

# Dasar-Dasar Pemrograman 1

## Lab 0

### Introduction to Programming & Computer Systems: Instalasi & Persiapan



FAKULTAS  
ILMU  
KOMPUTER

#### Riwayat Versi

Versi	Timestamp	Keterangan	Warna
1	28-08-2025; 15.00 WIB	Rilis Pertama	-

#### Aturan Pengerjaan

- Kerjakan semua soal sesuai dengan spesifikasi tiap soal.
- Mohon baca setiap spesifikasi soal dengan saksama sebelum bertanya kepada asisten dosen.
- Jika terdapat soal yang membingungkan atau kesalahan pada soal, silakan bertanya kepada salah satu asisten dosen.
- Lakukan submisi semua file (sesuai spesifikasi yang ada pada soal) di SCELE sebelum Kamis, 28 Agustus 2025 pukul 16.25.
- Mahasiswa **dilarang** untuk menggunakan tools, library, atau module di luar dari yang telah dipelajari di dalam kelas atau disebutkan di dalam soal.
- Mahasiswa **dilarang** untuk membagikan jawaban, meminta bantuan joki, dan/atau menggunakan generative AI seperti ChatGPT, Claude, atau Gemini untuk mendapatkan jawaban.

# Pesan Identitas Rahasia



Halo teman-teman pacil 2025!

Selamat datang di lab pertama kalian di DDP 1 ٩(^ڤ^ )٩ ´-

Kita akan belajar mengenai Turtle *graphics*. Untuk menggunakan Turtle *graphics*, modul `turtle` harus di-import terlebih dahulu. Konsep utama dari penggunaan `turtle` adalah seperti pulpen.

Ada beberapa fungsi yang perlu kalian ketahui dalam tutorial kali ini:

- `turtle.penup()`, `turtle.pendown()` : Mengubah kondisi pulpen menjadi penup (tidak menggambar) atau pendown (menggambar).
- `turtle.right(degrees)`, `turtle.left(degrees)` : Mengubah arah turtle sejauh degrees. Satuan dalam derajat.
- `turtle.forward(distance)`, `turtle.backward(distance)` : Memindahkan turtle sejauh distance ke depan atau ke belakang. Method ini akan menggambar apabila kondisi pulpen adalah pendown bukan penup. Satuan dalam pixel.
- `turtle.circle(radius)` : Menggambar lingkaran dengan jari-jari sebesar radius. Satuan dalam pixel.
- `turtle.color(color)` : Mengubah warna pulpen menjadi warna color tersebut.
- `turtle.begin_fill()`, `turtle.end_fill()` : Memulai dan mengakhiri pengisian warna.
- `turtle.hideturtle()` : Menyembunyikan ikon turtle agar ikon tidak menutupi gambar yang sudah jadi.
- `turtle.exitonclick()` : Menunggu user mengklik pada window turtle untuk menutupnya. Tanpa perintah ini, window turtle akan langsung tertutup setelah seluruh perintah selesai dieksekusi.

Untuk mempelajari modul turtle lebih lanjut, kita dapat membaca dokumentasi modulnya yang dapat diakses pada [link ini](#). Membaca dokumentasi akan sangat membantu kita saat ingin menggunakan sebuah modul baru.

```
import turtle

# Menyiapkan turtle
turtle.shape("turtle") # mengubah bentuk cursor turtle menjadi "turtle"
turtle.width(10) # mengatur ketebalan garis
turtle.speed(3) # mengatur kecepatan pergerakan turtle
turtle.penup() # mengangkat pena agar tidak menggambar saat bergerak
turtle.goto(-25, 50) # memindahkan posisi turtle ke koordinat (-25, 50)

# menggambar huruf C
turtle.pendown() # menurunkan pena agar mulai menggambar
turtle.color("blue") # mengatur warna garis menjadi biru
turtle.left(180) # memutar arah turtle ke kiri 180 derajat
turtle.forward(100) # menggambar garis lurus sejauh 100 piksel
turtle.left(90)
turtle.forward(100)
turtle.left(90)
turtle.forward(100)

# Spasi
turtle.penup()
turtle.goto(0, -50)

# menggambar huruf S
turtle.pendown()
turtle.color("red")
turtle.forward(100)
turtle.left(90)
turtle.forward(50)
turtle.left(90)
turtle.forward(100)
turtle.right(90)
turtle.forward(50)
turtle.right(90)
turtle.forward(100)

# berhenti menggambar dan menyembunyikan ikon turtle
turtle.hideturtle() # menyembunyikan ikon turtle dari layar
turtle.exitonclick() # mencegah layar langsung tertutup
```

Kode tersebut adalah contoh menggambar tulisan “CS” berwarna merah-biru dengan menggunakan turtle. Silakan tulis ulang kode tersebut pada IDE kalian masing-masing lalu coba jalankan dan perhatikan pergerakan turtlenya.

## Deskripsi Soal

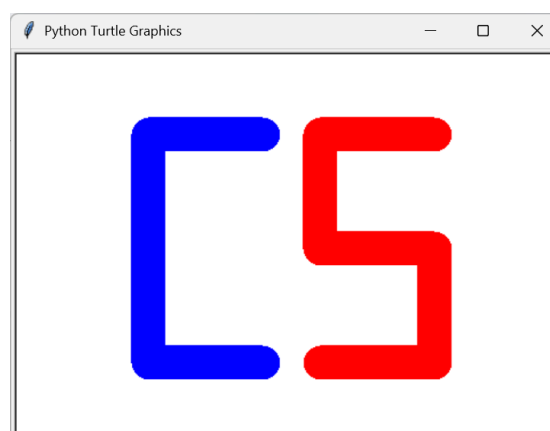
Kalian baru saja direkrut sebagai agen rahasia dan ini adalah misi perdana kalian. Untuk melapor ke pusat komando, kalian harus meninggalkan pesan berupa 2 huruf inisial nama kalian. Tapi kalian tidak menuliskannya sendiri, ada teman kecil bernama turtle yang akan melakukannya untuk kalian.

Tugas kalian adalah membuat program Python dengan modul turtle untuk menggambar 2 huruf inisial nama kalian. Gunakan perintah dasar seperti yang telah dijelaskan sebelumnya untuk mengatur pergerakan turtle. Jika nama kalian memiliki lebih dari 2 kata, cukup pilih 2 huruf inisial secara bebas, bisa dari nama depan, tengah, maupun belakang. Bentuk huruf tidak harus sempurna, cukup sederhana saja, namun kalian dipersilakan untuk menghiasnya sekreatif mungkin selama inisial tetap terlihat jelas di layar. Untuk memudahkan pengerjaan, silakan gunakan [template ini](#).

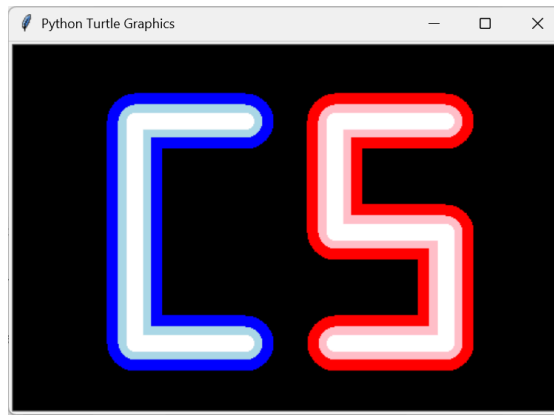
**Jika inisial nama Anda mengandung huruf C atau S, ubahlah menjadi huruf sesudahnya**

## Test Case

Contoh hasil jadi:



atau



### Komponen Penilaian

- **60%** Kebenaran sintaks dan struktur program (program dapat berjalan dengan baik tanpa ada error)
- **30%** Kesesuaian output program dengan requirement yang diberikan soal
- **10%** Mengumpulkan dengan format dan penamaan file yang benar

### Deliverables

Kumpulkan berkas .py dengan format penamaan seperti berikut.

[Kelas]\_[KodeAsdos]\_[NPM]\_[NamaLengkap]\_Lab00.py

Contoh:

A\_ABC\_2006463042\_JudahAriesakaMagaini\_Lab00.py