x][x][x]

~ Clue : ...service, ...bangunan

1.Hewan apa ya yang banyak keahlian ?

> Jawaban anda : kukang

Waw anda menjawab dengan benar

Selamat anda menebak dengan benar

Score sementara : 100

2.Kalau sedang sendiri, kakinya ada empat,  
kalau berdua, kakinya jadi ada delapan. Sia  
pakah aku?

> Jawaban anda : kursi

Waw anda menjawab dengan benar

Selamat anda menebak dengan benarScore sem  
entara : 200

3.Telor apa yang di injak ngga pecah ?

> Jawaban anda : telortoar

Waw anda menjawab dengan benar

Selamat anda menebak dengan benar

Bagas selamat ya..Scoremu adalah 300

```
D:\UNIVERSITY\SEMESTER 1\PEMR...  —  □  ×

Kembali ke menu utama (y/n)y
=====
                        Quizz & Game
=====

MENU :
[1] Quizz Ezpz Tebak Angka
[2] Quizz Goks
[3] Become a Cashier Mart
[4] Become a Teacher
-----

Hai Bagus have fun ya..
Pilih menu nomor : 3
-----

                        Become a Cashier Mart
Hi, Bagus kamu sekarang menjadi kasir
-----

Banyak produk yang dibeli: 5
[+] Barang ke-1 = Bumbu Soto
[$] Harga/pcs   = Rp 5000
[~] Banyaknya   = 4
-----

[+] Barang ke-2 = Merica Bubuk
[$] Harga/pcs   = Rp 1000
[~] Banyaknya   = 12
-----

[+] Barang ke-3 = Beras kualitas premium
[$] Harga/pcs   = Rp 50000
[~] Banyaknya   = 3
-----

[+] Barang ke-4 = Susu Indomilk
[$] Harga/pcs   = Rp 5000
[~] Banyaknya   = 2
-----

[+] Barang ke-5 = Kopi Kapal Api
[$] Harga/pcs   = Rp 1000
[~] Banyaknya   = 12
-----

[%] Diskon      = 10
Total belanjaan = Rp 183600,00
Ingin Berbelanja lagi (y/n)? n

----- Terimakasih sudah berbelanja -----
Kembali ke menu utama (y/n)y
```

```
D:\UNIVERSITY\SEMESTER 1\PEMR...  —  □  ×

Kembali ke menu utama (y/n)y
=====
                        Quizz & Game
=====
MENU :
[1] Quizz Ezpz Tebak Angka
[2] Quizz Goks
[3] Become a Cashier Mart
[4] Become a Teacher
-----
Hai Bagus have fun ya..
Pilih menu nomor : 4
-----
                        Become a Teacher
-----
Hai Bagus kamu menjadi guru nya ya
Tugas mu adalah menghitung nilai siswa untu
k dimasukkan rapor range nilai (0-100)
[#] Kamu akan menghitung berapa nilai : 7
[#] Nama Depan Siswa : Budi
[+] Input nilai ke 1 = 79

[+] Input nilai ke 2 = 80

[+] Input nilai ke 3 = 90

[+] Input nilai ke 4 = 88

[+] Input nilai ke 5 = 87

[+] Input nilai ke 6 = 79

[+] Input nilai ke 7 = 80

---- HASIL PERHITUNGAN ----
Nilai Max      : 90
Nilai Min      : 79
Nilai rata2    : 83.2857
Total          : 583

Dengan nilai rata-rata Budi yaitu 83.2857 ,
dan dinyatakan Naik Kelas
Selamat ya..Budi
```