

QUIZ

Buatlah sebuah program sederhana yang berisi **Daftar Kegiatan di UMN** dengan **4 (empat)** fitur/menu, yaitu: **menampilkan, mengurutkan, mencari, dan menambahkan data.**

```
=====
Daftar Kegiatan di UMN
=====
1. Tampilkan Kegiatan
2. Urutkan Kegiatan
3. Cari Kegiatan
4. Tambah Kegiatan
0. Keluar
Pilih :
```

Menu 1 (Menampilkan Kegiatan/20 point):

Data yang disimpan dan ditampilkan diambil dari file pendukung “KegiatanUMN.txt” menggunakan **Linked List** dan ditampilkan dalam bentuk tabel (tampilan tabel yang rapi menjadi penilaian/5 point).

Daftar Semua Kegiatan			
ID	Nama	Bidang	Jenis
005	Ultimatum Taekwondo	Olahraga	UKM
028	UMN Symphony Orchestra (USO)	Seni & Budaya	UKM
029	Ultima Toys	Seni & Budaya	UKM
072	Aikido	Olahraga	Komunitas
053	Game Development Club (GDC)	Sains & Sosial	UKM
077	Kokonat	Unspecified	Komunitas
052	MAPALA	Sains & Sosial	UKM
023	Tracce	Seni & Budaya	UKM
054	UMN English Student Council (UESC)	Sains & Sosial	UKM
004	Capoeira	Olahraga	UKM
030	Mufomic	Seni & Budaya	UKM
002	Lions Futsal	Olahraga	UKM
055	AIESEC UMN	Sains & Sosial	UKM
075	UMN Board Game	Unspecified	Komunitas
059	Kompas Corner	Sains & Sosial	LSO
026	Obscura	Seni & Budaya	UKM
003	Lions Badminton	Olahraga	UKM
058	U-Store	Sains & Sosial	LSO
073	Ikatan Bikers UMN (IBU)	Unspecified	Komunitas
074	Multimedia Drone Community	Unspecified	Komunitas
006	UMN Softball Team	Olahraga	UKM
027	Street Dance	Seni & Budaya	UKM
024	J-Cafe	Seni & Budaya	UKM
051	Rencang	Sains & Sosial	UKM
076	Social Designee	Sains & Sosial	Komunitas
057	UMN Medical Center	Sains & Sosial	LSO
009	Voli	Olahraga	UKM
056	UMN Programming Club (UMNPC)	Sains & Sosial	UKM
071	Shinkendo	Olahraga	Komunitas
025	Qorie	Seni & Budaya	UKM
022	Teater Katak	Seni & Budaya	UKM
008	Spectre	Olahraga	UKM
078	Floor Ball	Olahraga	Komunitas
001	Lions Basket	Olahraga	UKM
007	Tenis Meja	Olahraga	UKM

Menu 2 (Mengurutkan Kegiatan/20 point):

Pengurutan dilakukan untuk **Nama Kegiatan** dengan menggunakan algoritma Sort yang telah dipelajari pada Week 12. Algoritma Sort yang dapat digunakan yaitu: Bubble, Selection, Insertion, Radix, Quick, Merge, Shell, dan Heap Sort (**cukup pilih salah satu untuk dipakai pada menu ini**).

055	AIESEC UMN	Sains & Sosial	UKM
072	Aikido	Olahraga	Komunitas
004	Capoeira	Olahraga	UKM
078	Floor Ball	Olahraga	Komunitas
053	Game Development Club (GDC)	Sains & Sosial	UKM
073	Ikatan Bikers UMN (IBU)	Unspecified	Komunitas
024	J-Cafe	Seni & Budaya	UKM
077	Kokonat	Unspecified	Komunitas
059	Kompas Corner	Sains & Sosial	LSO
003	Lions Badminton	Olahraga	UKM
001	Lions Basket	Olahraga	UKM
002	Lions Futsal	Olahraga	UKM
052	MAPALA	Sains & Sosial	UKM
080	Masterpiece	Unspecified	Komunitas
030	Mufomic	Seni & Budaya	UKM
074	Multimedia Drone Community	Unspecified	Komunitas
026	Obscura	Seni & Budaya	UKM
079	Popsicle	Unspecified	Komunitas
025	Qorie	Seni & Budaya	UKM
051	Rencang	Sains & Sosial	UKM
071	Shinkendo	Olahraga	Komunitas
076	Social Designee	Sains & Sosial	Komunitas
008	Spectre	Olahraga	UKM
027	Street Dance	Seni & Budaya	UKM
022	Teater Katak	Seni & Budaya	UKM
007	Tenis Meja	Olahraga	UKM
023	Tracce	Seni & Budaya	UKM
058	U-Store	Sains & Sosial	LSO
075	UMN Board Game	Unspecified	Komunitas
054	UMN English Student Council (UESC)	Sains & Sosial	UKM
057	UMN Medical Center	Sains & Sosial	LSO
056	UMN Programming Club (UMNPC)	Sains & Sosial	UKM
006	UMN Softball Team	Olahraga	UKM
028	UMN Symphony Orchestra (USO)	Seni & Budaya	UKM

Menu 3 (Mencari Kegiatan/20 point):

Pencarian data kegiatan dilakukan dengan menggunakan **Nama Kegiatan** sebagai key untuk melakukan pencarian dan menggunakan algoritma Search yang telah dipelajari pada Week 13. Algoritma Search yang dapat digunakan yaitu: Sequential, Binary, Interpolation, dan Jump Search (**cukup pilih salah satu untuk dipakai pada menu ini**). Penampilan **Keterangan Data** setelah data ditemukan menjadi penilaian/5 point.

```
Nama kegiatan yang dicari : Tracce

Data Found !
ID      : 23
Nama    : Tracce
Jenis   : UKM
Bidang  : Seni & Budaya

Press any key to continue . . .
```

Menu 4 (Menambahkan Kegiatan/**20 point**):

Penambahan data dilakukan dengan mengisi **Nama Kegiatan, Jenis, dan Bidang** oleh User. Sedangkan **ID tidak di-input** oleh user tetapi diberikan secara otomatis oleh program. Penggunaan **random number** dan **tidak adanya ID yang double** menjadi penilaian/**5 point**.

```
=====
                        Tambah Kegiatan
=====
Keterangan :
Jenis :          Bidang :
- UKM           - Olahraga
- Komunitas     - Sains & Sosial
- LSO           - Seni & Budaya
                - Unspecified

Nama Kegiatan : Hula Hoopers
Jenis          : Komunitas
Bidang         : Olahraga

ID             : 69
Data berhasil ditambahkan

Press any key to continue . . .
```

Nb: Penggunaan Error Handling menjadi penilaian/**5 point**.