

UGD PROSEDUR 2

TOKO MONITOR ATMA



Toko Monitor Atma menyediakan 2 jenis monitor yang dapat dibeli oleh sembarang orang dan juga menyediakan 2 jenis monitor khusus yang hanya boleh dibeli dengan persyaratan tertentu. 2 monitor tersebut adalah monitor Asusa, monitor Lenova. Sedangkan 2 monitor khusus adalah monitor Apel dan monitor Sangsung. Jumlah persediaan dan harga untuk masing-masing monitor, sebagai berikut;

Monitor	Jumlah Persediaan	Harga Jual
Asusa	30	Rp 8.000.000,-
Lenova	30	Rp 7.500.000,-
Apel	60	Rp 15.000.000,-
Sangsung	60	Rp 18.000.000,-

Pemilik toko monitor atma menginginkan untuk dibuatkan sebuah program yang dapat digunakan untuk pencatatan pembelian. Adapun untuk menghindari program disalahgunakan, pemilik toko menginginkan untuk dibuatkan sistem login diawal. Adapun kriteria yang diinginkan sebagai berikut;

LOGIN (poin : 20)

Ketika pertama kali dijalankan, program akan menampilkan tampilan login dan meminta user untuk memasukkan username beserta password. Username dan password yang digunakan ada 2, yaitu:

MASUK PROGRAM	KELUAR PROGRAM
Username : Atma	Username : 0
Password : 5 digit terakhir NPM	Password : 0

Aturan → Username adalah **case sensitive**

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 password sampai 3 kali, maka program akan keluar. **Tampilkan nama dan npm saat program keluar dengan format: “NAMA – NPM – KELAS”** contoh : “Frederikus Mardiyanto W – 200710659 – A”. Apabila user berhasil login, maka program akan masuk ke pilihan menu.

Di atas pilihan menu, tampilkan sisa ketersediaan untuk masing-masing monitor. (*poin : 10*)

1. MENU INPUT PEMBELI (*poin : 15*)

Menu ini hanya dapat diakses satu kali.

Menu ini akan meminta inputan user mengenai data pembeli yang meliputi **nama, nomor telp, tanggal kedatangan (DD-MM-YYYY), jam kedatangan (HH:MM:SS)**.

Untuk nama dan nomor telp tidak boleh kosong, tanggal kedatangan harus berjumlah 10 digit, dan jam kedatangan harus berjumlah 8 digit.

2. MENU INPUT PEMBELIAN (*poin : 25*)

Menu ini tidak dapat diakses, jika belum input pembeli (belum mengakses menu 1) atau data terreset.

Menu ini akan meminta inputan user mengenai jenis monitor apa yang ingin dibeli dan jumlahnya. Jika jenis monitor yang ingin dibeli adalah monitor Apel atau monitor Sangsung, maka program akan meminta data (inputan) tambahan untuk data pembeli, yakni NIK, Pekerjaan, dan Alamat. Untuk NIK harus berjumlah 16 digit, Pekerjaan dan Alamat tidak boleh kosong. Pengisian data tambahan hanya dilakukan sekali.

Untuk input jumlah monitor, jika lebih besar dari sisa persediaan, maka tampilkan error/peringatan.

3. MENU RINCIAN (*poin : 20*)

Menu ini tidak dapat diakses, jika belum input pembeli dan belum input pembelian (belum mengakses menu 1 dan 2) atau data terreset.

Pada menu ini, program akan menampilkan data lengkap dari pembeli dan menampilkan jumlah pembelian untuk masing-masing monitor dan total harga yang harus dibayarkan. Adapun data pembeli yang ditampilkan adalah nama, nomor telp, waktu kedatangan (dd-mm-yyyy hh:mm:ss). Jika ada pembelian monitor Apel atau Sangsung, maka tampilkan juga NIK, pekerjaan, dan alamat.

4. MENU RESET DATA (*poin : 5*)

Menu ini, akan mereset semua data yang telah terinputkan. Namun, sebelum mereset data, program akan meminta konfirmasi dulu pada user.

5. MENU LOGOUT (*poin : 5*)

Menu ini, akan mengembalikan tampilan ke tampilan login kembali. Batas toleransi diset ulang.

TUGAS

Selesaikan UGD. Lalu, tambahkan menu berikut:

1. MENU HITUNG KEUNTUNGAN

Menu ini tidak dapat diakses, jika belum input pembeli dan belum input pembelian (belum mengakses menu 1 dan 2) atau data terreset.

Menu ini akan menghitung keuntungan yang didapatkan oleh pemilik toko. Adapun keuntungan didapat dari **harga jual – harga pabrik**. Untuk harga pabrik masing-masing monitor sbb;

Monitor	Harga pabrik
Asusa	Rp 7.000.000,-
Lenova	Rp 6.500.000,-
Apel	Rp 13.500.000,-
Sangsung	Rp 16.000.000,-

BONUS

1. Menyelesaikan UGD **dengan benar** tanpa bertanya pada asisten dosen (**UGD 120**)
2. Menyelesaikan UGD dan Tugas **dengan benar** tanpa bertanya pada asisten dosen (**UGD 120 + TGS 120**)
3. Code rapi dan terdapat error handling lengkap (+10)
4. Pada Login, menggunakan prosedur *nett effect* (+10)

KETENTUAN

a. Ketentuan Umum

- 1) Segala perhitungan gunakan prosedur **NET EFFECT**.
- 2) Tidak ada penggunaan prosedur *nett effect* sama sekali (UGD/Tugas -30)
- 3) File code harus berekstensi **.c** bukan **.cpp** (UGD/Tugas -20)
- 4) Kesalahan penamaan file pengumpulan (UGD/Tugas -10)
- 5) File tidak bisa dicompile UGD/Tugas -30
- 6) Dalam pengerjaan UGD/Tugas ini, hanya boleh menerapkan materi dari modul Tipe data, penamaan, dan sekuens hingga modul ini (prosedur 2). Tidak boleh menggunakan konsep fungsi, array, record, dll
- 7) 45 menit pertama tidak diizinkan bertanya pada asisten
- 8) Jika ada kerja sama antar praktikan maka semua pihak yang terlibat UGD dan / atau Tugas 0

b. Ketentuan Bonus

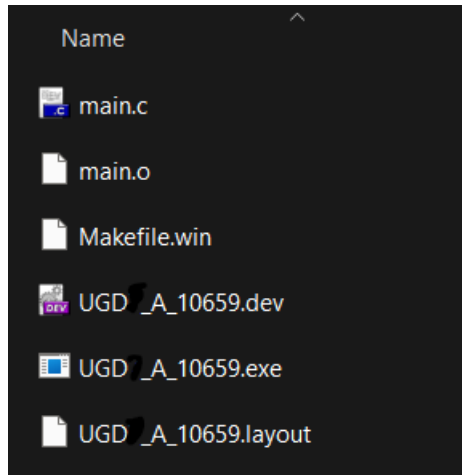
- 1) Praktikan tidak boleh bertanya kepada asisten selama praktikum. Yang dimaksud tidak boleh bertanya adalah mengenai algoritma yang dibuat. Jika bertanya kejelasan soal masih diperbolehkan.
- 2) Tuliskan nomor bonus yang ingin diklaim di header program

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <string.h>
4
5  // bonus 1 / 2 / 3
6
```

- 3) Bonus yang dapat diklaim oleh praktikan sendiri hanyalah bonus 1,2,3. Untuk bonus 4 dan 5 akan dicek sendiri oleh asisten.
- 4) Jika praktikan klaim **bonus 2**, lalu setelah praktikum selesai merasa soal tugas yang dikerjakan belum maksimal, maka diperbolehkan untuk mengupload ulang tugas pada uploader TUGAS di situs kuliah sampai batas waktu pengumpulan tugas berakhir (1 minggu setelah praktikum).

PENGUMPULAN

1. Program dimasukkan kedalam sebuah folder.
2. Dalam folder terdapat beberapa file (.c, .o, .win, .dev, .exe, .layout) seperti berikut (contoh)



3. **Jangan hanya mengumpulkan file .c nya saja!**
4. Penamaan folder dan format pengumpulan sbb:
 - UGD → UGD8_X_YYYYYY.zip (folder dizip)
 - TGS → TGS8_X_YYYYYY.zip (folder dizip)
 - BONUS → UGD8_X_YYYYYY_BONUS.zip (folder dizip)
5. Bagi yang mengambil **bonus 2**, kumpulkan file yang sama (yg dikumpulkan pada uploader UGD) pada uploader TUGAS di situs kuliah. Namun, bila poin 4 pada ketentuan bonus dilakukan, kumpulkan tugas dengan format penamaan TGS di atas (TGS8_X_YYYYYY.zip)

Keterangan:

X = Kelas

YYYYYY = 5 digit trakhir NPM praktikan