



SOAL UAS DASAR PEMROGRAMAN (DP6) SEMESTER GANJIL T.A. 2025/2026

Selamat datang di Ujian Akhir Semester Mata Praktikum Dasar Pemrograman, kamu selangkah lagi untuk menamatkan lab ini. Maka dari itu, diharapkan mengerjakan project ini dengan baik dan mampu berkolaborasi dengan baik. Berikut adalah ketentuan projectnya.

Sistem Pengerjaan

1. Praktikan wajib memilih satu dari tiga project yang tersedia.
2. Pengerjaan bersifat opsional, bisa individu atau kelompok. Namun, tidak diperbolehkan menggunakan AI dalam pengerjaan.
3. Struktur program harus rapi, menggunakan komentar seperlunya, dan logika harus mudah ditelusuri.

Syarat Program

Syarat di bawah adalah **syarat minimal** yang harus ada dalam project kalian.

1. Wajib menggunakan Bahasa Pemrograman Pascal
2. Minimal menggunakan 2 Fungsi/Prosedur (*Function/Procedure*)
3. Menggunakan Array
4. Menggunakan Operasi Kondisi (*if – else, switch case*)
5. Menggunakan Perulangan (*looping*)
6. Menggunakan Record / Pointer.



**SOAL UAS DASAR PEMROGRAMAN
(DP6)
SEMESTER GANJIL T.A. 2025/2026**

Pilihan Soal (Pilih Salah Satu)

1. Catatan Harian Ajaib

Edric sedang mencoba merapikan kondisi finansialnya karena merasa uang jajannya habis terlalu cepat. Ia mencatat pengeluarannya di buku, tapi sering lupa kategori dan total harian. Ia memutuskan membuat program sederhana untuk mencatat pengeluaran setiap hari, mengelompokkan per kategori (makan, transport, hobi, dll), lalu menampilkan ringkasan total per kategori dan total keseluruhan.

2. Menelusuri Stok Barang yang Lenyap

Dewi dan Umri membuka warung kecil di depan rumah. Masalahnya, mereka sering lupa stok barang mana yang hampir habis, barang mana yang terlalu banyak, dan harga modal tiap item. Mereka ingin program yang otomatis menghitung stok, menampilkan barang yang hampir habis, dan menghitung nilai total stok warung.

3. Deadline Mengejar, Waktu Tetap Berjalan

Kak Alya dan Kak Parul sedang menangani proyek kampus dan organisasi secara bersamaan. Mereka sering kewalahan mengingat tugas mana yang paling urgent dan mana yang bisa ditunda. Mereka ingin program yang menyimpan daftar tugas, deadline masing-masing, dan statusnya. Setelah itu, program harus menandai tugas mana yang paling dekat deadline-nya.



**SOAL UAS DASAR PEMROGRAMAN
(DP6)
SEMESTER GANJIL T.A. 2025/2026**

Pengumpulan

1. Codingan

- Memuat **satu file berformat .pas** yang di dalamnya sudah melengkapi syarat, tidak lupa untuk menambahkan **komentar** untuk memperjelas codingan. Jangan lupa untuk menuliskan codingan dengan rapi dan sesuai dengan format yang ada.

2. Format Penamaan

- NIM1_NIM2_UAS_DP6

contoh : 076_079_Roland Li_UAS_DP6

jika individu maka 1 NIM saja.

3. Video Penjelasan

- Buatlah video penjelasan dimana memuat **pembagian tugas** (jika berkelompok) dalam penggeraan program, **menjalankan programnya**, kemudian **menjelaskan** secara singkat dan jelas beberapa **fitur utama** dalam codingan kamu. Video berdurasi **maksimal 15 menit**. Upload ke YouTube.

4. Deadline

- Paling lambat untuk pengumpulan pada tanggal **13 Desember 2025 pukul 20.00 WIB**, jika terlambat mengirimkan akan dianggap tidak mengikuti UAS.

5. Pengumpulan Project

Project akan dimuat ke dalam satu **Repository Collaboration GitHub** dimana memuat 2 kontributor (jika berkelompok) dalam satu repository (cek yt untuk mempelajarinya). Di dalam repository tersebut dimuat:

- Codingan Kamu format .pas





**SOAL UAS DASAR PEMROGRAMAN
(DP6)
SEMESTER GANJIL T.A. 2025/2026**

- Di dalam **Readme.md**, sertakan **deskripsi** singkat Project (Nama Project, Nama Kelompok, Anggota), sertakan **link Youtube** kalian (pastikan akses diberikan)

Asisten lab akan mengirimkan sebuah *gform* pada tanggal **12 Desember 2025**, pada *gform* itu diharapkan mengirimkan link Repository GitHub yang sudah dibuat.

Sekian dan Terima Kasih, selamat dan semangat mengerjakan UAS ini dengan baik dan gunakan kreatifitas kalian dalam mengerjakan project ini. Harapannya project ini dapat menambah wawasan kamu dan sebagai persiapan untuk menghadapi tantangan di depannya.

#SemangatiIKLC

#SemangatMengajar