

	UNIVERSITAS MERCU BUANA FAKULTAS : ILMU KOMPUTER PROGRAM STUDI / JENJANG : TEKNIK INFORMATIKA												
Nomor Dokumen												
Tanggal Efektif	1 Maret 2020												
ASESMEN UJIAN AKHIR SEMESTER W151700020 / ALGORITMA PEMROGRAMAN (LAB)													
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Tahun Akademik / Semester</td> <td>: 2020-2021 / GANJIL</td> </tr> <tr> <td>Hari / Tanggal</td> <td>: Selasa / 5 Januari 2021</td> </tr> <tr> <td>Ruang / Waktu</td> <td>: D 206 / 10.15-11.45 WB (90 menit)</td> </tr> <tr> <td>Dosen</td> <td>: Umniy Salamah, ST., MMSI</td> </tr> <tr> <td>SKS</td> <td>: 3 SKS</td> </tr> <tr> <td>Asesmen CPMK (CPL)</td> <td>: CPMK 1, CPMK 2, CPMK 3</td> </tr> </table>		Tahun Akademik / Semester	: 2020-2021 / GANJIL	Hari / Tanggal	: Selasa / 5 Januari 2021	Ruang / Waktu	: D 206 / 10.15-11.45 WB (90 menit)	Dosen	: Umniy Salamah, ST., MMSI	SKS	: 3 SKS	Asesmen CPMK (CPL)	: CPMK 1, CPMK 2, CPMK 3
Tahun Akademik / Semester	: 2020-2021 / GANJIL												
Hari / Tanggal	: Selasa / 5 Januari 2021												
Ruang / Waktu	: D 206 / 10.15-11.45 WB (90 menit)												
Dosen	: Umniy Salamah, ST., MMSI												
SKS	: 3 SKS												
Asesmen CPMK (CPL)	: CPMK 1, CPMK 2, CPMK 3												

Instruksi Peserta Ujian:

- **Jawab hanya 1 pertanyaan dari 3 soal yang diberikan.**
- *Penilaian tergantung maksimal bobot nilai dari masing-masing soal yang dipilih.*
- *Hanya kalkulator scientific yang boleh digunakan.*
- *Untuk ujian ini, Anda diberikan sebagai berikut:*
 - *Kertas jawaban*
- *Tidak dibenarkan membawa catatan selama ujian.*
- *Tidak dibenarkan menggunakan HP selama ujian.*

Jika Anda tidak bisa mematuhi instruksi di atas, maka bisa dianggap sebagai tindakan menyontek atau tidak jujur dan akan dicatat sebagai aktivitas yang mencurigakan.



**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

SOAL

1. Buat program dari alur proses berikut menggunakan SWITCH CASE, kemudian buat flowchartnya : (CPMK 1, CPMK 2, CPMK 3)

Jadwal dan harga tiket keberangkatan Kereta

1. Jakarta - Surabaya

2. Jakarta - Cirebon

Masukan Pilihan anda : <input pilihan 1/2>

Jika pilihan = 1

Anda mau memilih Kereta Eksekutif (y/n) ? <input y atau n kecil>

jika y

Waktu Keberangkatan

a. Pagi

b. Malam

Pilihan anda : <input pilih a/b>

Jika pilih = a

Cetak harga per orang = Rp.75

Input banyak orang = <input>

Proses Total Harga = banyak orang x Rp.75

Cetak Total Harga

Jika pilih = b

Cetak harga per orang = Rp.25

Input banyak orang = <input>

Proses Total Harga = banyak orang x Rp.25

Cetak Total Harga

Lainnya cetak "Kode tidak ada"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan

Kereta

jika n

Cetak "Maaf Kereta Ekonomi Jakarta-Malang untuk saat ini belum tersedia"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan Kereta

Lainnya cetak "Kode tidak ada"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan Kereta

Jika pilihan = 2

Anda mau memilih sewa Gerbong Kereta Pariwisata (y/n) ? <input y atau n kecil>

jika y

Waktu Keberangkatan Kereta Pariwisata

c. Pagi

d. Malam

Pilihan anda : <input pilih c/d>

Jika pilih = c

Cetak harga paket = Rp.500

Input banyak gerbong = <input>

Proses Total Harga = banyak gerbong x Rp.500

Cetak Total Harga

Jika pilih = d

Cetak harga paket = Rp.750

Input banyak gerbong = <input>

Proses Total Harga = banyak gerbong x Rp.750

Cetak Total Harga

Lainnya cetak "Kode tidak ada"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan

Kereta

jika n

Cetak "Maaf Jurusan Jakarta-Cirebon untuk saat ini hanya melayani kereta pariwisata"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan Kereta

Lainnya Cetak "Kode yang anda pilih tidak ada"

//kemudian program kembali ke menu Jadwal dan harga tiket keberangkatan Kereta

(max nilai 100%)

2. Buat Program angka perkalian gunakan looping, kemudian buat flowchartnya (CPMK 1, CPMK 2)

Input sebuah angka = <misal input 4>

berapapun angka yang di inputkan, maka outputnya akan mengeluarkan penjumlahan 1 sampai 10.

Output :

4 + 1 + 4 = 9

4 + 2 + 4 = 10

4 + 3 + 4 = 11

4 + 4 + 4 = 12

4 + 5 + 4 = 13

4 + 6 + 4 = 14

4 + 7 + 4 = 15

4 + 8 + 4 = 16

4 + 9 + 4 = 17

4 + 10 + 4 = 18

Mau input angka lagi Y/N?

Jika Y maka kembali minta inputan,

Input sebuah angka = <misal input 3>

Output :

3 + 1 + 3 = 7

3 + 2 + 3 = 8

$3 + 3 + 3 = 9$
 $3 + 4 + 3 = 10$
 $3 + 5 + 3 = 11$
 $3 + 6 + 3 = 12$
 $3 + 7 + 3 = 13$
 $3 + 8 + 3 = 14$
 $3 + 9 + 3 = 15$
 $3 + 10 + 3 = 16$

Jika N maka selesai.

(max nilai 75%)

3. Buat program Fungsi menggunakan variabel global, kemudian buat flowchartnya. Kemudian buat flowchartnya. (CPMK 1; CPMK 3)

Fungsi Input

Input sebuah angka : <di input>

Fungsi Proses

Bila angka mod 2 = 0 maka cetak bilangan genap 50,48,46,...0

Bila angka mod 2 = 1 maka cetak bilangan ganjil 99,97,95,..51

Program Utama

Panggil Fungsi Input

Panggil Fungsi Proses

(max nilai 60%)