

UNGUIDED PROSEDUR 2

SOAL TIPE A



Warmindo Java merupakan salah satu warmindo yang cukup populer di wilayahnya. Karena kepopuleran nya, warmindo ini semakin hari semakin ramai. Lama kelamaan, mereka pun kesulitan dalam manajemen penjualan secara manual. Oleh karena itu, kamu sebagai programmer handal diminta secara eksklusif oleh Warmindo Java untuk membuat program yang dapat membantu staf mereka dalam melayani pesanan pelanggan mereka sehari hari. Adapun ketentuan program sebagai berikut.

Login page (bobot 15%)

Wajib menggunakan nett effect (tanpa net effect -10)

Ketika pertama kali memasuki program, pengguna diminta memasukkan username dan password, dengan ketentuan username “Seleraku” dan password 5 digit terakhir NPM praktikan. Program akan menampilkan error/peringatan apabila username dan password yang dimasukan salah. Toleransi kesalahan yang diberikan sebanyak 3 kali, jika user salah memasukkan username dan

Modul 8 – Prosedur 2

password sampai 3 kali, maka program akan keluar. Tampilkan nama dan NPM saat program keluar dengan format: “[NAMA – NPM – KELAS]”. Apabila user berhasil login, maka program akan masuk ke main menu.

Contoh gagal login, kesempatan tersisa 2.

```
===== [ Login Page ] =====  
[ Sisa Kesempatan : 3 kali ]  
  
Username : seleramu  
Password : 12345  
  
[!] Username / password salah [!]
```

```
===== [ Login Page ] =====  
[ Sisa Kesempatan : 2 kali ]  
  
Username : |
```

Contoh gagal login 3x

```
===== [ Login Page ] =====  
[ !!! Kesempatan terakhir !!! ]  
  
Username : Seleraku  
Password : 123  
  
[!] Username / password salah [!]  
[!] Username / password salah sebanyak 3 kali [!]  
[ Nama Praktikan - NPM - Kelas ]  
Press any key to continue . . . |
```

Contoh login sukses.

```
===== [ Login Page ] =====  
[ Sisa Kesempatan : 2 kali ]  
  
Username : Seleraku  
Password : 11111  
  
[*] Berhasil Login [*]  
Press any key to continue . . . |
```

Main Menu

```
===== [ Warmindo Java ] =====  
  
[Indomi Original : 20]   [Indomi Rendang: 15]   [Indomi Kari Ayam : 25]  
  
[1] Input Data Pembeli  
[2] Input Pesanan  
[3] Show Keranjang  
[4] Pembayaran  
  
=== [TUGAS] ===  
[5] Gacha Jumat Berkah  
[6] Next Day  
  
[0] Logout  
>>> |
```

Tampilkan menu program, dan tampilkan menu serta stok indomi yang dijual Warmindo Java. Adapun informasi nama menu, stok dan harga sebagai berikut.

Menu	Stok	Harga/porsi
Indomi Original	20	7000
Indomi Rendang	15	11000
Indomi Kari Ayam	25	9000

1. Menu Input Data Pembeli (bobot 10%)

Menu ini hanya bisa diakses satu kali dalam satu transaksi. Pengguna tidak bisa menginput data pembeli baru hingga pembeli tersebut melakukan pembayaran. Pada menu ini, pengguna diminta menginputkan nama pembeli, nomor telepon, dan nomor meja.

Bonus (+5)

Adapun ketentuan program : nama tidak boleh kosong dan tidak boleh “-”. Nomor telepon harus di antara 8 sampai 10 digit. Nomor meja yang tersedia hanya dalam rentang 1 sampai 15. Bila inputan pengguna tidak sesuai ketentuan, program akan terus meminta inputan. Tampilkan error handling jika inputan tidak sesuai ketentuan! Bila semua inputan sudah sesuai ketentuan, maka tampilkan error handling bahwa input data pembeli berhasil dilakukan.

```

===== [ Input Data Pembeli ] =====
Nama      :
          [!] Nama Tidak Boleh Kosong [!]

Nama      : -
          [!] Nama Tidak Boleh Kosong [!]

Nama      : Yudi
No Telpon : 0812
          [!] Nomor Telpon Harus Diantara 8 Sampai 10 Digit [!]

No Telpon : 08123456
Nomor Meja : 20
          [!] Nomor Meja Yang Tersedia Hanya 1 Sampai 15 [!]

Nomor Meja : 4
          [*] Berhasil Input Data Pembeli : Yudi - Nomor Meja : 4 [*]

```

2. Menu Input Pemesanan (bobot 30%)

Wajib mengimplementasikan prosedur nett effect (tanpa net effect -10)

Menu ini hanya bisa di akses jika pengguna sudah menginput data pembeli. Selain itu, menu ini juga bisa di akses berkali-kali untuk satu orang pembeli. Ada 3 menu utama yang dijual di Warmindo Java, yaitu Indomi Original, Indomi Rendang, Indomi Kari Ayam.

Menu ini akan meminta inputan berupa menu yang dipesan, dan jumlah porsinya. Adapun beberapa ketentuan sebagai berikut.

- Menu yang di input hanya boleh Indomi Original, Indomi Rendang, Indomi Kari Ayam. Selain dari itu program akan menampilkan error handling bahwa menu tidak terdaftar serta meminta inputan ulang dari pengguna
- Jika stok menu yang di pesan habis, tampilkan error handling bahwa stok habis. Program pada case 2 tidak dilanjutkan dan kembali ke main menu. Pengecekan stok wajib menggunakan prosedur nett effect.
- Jumlah porsi yang dibeli tidak boleh kurang dari 1 dan tidak boleh melebihi stok / ketersediaan menu. Tampilkan error handling pada kasus ini juga.
- Jika seluruh ketentuan terpenuhi, stok menu akan berkurang sesuai jumlah porsi yang dibeli.

- e. Karena menu ini bisa diakses berkali-kali, akumulasikan jumlah porsi dari tiap menu yang dipesan pembeli.

```
===== [ Input Pemesanan ] =====
Input Menu [ Indomi Original | Indomi Rendang | Indomi Kari Ayam ]: magelangan

[!] magelangan Tidak Ada Di Daftar Menu [!]

Input Menu [ Indomi Original | Indomi Rendang | Indomi Kari Ayam ]: indomi rendang
Jumlah Porsi : 19

[!] Jumlah Pembelian Melebihi Stok [!]

Jumlah Porsi : 2

[*] Pesanan berhasil Dibuat [*]
```

3. Menu Show Keranjang (bobot 10%)

Menu ini hanya bisa di akses jika pembeli telah melakukan pemesanan. Menu ini berfungsi untuk menampilkan rincian pesanan berupa nama pembeli, nomor telepon, nomor meja, serta daftar pesanan pembeli yang terdiri atas nama menu, jumlah pembelian, dan total harga untuk masing masing menu. Biaya yang ditampilkan adalah harga menu di kali jumlah porsi pada menu tersebut.

```
===== [ Struk Pembelian ] =====

----- Data Pembeli -----
Nama       : Yudi
No Telpon  : 08123456
Nomor Meja : 4

----- Daftar Pesanan -----
Menu       : Indomi Rendang
Jumlah     : 2
Biaya      : 22000.00

Menu       : Indomi Kari Ayam
Jumlah     : 1
Biaya      : 9000.00

=====
```

4. Menu Pembayaran (bobot 30%)

Wajib mengimplementasikan prosedur nett effect (tanpa nett effect -10)

Menu ini berfungsi untuk melakukan pembayaran, dan dapat diakses jika pengguna telah input pemesanan. Adapun ketentuan pada menu ini yaitu:

- a. Pada menu ini akan ditampilkan rincian pesanan seperti pada menu 3.

- b. Program menampilkan total harga keseluruhan untuk semua menu yang dipesan pembeli.
- c. Kemudian program meminta pengguna menginputkan nominal uang untuk pembayaran. Bila uang kurang dari total harga, program akan meminta inputan ulang. Bila uang lebih dari sama dengan total biaya, maka pembayaran sukses. Bila uang lebih dari total harga, tampilkan kembalian.
- d. Tampilkan error handling jika uang kurang, jika ada kembalian, dan jika pembayaran sukses.
- e. Jika pembayaran sukses, data pembeli dan daftar pembeliannya di hapus.

```
===== [ Pembayaran ] =====
----- Data Pembeli -----
Nama      : Yudi
No Telpon : 08123456
Nomor Meja : 4

----- Daftar Pesanan -----
Menu      : Indomi Rendang
Jumlah    : 2
Biaya     : 22000.00

Menu      : Indomi Kari Ayam
Jumlah    : 1
Biaya     : 9000.00

Total Harga : 31000.00
Masukkan Nominal Uang : 20000

[!] Nominal Uang Kurang [!]
Masukkan Nominal Uang : 50000

[*] Berhasil Melakukan Pembayaran [!]

Kembalian = 19000.00 |
```

0. Logout (bobot 5%)

Sebelum logout dari program, program akan meminta konfirmasi pengguna apakah ingin logout atau tidak. Jika terkonfirmasi “Yes” maka pengguna akan kembali ke menu login awal dan seluruh data akan di reset. Jika konfirmasi pengguna bukan “Yes”, maka pengguna batal logout dari program. Tampilkan juga error handlingnya.

* Tambahkan Default case jika pengguna mencoba mengakses menu yang tidak ada dalam daftar. Tidak ada default case UGD /TGS -5

TUGAS

Selesaikanlah terlebih dahulu soal UGD. Modifikasilah tampilan menu agar dapat menampilkan informasi hari. Hari yang tampil di main menu di generate secara random dari senin hingga minggu setiap kali pengguna login ke sistem.

```

===== [ Warmindo Java ] =====

Hari : Selasa

[Indomi Original : 20] [Indomi Rendang: 15] [Indomi Kari Ayam : 25]

[1] Input Data Pembeli
[2] Input Pesanan
[3] Show Keranjang
[4] Pembayaran

=== [TUGAS] ===
[5] Gacha Jumat Berkah
[6] Next Day

[0] Logout
>>> |

```

1. Menu Gacha Jumat Berkah (bobot tugas 80%)

Wajib mengimplementasikan net effect (tanpa net effect -10)

Karena memiliki jumlah pelanggan yang ramai, Warmindo Java pun memutuskan untuk melakukan aksi sedekah, dimana setiap hari Jumat mereka mengadakan program Gacha Jumat Berkah. Gacha Jumat Berkah adalah program dimana setiap pelanggan yang membeli minimal 5 porsi menu di Warmindo Java akan mendapatkan bonus minuman yang terdiri dari es teh, es kopi, dan es coklat secara acak. Untuk mengakses menu ini, terdapat beberapa ketentuan sebagai berikut:

- a. Menu ini hanya bisa diakses jika pembeli sudah melakukan pemesanan. Jika belum, berikan error handling.
- b. Menu ini hanya bisa diakses hanya pada hari Jumat saja. Tampilkan error handling jika menu di akses di luar hari Jumat.
- c. Untuk mengakses menu ini, jumlah pembelian kumulatif pembeli minimal 5 porsi. Jika kurang dari 5, menu ini tidak bisa di akses
- d. Jika total belanja pembeli lebih dari sama dengan 5 porsi, maka pembeli berhak mendapatkan 4 bonus minuman secara acak.

- e. Jika total belanja pembeli lebih dari sama dengan 10 porsi, maka pembeli berhak mendapatkan 7 bonus minuman secara acak.
- f. Tampilkan bonus minuman apa saja yang berhasil diperoleh pembeli. Tampilkan juga bonus minuman ini pada saat mengakses menu pembayaran.
- g. Bonus minuman hanya bisa di klaim 1x saja untuk 1 orang pembeli.

Akses menu gacha di luar hari Jumat.

```
===== [ Warmindo Java ] =====  
Hari : Selasa  
[Indomi Original : 15] [Indomi Rendang: 15] [Indomi Kari Ayam : 25]  
[1] Input Data Pembeli  
[2] Input Pesanan  
[3] Show Keranjang  
[4] Pembayaran  
  
=== [TUGAS] ===  
[5] Gacha Jumat Berkah  
[6] Next Day  
  
[0] Logout  
>>> 5  
  
[!] Maaf, Anda Tidak Sedang Dalam Periode Bonus [!]
```

Berhasil gacha

```
===== [ Warmindo Java ] =====  
Hari : Jumat  
[Indomi Original : 15] [Indomi Rendang: 8] [Indomi Kari Ayam : 25]  
[1] Input Data Pembeli  
[2] Input Pesanan  
[3] Show Keranjang  
[4] Pembayaran  
  
=== [TUGAS] ===  
[5] Gacha Jumat Berkah  
[6] Next Day  
  
[0] Logout  
>>> 5  
  
===== [ Gatcha Jumat Berkah ] =====  
[*] Yudi Memperoleh Bonus Minuman [*]  
  
>Es Teh : 2  
>Es Kopi : 1  
>Es Coklat : 1
```


Sudah pernah ambil bonus, tidak bisa akses menu 5 lagi.

```
===== [ Warmindo Java ] =====  
Hari : Jumat  
[Indomi Original : 15] [Indomi Rendang: 8] [Indomi Kari Ayam : 25]  
[1] Input Data Pembeli  
[2] Input Pesanan  
[3] Show Keranjang  
[4] Pembayaran  
  
=== [TUGAS] ===  
[5] Gacha Jumat Berkah  
[6] Next Day  
  
[0] Logout  
>>> 5  
  
[!] Anda Sudah Pernah Mengklaim Bonus [!]
```

Tampilan pada menu pembayaran.

```
===== [ Pembayaran ] =====  
----- Data Pembeli -----  
Nama      : Yudi  
No Telpon  : 08111111  
Nomor Meja : 11  
  
----- Daftar Pesanan -----  
Menu      : Indomi Rendang  
Jumlah     : 7  
Biaya      : 77000.00  
  
--- Bonus Minuman ---  
  
>Es Teh    : 2  
>Es Kopi   : 1  
>Es Coklat : 1  
  
Total Harga : 77000.00  
Masukkan Nominal Uang : |
```

2. Menu Next Day (bobot tugas 20%)

Wajib mengimplementasikan net effect (tanpa net effect -10)

Menu ini berguna untuk mengganti hari ke keesokan harinya. Menu ini tidak bisa di akses apabila masih ada transaksi yang belum selesai.

Ketentuan Pengerjaan

1. Selesai UGD dan Tugas selama praktikum dan tanpa bertanya ke Asdos : UGD 120 + TGS 100
2. Bonus hanya bisa diambil jika sudah mengerjakan UGD dengan benar
3. Praktikan hanya memiliki 3x kesempatan untuk pengecekan bonus
4. Ketentuan penggunaan prosedur dan pembobotan sudah tertera di soal.
5. Untuk UGD wajib menggunakan minimal 6 prosedur *net effect*. TUGAS wajib menggunakan minimal 2 prosedur *net effect*. Berlaku -10 poin untuk setiap kekurangan prosedur.
6. Pada bagian input pesanan, praktikan boleh memodifikasi inputan dari nama menu menjadi kode menu, dengan catatan tampilkan juga kode menu pada main menu program.
7. File code harus ekstensi .c bukan .cpp (-20)
8. Perhatikan tempat uploader sebelum mengupload pekerjaan kalian (salah uploader akan dianggap tidak mengumpulkan)
9. Perhatikan format penamaan file (X = Kelas; Y = 5 Digit Akhir NPM Praktikan)
 - a. UGD : UGD8_X_YYYYYY.zip
 - b. UGD + Bonus : UGD8_X_YYYYYY_Bonus.zip
 - c. Tugas : TGS8_X_YYYYYY.zip
10. Kesalahan penamaan akan dilakukan pengurangan nilai (-10)
11. Tidak diperbolehkan menggunakan materi modul selanjutnya (-20)
12. Tindak kecurangan dan plagiasi baik ke sesama praktikan atau pun AI tidak akan diberikan toleransi.
13. Peraturan lain pada spreadsheet penilaian juga berlaku

HINT PROSEDUR UNGUIDED

```
void inisialisasi(int *day, float *biaya, int *input_pembeli, int *input_pesanan, int *kesempatan, int *jml_ori,
    int *jml_rendang, int *jml_kari, int *sum_ori, int *sum_rendang, int *sum_kari, int *sum_all,
    float *harga_ori, float *harga_rendang, float *harga_kari, int *jml_teh, int *jml_kopi, int *jml_coklat);

void cekLogin(bool *cek, string username, int password);
void cekBiaya(float *biaya, string merk, float ori, float rendang, float kari);
void decrementStock(string jenisMie, int *jml_ori, int *jml_rendang, int *jml_kari, int pengurang);
void keranjang(string jenisMie, int jumlah, int *sum_ori, int *sum_rendang, int *sum_kari, int *sum_all);
void cekSisaStock(int *ketersediaan, string jenisMie, int jml_ori, int jml_rendang, int jml_kari);
void totalHarga(float *total, float harga_ori, float harga_rendang, float harga_kari, int sum_ori, int sum_rendang, int sum_kari);
```