

## PERATURAN PRAKTIKUM

1. Praktikum diampu oleh dosen kelas dan dibantu oleh asisten laboratorium dan asisten praktikum.
2. Praktikan wajib memakai pakaian berkerah dan sesuai aturan institusi selama kegiatan praktikum.
3. Praktikan wajib hadir 10 menit sebelum jadwal praktikum yang ditentukan.
4. Praktikan wajib hadir minimal 75% dari seluruh pertemuan praktikum (sesuai ketentuan institusi).
5. Praktikum dilaksanakan di Gedung Telkom University Lanmark Tower (TULT) Lantai 6 dan Lantai 7 sesuai jadwal yang ditentukan.
6. Durasi kegiatan praktikum S-1 = 2 jam (100 menit).
7. Jumlah pertemuan praktikum sebanyak 16 kali.
8. Dosen berhak melarang praktikan masuk ataupun mengeluarkan praktikan yang tidak mematuhi aturan praktikum.
9. Praktikan yang datang terlambat :
  - $\leq 30$  menit : diperbolehkan mengikuti praktikum tanpa tambahan waktu pengerjaan praktikum.
  - $>30$  menit : tidak diperbolehkan mengikuti praktikum.
10. Saat praktikum berlangsung, asisten praktikum dan praktikan:
  - Wajib menggunakan seragam sesuai aturan institusi.
  - Wajib mematikan/ mengkondisikan semua alat komunikasi.
  - Dilarang membuka aplikasi yang tidak berhubungan dengan praktikum yang berlangsung.
  - Dilarang mengubah pengaturan *software* maupun *hardware* komputer tanpa ijin.
  - Dilarang meninggalkan tempat selama tidak diizinkan oleh asisten.
  - Dilarang bekerjasama atau kecurangan lainnya selama praktikum.
  - Dilarang membawa makanan maupun minuman di ruang praktikum.
  - Dilarang memberikan jawaban ke praktikan lain.
  - Dilarang menyebarkan soal praktikum.
  - Dilarang membuang sampah di ruangan praktikum.
  - Wajib meletakkan alas kaki dengan rapi pada tempat yang telah disediakan.
  - Wajib menjaga sopan santun kepada sesama praktikan maupun asisten.
11. Setiap praktikan dapat mengikuti praktikum susulan maksimal dua modul untuk satu mata kuliah praktikum.
  - Praktikan yang dapat mengikuti praktikum susulan hanyalah praktikan yang memenuhi syarat sesuai ketentuan institusi, yaitu: sakit (dibuktikan dengan surat keterangan medis), tugas dari institusi (dibuktikan dengan surat dinas atau dispensasi dari institusi), atau mendapat musibah atau keduakaan (menunjukkan surat keterangan dari orangtua/wali mahasiswa.)
  - Persyaratan untuk praktikum susulan diserahkan sesegera mungkin kepada asisten laboratorium untuk keperluan administrasi.
  - Praktikan yang diijinkan menjadi peserta praktikum susulan ditetapkan oleh Asman Lab dan Bengkel Informatika dan tidak dapat diganggu gugat.

**SELAMAT MENGERJAKAN!**

## **KONSEKUENSI PELANGGARAN ATURAN PRAKTIKUM**

1. Keterlambatan menghadiri kelas praktikum (max 30 menit)
  - Tidak diperkenankan mengikuti kegiatan praktikum
2. Ketidakhadiran pada kelas praktikum
  - Absensi dibawah 75% = nilai '0' pada assessment akhir/tubes
3. Meminta, mendapatkan, dan menyebarluaskan soal atau kunci jawaban praktikum
  - Penyebar soal dan kunci jawaban : Pengajuan sanksi kepada Komisi Disiplin Fakultas
  - Penerima soal dan kunci jawaban : Nilai '0' pada (seluruh assessment) praktikum
4. Lupa menghapus file praktikum
  - Pengurangan nilai assessment

**SELAMAT MENGERJAKAN!**

## JURNAL MODUL 2

### 1. MEMBUAT PROJECT/CONSOLE TANPA GUI

Buka IDE misalnya dengan Visual Studio

- A. Pilih “Create a new project” kemudian pilih “Console App”. Pada IDE lain pada umumnya hanya perlu membuat project baru saja.
- B. Masukkan project baru dengan nama modul2\_NIM.

### 2. MENAMBAHKAN KODE IMPLEMENTASI

Dari project yang sudah dibuat sebelumnya, buatlah implelementasi kode yang sesuai dengan deskripsi berikut ini:

- A. Menerima input nama praktikan dengan menampilkan pesan “Masukkan nama Anda:”. Pada saat program dijalankan, program akan melakukan print “Selamat datang, **INPUT\_NAMA!**”
- B. Terdapat suatu array bertipe int dengan ukuran sebanyak 50 element dengan isi elemen sesuai dengan index-nya. Pada saat program dijalankan dilakukan print terhadap masing-masing elemen array, dengan aturan bahwa jika index array kelipatan 2 maka dilakukan print output dengan tambahan string “##”, jika index array kelipatan 3 maka dilakukan print output dengan tambahan string “\$\$” dan jika kelipatan 2 dan 3 maka dilakukan print output dengan tambahan “\$\$\$”, berikut contoh output hasil print untuk beberapa elemen pertama:  

```
0 #$$$  
1  
2 ##  
3 $$  
4 ##  
5  
6 #$$$  
dst.
```
- C. Meminta input sekali lagi berupa angka yang dapat bernilai 1 sampai 10000. Anda dapat menggunakan bari kode berikut untuk mengkonversi input string menjadi int:

```
int nilaiInt = Convert.ToInt32(nilaiString);
```

**SELAMAT MENGERJAKAN!**

Pada saat user sudah memberikan input tersebut, dilakukan pengecekan apakah input tersebut adalah bilangan prima. Contoh jika user memasukkan angka 7:

Angka 7 merupakan bilangan prima

Jika user memasukkan angka 531 (kelipatan 3):

Angka 531 bukan merupakan bilangan prima

### 3. PENGUMPULAN FILE/TUGAS JURNAL

Kumpulkan semua file berikut dalam bentuk dengan ketentuan:

- A. File name "MODUL2\_NIM"
- B. Source code dari project yang dibuat (rar/zip)
- C. File pdf yang berisi:
  - i. Screenshot code dan hasil run
  - ii. Penjelasan singkat dari kode implementasi yang dibuat (beserta screenshot dari potongan source code yang dijelaskan).

***Catatan: Tidak ada file docx/pdf (screenshot dan penjelasan) yang dikumpulkan DAN juga tidak melakukan demo/menunjukkan hasil run ke asprak maka nilai jurnal akan 0***

### KOMPONEN PENILAIAN

- A. SOURCE CODE IMPLEMENTASI TABLE DRIVEN **[80 PTS]**
- B. LAPORAN JURNAL **[20 PTS]**

**SELAMAT MENGERJAKAN!**