



LOOPING

Ketentuan pengerjaan :

1. Waktu pengerjaan unguided disesuaikan dengan waktu yang ada pada E-class. Perlu diperhatikan bahwa format waktu yang digunakan adalah WIB.
2. Segala bentuk keterlambatan akan mendapatkan pengurangan nilai sesuai ketentuan berikut :
 - a. Keterlambatan **kurang dari satu jam setelah batas waktu pengumpulan**, maka total nilai yang diperoleh akan dikurangi 1/60 detik.
 - b. Keterlambatan **lebih dari satu jam setelah batas waktu pengumpulan**, maka akan diberikan nilai nol (0).
3. **Plagiasi internet maupun teman, nilai = 0!**
4. Pengerjaan dilakukan **belum menggunakan import library tambahan** (import math). Jika tetap mengimport library maka poin jawaban tersebut akan **dibagi dengan 2 (50%)**.
5. Pengumpulan file menggunakan menggunakan ketentuan sebagai berikut :
 - a. File yang dikumpulkan merupakan file dengan ekstensi **Python (.py)**.
 - b. Pemberian nama file menggunakan format **NoSoal_Grup_NIM.py**.
 - c. Jika format pengumpulan file tidak sesuai dengan ketentuan yang diberikan, maka file tersebut tidak akan dinilai dan otomatis 0
6. Seluruh file unguided di-*push* ke dalam **GitHub** dengan menggunakan format nama repository yaitu **UG12_Grup_NIM**, Grup dan NIM disesuaikan.
7. Kumpulkan **link GitHub** ke dalam kolom pengumpulan Unguided 12 di E-Class.

Soal 1

Salah seorang temanmu mengajakmu untuk ke sebuah toko. Ia ingin membeli beberapa barang yang ada di toko tersebut. Saat kamu dan temanmu sampai ke toko tersebut, kamu melihat papan dengan tulisan nama barang dan harganya :

Susu	= Rp20.000
Permen	= Rp500
roti	= Rp15.000
indomie	= Rp3.000
vitamin	= Rp50.000

Setelah melihat papan tersebut, temanmu akan diminta untuk memasukkan jumlah uang yang ia bawa lalu setelah itu akan memulai pembelian.

Langkah pertama adalah menuliskan kata "start", kata tersebut dapat berupa UPPERCASE maupun lowercase.

Temanmu akan menuliskan apa yang hendak ia beli, dan barangnya akan langsung disiapkan oleh pegawai toko.

Apabila harga barang dari besar dari uang yang dimasukkan tadi maka, sudah tidak mencukupi, maka akan muncul tulisan "Uang tidak cukup" dan apabila yang barang yang diketik tidak tersedia pada papan maka akan mengeluarkan output "Barang tidak tersedia". Setelah semuanya barang diinputkan maka temanmu harus mengetikkan kata "SUDAH" dan transaksi selesai.

```
Masukkan jumlah uang: Rp20000
Ketik 'START' untuk memulai: START
Apa barang yang akan Anda beli? permen
Sisa uang Anda 19500
Apa barang yang akan Anda beli? roti
Sisa uang Anda 4500
Apa barang yang akan Anda beli? indomie
Sisa uang Anda 1500
Apa barang yang akan Anda beli? SUDAH
```

Test Case 1 :

```
Masukkan jumlah uang: Rp20000
Ketik 'START' untuk memulai: start
Apa barang yang akan Anda beli? vitamin
Uang Anda tidak cukup
Apa barang yang akan Anda beli? permen
Sisa uang Anda 19500
Apa barang yang akan Anda beli? susu
Uang tidak cukup
Apa barang yang akan Anda beli? roti
Sisa uang Anda 4500
Apa barang yang akan Anda beli? SUDAH
```

Test Case 2 :

```
Masukkan jumlah uang: Rp100000
Ketik 'START' untuk memulai: StaRT
Apa barang yang akan Anda beli? indomie
Sisa uang Anda 97000
Apa barang yang akan Anda beli? susu
Sisa uang Anda 77000
Apa barang yang akan Anda beli? vitamin
Sisa uang Anda 27000
Apa barang yang akan Anda beli? rokok
Barang tidak tersedia
Apa barang yang akan Anda beli? SUDAH
```

Poin Penilaian nomor 1 (50 Poin) :

1. Menggunakan perulangan dan percabangan untuk menangani kasus diatas **(15 Poin)**
2. Dapat mengetikkan kata "Start" dengan uppercase maupun lowercase **(10 Poin)**
3. Program berhasil berhenti saat user mengetikkan kata "SUDAH" **(5 Poin)**
4. Dapat mengeluarkan sisa uang, barang tidak tersedia, dan uang tidak cukup **(10 Poin)**
5. Hasil output sesuai seperti yang diharapkan. **(10 Poin)**

Soal 2

Buatlah sebuah table matematika yang dapat memilih model matematika perkalian atau pembagian. User akan diminta untuk memberikan input berupa model matematika yang diinginkan dan angka yang akan dikalikan dengan 1 hingga 10, atau angka yang akan dibagi dengan angka 50-65. Jika user memberikan pilihan model yang tidak ada maka program akan mengeluarkan output “Pilihan tidak tersedia, jangan ngasal!”

Test Case 1 :

```
~~~~~ Table Matematika Nich ~~~~~
Pilihan Model Matematika
1. Perkalian
2. Pembagian
Masukkan model matematika yang diinginkan 1/2 : 1
Menampilkan table matematika dari angka: 3
3 x 1 = 3
3 x 2 = 6
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 9 = 27
3 x 10 = 30
```

Test Case 2 :

```
~~~~~ Table Matematika Nich ~~~~~
Pilihan Model Matematika
1. Perkalian
2. Pembagian
Masukkan model matematika yang diinginkan 1/2 : 2
Menampilkan table matematika dengan angka: 10
50 : 10 = 5.0
51 : 10 = 5.1
52 : 10 = 5.2
53 : 10 = 5.3
54 : 10 = 5.4
55 : 10 = 5.5
56 : 10 = 5.6
57 : 10 = 5.7
58 : 10 = 5.8
59 : 10 = 5.9
60 : 10 = 6.0
61 : 10 = 6.1
62 : 10 = 6.2
63 : 10 = 6.3
64 : 10 = 6.4
65 : 10 = 6.5
```

Test Case 3:

```
n39/python.exe" "d:/Collage/ASDOS/UG13_GRUB D/Soal 2.py"
~~~~~ Table Matematika Nich ~~~~~
Pilihan Model Matematika
1. Perkalian
2. Pembagian
Masukkan model matematika yang diinginkan 1/2 : 3
Menampilkan table matematika dengan angka: 2
Pilihan tidak tersedia, jangan ngasal!
PS D:\Collage\Semester3\STRUKDAT>
```

Poin Penilaian (50 Poin) :

1. Menggunakan perulangan dan percabangan untuk menampilkan tabel **(25 Poin)**
2. Menerima inputan user untuk model matematika dan angka. **(15 Poin)**
3. Mengasilkan tulisan "Pilihan tidak tersedia, jangan ngasal!" **(10 Poin)**

