



# Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya

Jl. Ngagel Jaya Tengah 73 - 77, Surabaya 60284

Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509



Laboratorium : L-204

Waktu : Rabu / 13.15 – 15.15

Minggu Ke : 4

Materi : PHP Database

Praktikum : Back End Web Programming

Jurusan : S1 - Informatika

Tanggal : 8 Oktober 2025

Jenis Soal : Materi dan Tugas

## MATERI (TOTAL: 35)

Buatlah sebuah halaman website “Louqe”

### Halaman Login

Website Louqe	Website Louqe
<b>Login</b> Username: <input type="text"/> Password: <input type="password"/> <input type="button" value="Login"/> Don't have an account? <a href="#">Register here</a>	<b>Login</b> Username: <input type="text"/> Password: <input type="password"/> <input type="button" value="Login"/> Don't have an account? <a href="#">Register here</a> <b>Username atau password salah!</b>

Berikan sebuah pengecekan pada form login:

- Username dan password tidak boleh kosong
- Username sudah terdaftar
- Credentials benar

Tampilkan message pengecekan dibawah “Don’t have an account? Register\_here”

### Halaman Register

Website Louqe	Website Louqe
<b>Register</b> Username: <input type="text" value="Cyren"/> Password: <input type="password"/> Konfirmasi Password: <input type="password"/> <input type="button" value="Register"/> Already have an account? <a href="#">Login</a> <b>Registrasi berhasil!</b>	<b>Register</b> Username: <input type="text"/> Password: <input type="password"/> Konfirmasi Password: <input type="password"/> <input type="button" value="Register"/> Already have an account? <a href="#">Login</a> <b>Username minimal 3 karakter!</b>

Berikan pengecekan berikut:

- Inputan tidak boleh kosong
- Password dan confirm password harus sama

- Username belum terdaftar

Jika berhasil register tampilkan message “Registrasi berhasil!”.

Tampilkan message pengecekan dibawah “Already have an account? Login”

## Halaman Home

### Home

Selamat datang, **Columbina**

[Logout](#)

### Pengumuman

#### Pengumuman Demo

Hindari beberapa jalan raya atau highway untuk keselamatan anda

Tanggal: 2025-10-02

#### Pengumuman Libur

Hari ini ada liburan jadi semua aktivitas ditiadakan.

Tanggal: 2025-10-02

Tampilkan Selamat datang, <nama user> dan beri tombol logout dibawahnya agar user bisa keluar dari halaman tersebut dan di arahkan ke halaman login jika berhasil logout.

Pada bagian Pengumuman

Tampilkan pengumuman yang telah dibuat oleh admin. Pengumuman ditampilkan menggunakan ajax jadi setelah admin menambahkan pengumuman, di halaman user pengumuman akan auto refresh dengan sendirinya tanpa di refresh manual (gunakan ajax).

## Halaman Admin

### Admin Panel

Selamat datang, **admin**

[Logout](#)

### Manajemen Pengumuman

#### Tambah Pengumuman

Judul:

Isi:

Pada halaman Admin Panel diatas, tampilkan form untuk menginputkan Judul dan isi pengumuman tersebut. Ketika tombol tambah pengumuman ditekan maka dia akan menambahkan pengumuman tanpa refresh halaman (gunakan ajax). Dan pada bagian daftar pengumuman

Daftar Pengumuman
<p><b>Pengumuman makan gratis</b></p> <p>Makanan yang diketahui adanya racun setelah ada yang kena korbanya.</p> <p>Tanggal: 2025-10-04</p> <p>Delete</p>
<p><b>Pengumuman Demo</b></p> <p>Hindari beberapa jalan raya atau highway untuk keselamatan anda</p> <p>Tanggal: 2025-10-02</p> <p>Delete</p>
<p><b>Pengumuman Libur</b></p> <p>Hari ini ada liburan jadi semua aktivitas ditiadakan.</p> <p>Tanggal: 2025-10-02</p> <p>Delete</p>

Tampilkan semua daftar pengumuman yang telah ditambahkan admin di halaman admin. Pengumuman bisa di delete oleh admin (menggunakan ajax). Dan otomatis table akan direfresh setelah pengumuman di delete, jangan lupa hapus juga dari databasenya.

### Bonus Information :

- Untuk tanggal bisa menggunakan syntax :

```
date('Y-m-d')
```

- Untuk menaruh pengumuman pada bagian atas di pengumuman :

```
$('#<announcementList kalian>').prepend(<Announcement Kalian>);
$('#<announcementForm kalian>')[0].reset(); // buat reset form pengumuman kalian
```

- Untuk refresh table pada halaman user bisa menggunakan syntax ini:

```
setInterval(loadAnnouncements, 1000);// ini setiap 1 detik ngerefresh
```

**DILARANG MENGGUNAKAN MATERI YANG BELUM DIAJARKAN PADA MINGGU INI  
JIKA MELANGGAR MAKA NILAI MATERI : 0**

**PERHATIKAN KETENTUAN DIBAWAH :**

- Highlight kriteria yang dikerjakan dengan warna kuning dan kumpulkan word beserta dengan file materi, apabila tidak dikumpulkan maka materi tidak akan diperiksa.
- Akan ada pengurangan nilai sebesar -5 untuk setiap kriteria yang dihighlight namun tidak dikerjakan.
- **MENCONTEK = Nilai MOD 2**

**MATERI : 35**

SCORE	KRITERIA
<b>Halaman Register (5)</b>	
0/2	Dapat menampilkan halaman register
0/2	Berhasil melakukan register
0/1	Ada pengecekan register
<b>Halaman Login (5)</b>	
0/2	Dapat menampilkan halaman login
0/2	Berhasil melakukan login
0/1	Ada pengecekan login
<b>Halaman Home (9)</b>	
0/2	Dapat menampilkan tulisan welcome dengan nama user yang login
0/2/7	Dapat menampilkan pengumuman dan menggunakan ajax untuk refresh table 2 jika dapat menampilkan pengumuman doang
<b>Halaman Admin (16)</b>	
0/2/8	Dapat menambahkan pengumuman (menggunakan ajax) 2 : jika tidak menggunakan ajax
0/2/8	Dapat menghapus pengumuman menggunakan ajax
<b>Lainnya (3)</b>	
-30/0	Jika tidak menggunakan ajax (diminus 30 jika tidak menggunakan ajax)
0/+5	Nilai materi mencapai 25 keatas
Total : 35	

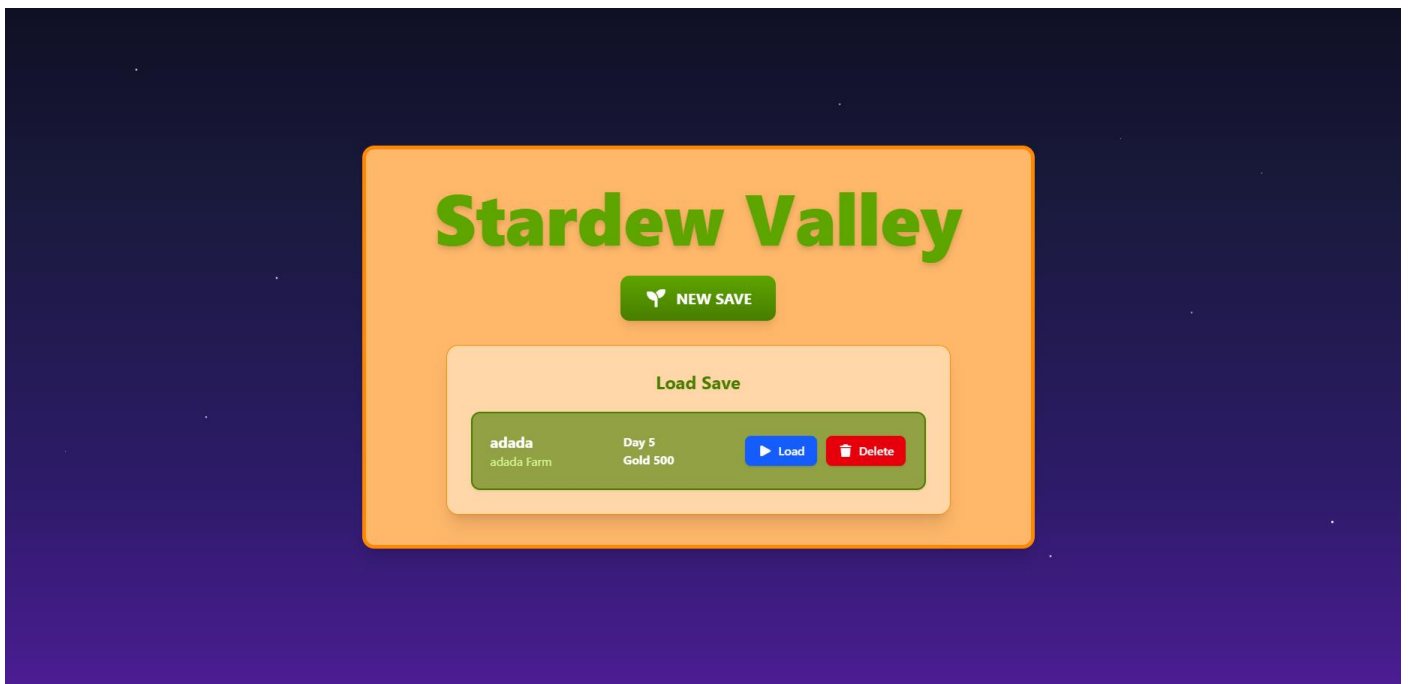
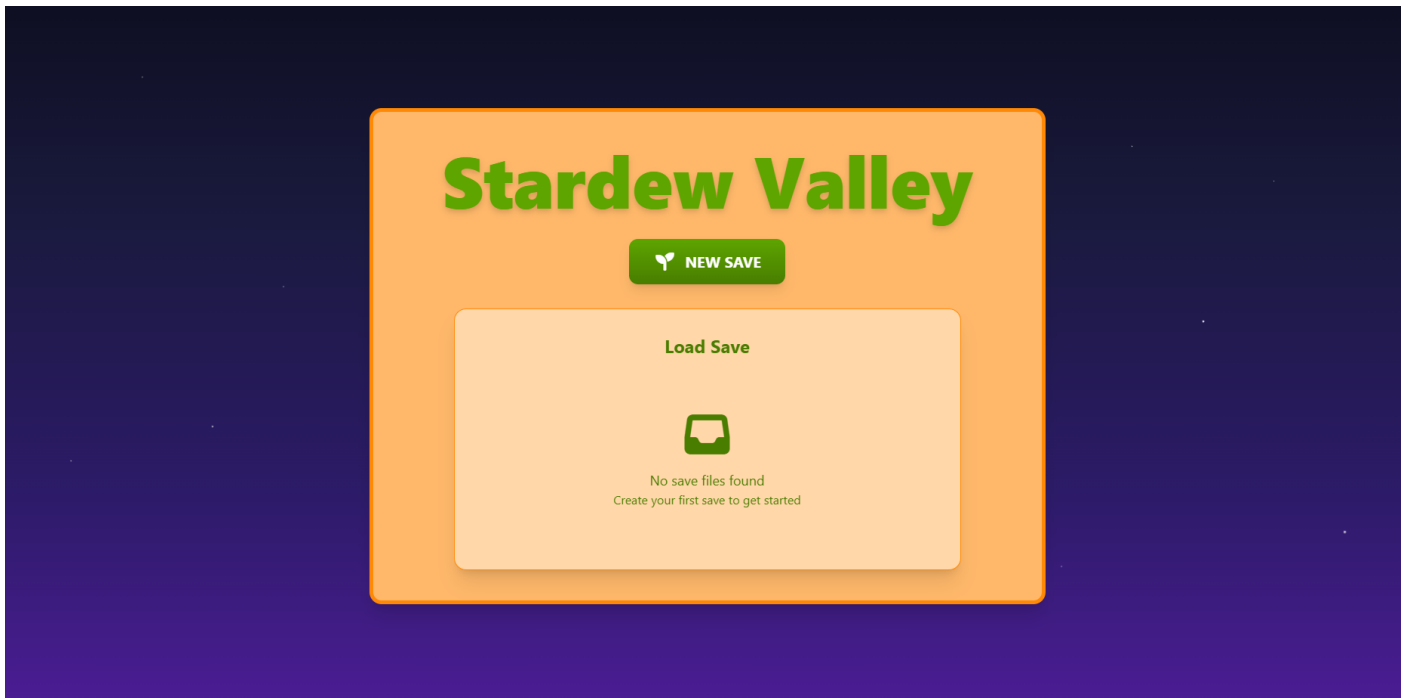
## TUGAS (TOTAL = 25)

Buatlah website untuk main game “Stardew Valley”

### Halaman Awal (Saves)

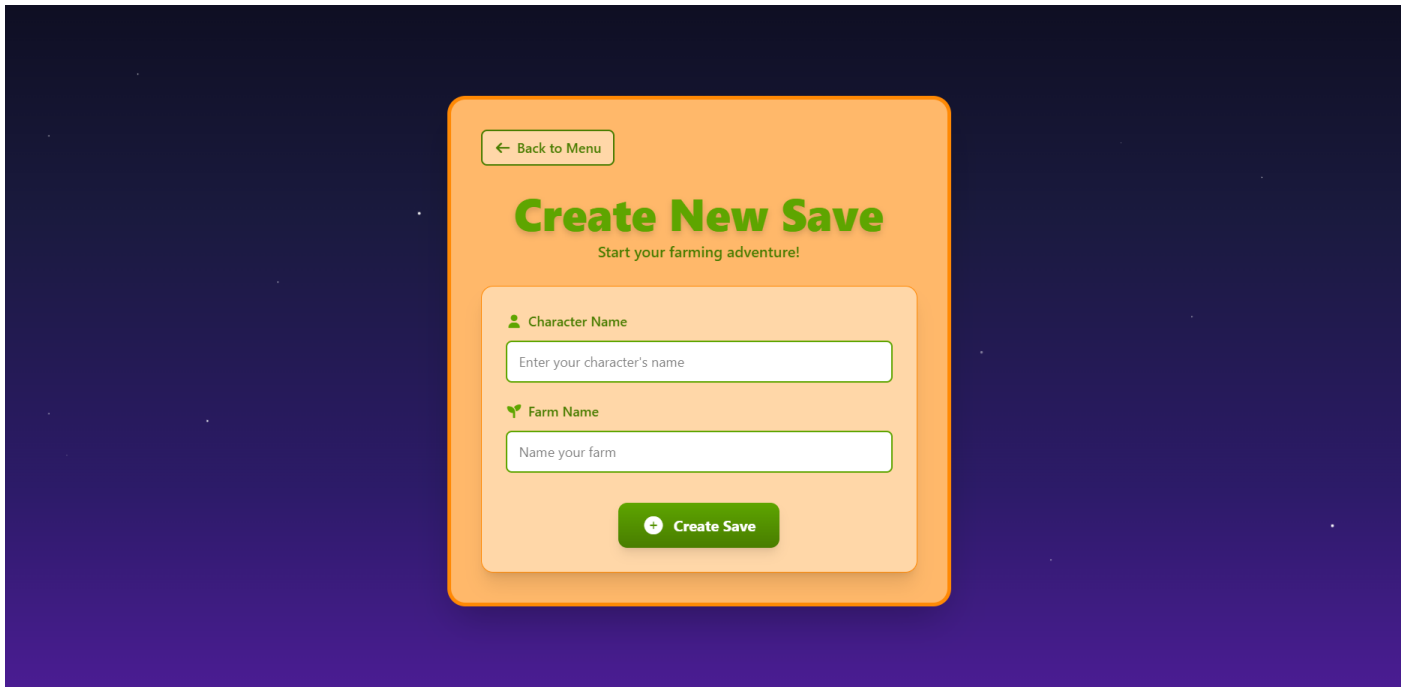
Saat pertama kali masuk, tampilkan halaman awal yang menampilkan

- Judul
- Button untuk redirect ke halaman membuat save baru
- Daftar semua save yang telah dibuat. Jika save kosong, tampilkan “No save file found”.



## Create New Save

Pada halaman create new save, tampilkan form untuk membuat save baru. Terdapat button “Back to Menu” untuk kembali ke halaman awal. Minta inputan nama karakter yang akan dimainkan dan nama farm. Berikan pengecekan semua inputan tidak boleh kosong, tampilkan pesan pengecekan diatas button “create save”. Ketika berhasil membuat save, redirect player ke halaman farm. Saat player pertama kali membuat save, berikan **gold sebanyak 500** dan **day akan dimulai dari 1**.



## Halaman Game (Farm)

Pada halaman ini, tampilkan:

- Header: Menampilkan status permainan (Nama Kebun, Hari, Gold) dan tombol Keluar.
- Crop Fields: berupa grid kotak 3x3 yang menampilkan status pertumbuhan tanaman.
- Inventory: Menampilkan jumlah Hasil Panen dan Biji (Benih) yang dimiliki.
- Dibawah Inventory terdapat button Shipping Bin, Shop, dan Sleep.

Pada game ini, terdapat 4 jenis tanaman yang ada, masing-masing tanaman memiliki biji tersendiri:

Nama Tanaman	Waktu Tumbuh	Warna Tanaman	Harga Jual (G)	Harga Biji (G)
Parsnip	4	oklch(90.1% 0.076 70.697)	35	20
Cauliflower	10	oklch(96.7% 0.067 122.328)	175	80
Potato	6	oklch(55.4% 0.135 66.442)	40	60
Green Bean	2	oklch(87.1% 0.15 154.449)	80	50



Pada bagian Seeds di Inventory, tampilkan semua biji yang dimiliki oleh pemain. Setiap item biji memiliki tombol **"Plant"** yang digunakan untuk menanam biji di Crop Fields. Cara menanam biji adalah dengan menekan tombol **"Plant"** pada salah satu jenis biji, lalu memilih salah satu petak di Crop Fields. Pastikan petak yang dipilih dalam kondisi kosong. Setelah proses penanaman berhasil, jumlah biji di Inventory akan berkurang sesuai dengan biji yang ditanam.



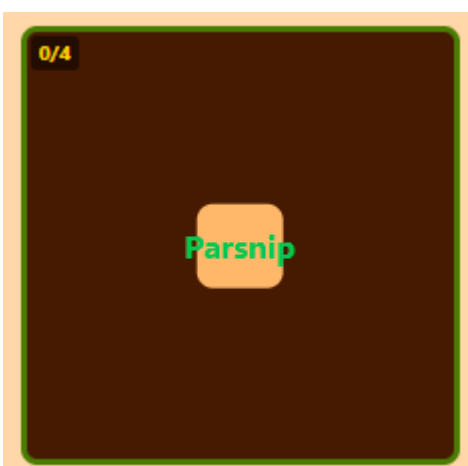
Setelah berhasil menanam sebuah biji pada suatu petak, tampilkan:

- Kotak berwarna warna tanaman yang dipilih
- Didalam kotak terdapat nama tanaman
- Button untuk memberikan air ke tanaman.
- Di bagian atas, terdapat indikator pertumbuhan. Dari contoh diatas (0/4), angka 0 adalah jumlah hari tanaman ini telah tumbuh, sedangkan 4 adalah total hari yang dibutuhkan tanaman ini untuk tumbuh sepenuhnya.

Tanaman akan berukuran kecil saat ditanam pertama kali. Apabila diberikan air setiap hari, tanaman akan terus membesar. Berikut ada rumus mengatur width dan height untuk ukuran tanamannya. Days\_planted adalah jumlah hari tanaman telah tumbuh. Sedangkan maxDays adalah total hari yang dibutuhkan tanaman ini untuk tumbuh sepenuhnya.

```
let cropSize = 20 + ((Math.min(plot.days_planted / maxDays, 1)) * 60);
<div style="width: ${cropSize}%; height: ${cropSize}%;"></div>
```

Menekan tombol “Water” akan menghilangkan button dan mengubah warna petak menjadi warna coklat yang lebih gelap.



Ketika tombol "Sleep" di bawah menu Inventory ditekan, semua tanaman yang telah disiram akan mengalami pertumbuhan. Nilai pada indikator pertumbuhan akan bertambah satu, dan petak tersebut akan kembali meminta untuk disiram besoknya. Jika tanaman telah mencapai jumlah hari yang diperlukan untuk tumbuh sepenuhnya, tombol "**Water**" akan berubah menjadi tombol "**Harvest**". Saat tombol "**Harvest**" ditekan, tanaman akan dihapus dari petak dan otomatis ditambahkan ke Inventory.



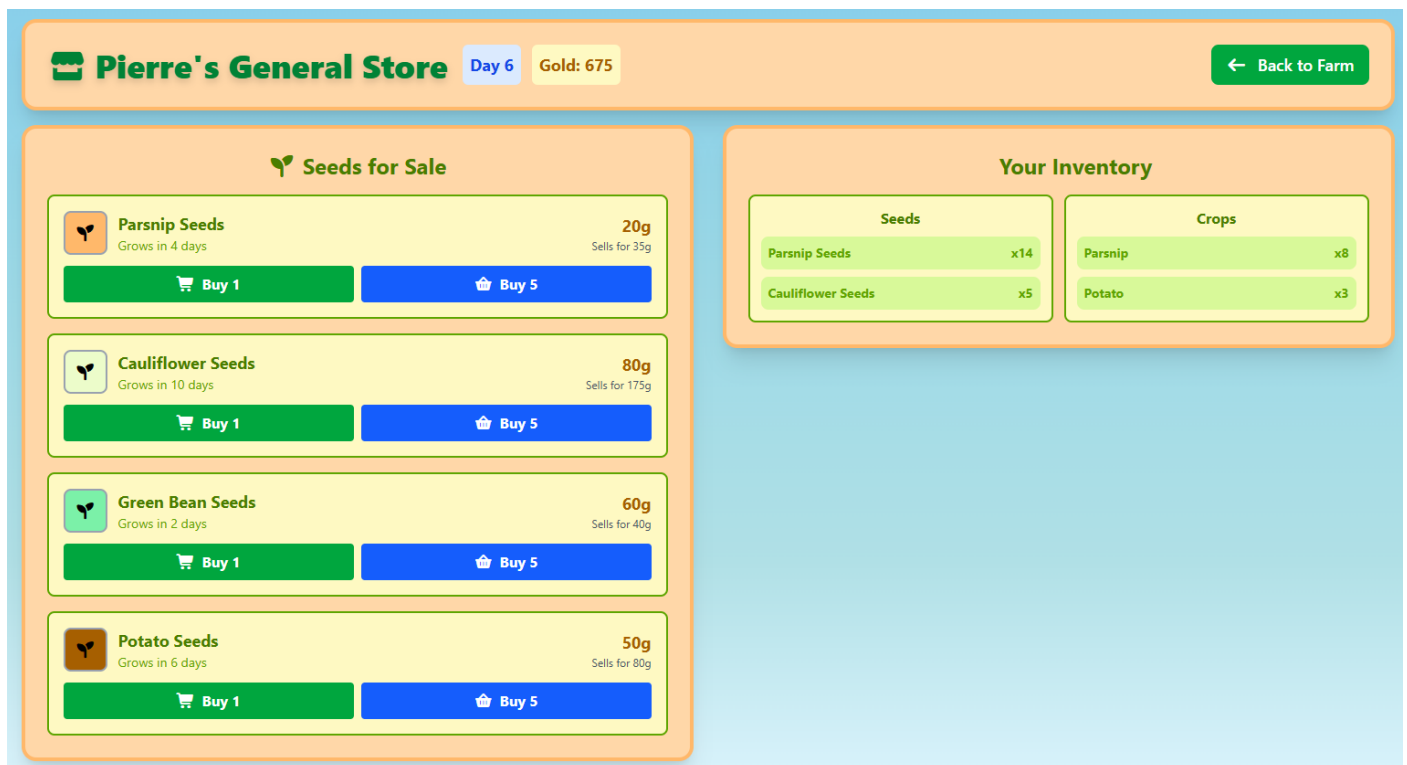


## Shop

Pada halaman shop, tampilkan semua biji tanaman yang bisa dibeli. Pada halaman ini, terdapat:

- Button “Back to Farm” untuk kembali ke Farm
- Catalog semua biji, dengan nama biji, berapa lama tumbuh, harga beli biji dan harga jual tanaman. Player bisa membeli 1 biji atau 5 biji langsung
- Inventory user saat ini, persis dengan yang di halaman farm tanpa ada button “Plant”

Berikan pengecekan gold player cukup untuk membeli biji. Kurangi gold player dan tambahkan biji ke inventory setelah berhasil membeli biji.



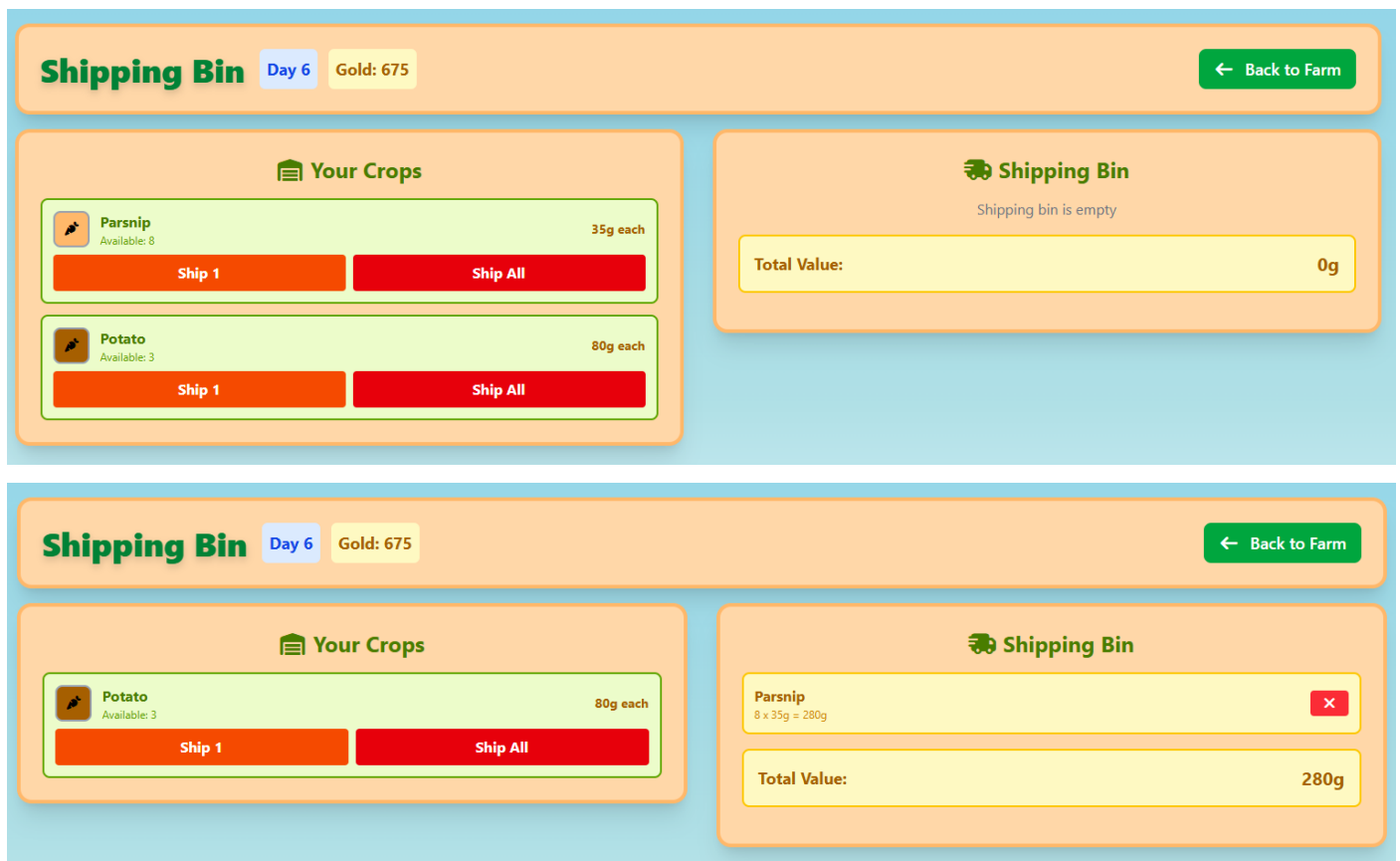
## Shipping Bin

Pada halaman ini, tampilkan:

- Button “Back to Farm” untuk kembali ke Farm
- Semua tanaman yang dimiliki oleh player dibagian “Your Crops”
- Isi Shipping Bin pada hari itu (Meninggalkan halaman ini tidak akan menghilangkan isi shipping bin)

Player dapat menambahkan satu atau semua tanaman dari jenis tertentu ke dalam Shipping Bin.

Pada bagian Shipping Bin, ketika tombol "X" ditekan, semua tanaman dari jenis tersebut akan dikembalikan ke Inventory player. Setiap kali player menambahkan tanaman, nilai Grand Total di bagian bawah Shipping Bin akan diperbarui secara otomatis.



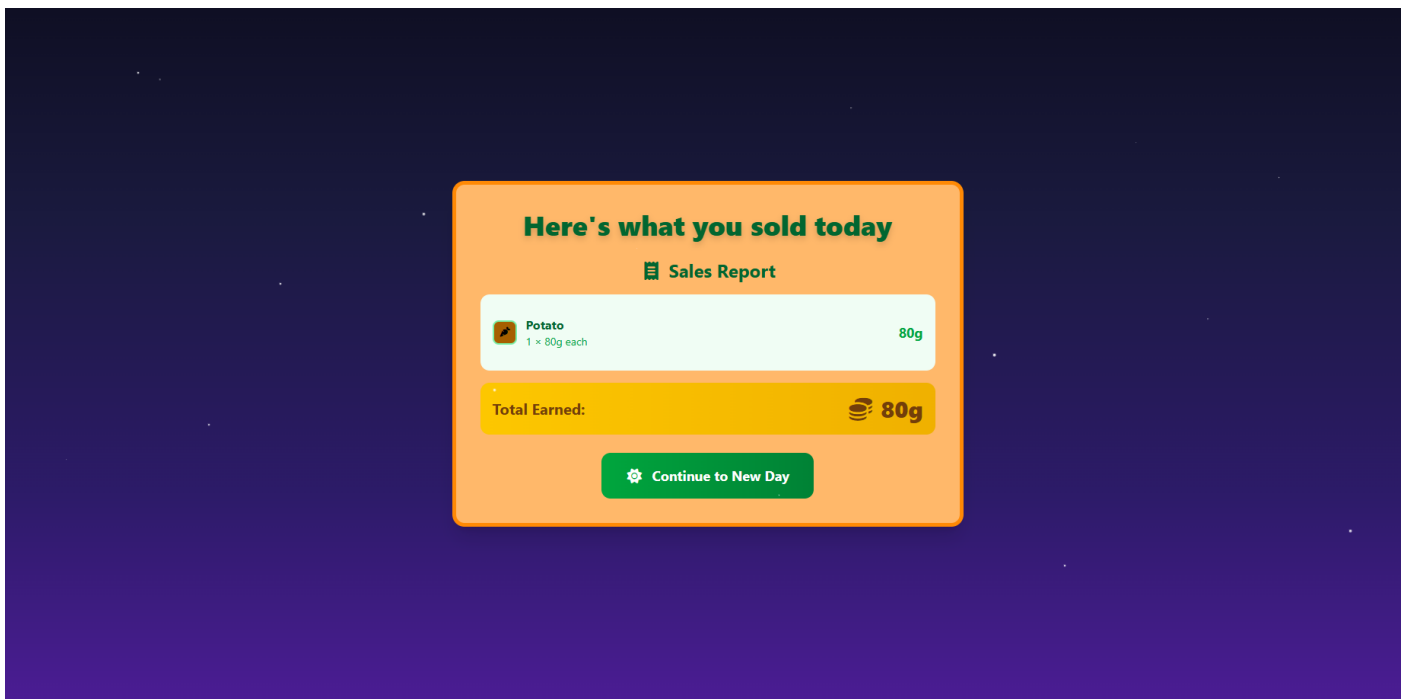
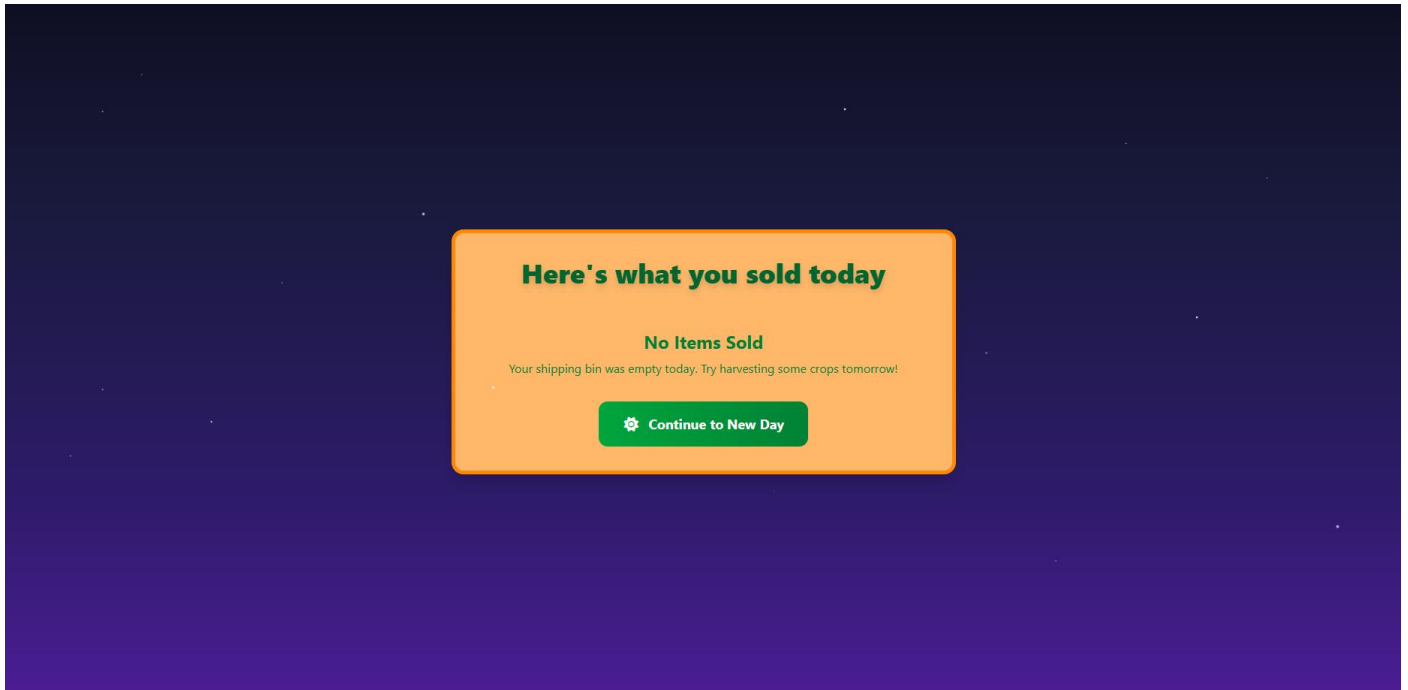
## Sleep

Ketika pemain memilih opsi "Sleep", semua item yang terdapat di Shipping Bin akan terjual secara otomatis. Halaman ini akan menampilkan daftar semua item yang telah terjual dari Shipping Bin.

- Jika tidak ada item yang terjual, tampilkan teks "No items sold".
- Jika ada, tampilkan daftar lengkap item yang berhasil dijual beserta jumlahnya.

Selain itu, sediakan tombol "Continue to New Day" untuk kembali ke halaman Farm.

Pastikan nilai Gold dan Day pada halaman Farm diperbarui sesuai hasil penjualan dan pergantian hari.



## Exit Game

Mengembalikan pemain ke halaman awal. Semua progres player akan tetap tersimpan, termasuk Gold, Day, serta kondisi Crop Fields dan Inventory.

**FORMAT DATABASE T4 <9 DIGIT NRP>**

**JIKA FORMAT TIDAK SESUAI ATAU TIDAK ADA DATABASE**

**MAKA TUGAS TIDAK AKAN DIPERIKSA**

**ISI DATABASE DENGAN DATA DUMMY / DATA AWAL**

**DILARANG MENGGUNAKAN KONSEP MAUPUN MATERI YANG BELUM DIAJARKAN  
JIKA MELANGGAR MAKA NILAI TUGAS: 0**

**PERHATIKAN KETENTUAN DIBAWAH :**

- Highlight kriteria yang dikerjakan dengan warna kuning dan kumpulkan word beserta dengan file tugas, apabila tidak dikumpulkan maka tugas tidak akan diperiksa.
- Akan ada pengurangan nilai sebesar -5 untuk setiap kriteria yang dihighlight namun tidak dikerjakan.
- MENCONTEK = Nilai MOD 2

**TUGAS : 30**

SCORE	KRITERIA
<b>Halaman Awal (3)</b>	
0/1	Dapat menampilkan semua save yang ada dan informasinya
0/1	Dapat melakukan load pada save yang dipilih
0/1	Dapat menghapus save yang ada
<b>Create New Save (2)</b>	
0/1	Dapat membuat save baru
0/1	Terdapat validasi saat membuat save
<b>Halaman Farm (10)</b>	
0/1	Dapat menampilkan semua informasi player (Nama Farm, Gold, Day)
0/2	Dapat menampilkan semua tanaman yang sedang ditanam beserta progres pertumbuhannya
0/1	Warna dan label tanaman sesuai dengan jenisnya
0/1	Indikator pertumbuhan sesuai dengan pertumbuhan tanaman
0/1	Dapat menanam biji dan jumlah biji di Inventory berkurang setelah ditanam
0/1	Dapat menyiram tanaman dan tombol Water hilang setelah disiram
0/1	Dapat memanen tanaman dan hasil panen otomatis ditambahkan ke Inventory
0/1/2	Tanaman dapat bertumbuh setelah disiram dan pemain tidur (Ukurannya bisa berubah) 1 = jika bisa bertumbuh meskipun tidak disiram
<b>Shop (4)</b>	
0/1	Dapat navigasi ke shop
0/2	Dapat membeli biji dan pengecekan gold sesuai
0/1	Biji dapat bertambah ke inventory
<b>Shipping Bin (2)</b>	
0/1	Dapat navigasi ke shipping bin
0/1	Dapat memindahkan tanaman dari inventory ke shipping bin
<b>Sleep (3)</b>	
0/1	Dapat menampilkan semua riwayat penjualan setelah memilih button tidur
0/2	Gold dapat bertambah sesuai dengan hasil penjualan dan day juga bertambah satu.
<b>Lainnya (1)</b>	
0/1	Dapat keluar dari game
-10/0	Menggunakan AJAX
0/+5	Tugas sempurna (#rispek)
Total : 30	

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

(Eka Rahayu Setyaningsih,  
S.Kom., M.Kom.)  
Koordinator Kuliah

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)  
Koordinator Laboratorium

(Marcella Thamrin)  
Asisten