

Rendi Hartono

2109010111

Sistem Informasi / C1 Pagi

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Kata pengantar

Alhamdulillah puji syukur berkat kehadiran Allah SWT, dengan ini saya dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh Dosen, yaitu tugas “Project Quiz Game” yang dibuat menggunakan Bahasa pemrograman python

Python merupakan bahas pemrograman yang banyak sekali penggunaannya, apalagi untuk yang baru saja mempelajari Bahasa pemrograman, dengan python seseorang dapat dengan mudah belajar mau itu dari kalangan anak sekolah ataupun kuliah.

Project Quiz Game ini diambil contohnya dari youtube yang telah diberikan oleh Dosen, pembuatan project ini dengan membuat 10 pertanyaan yang kemudian dibuat menjadi quiz game dengan pemrograman python

Mohon maaf apabila ada kekurangan pada project quiz game ini, dan saya mengharapkan kritik dan saran untuk membuat saya bisa lebih baik lagi dalam membuatnya

1.2 Rumusan Masalah

Membuat Project Quiz Game dengan Bahasa pemrograman python

Pembahasan

2.1 Program

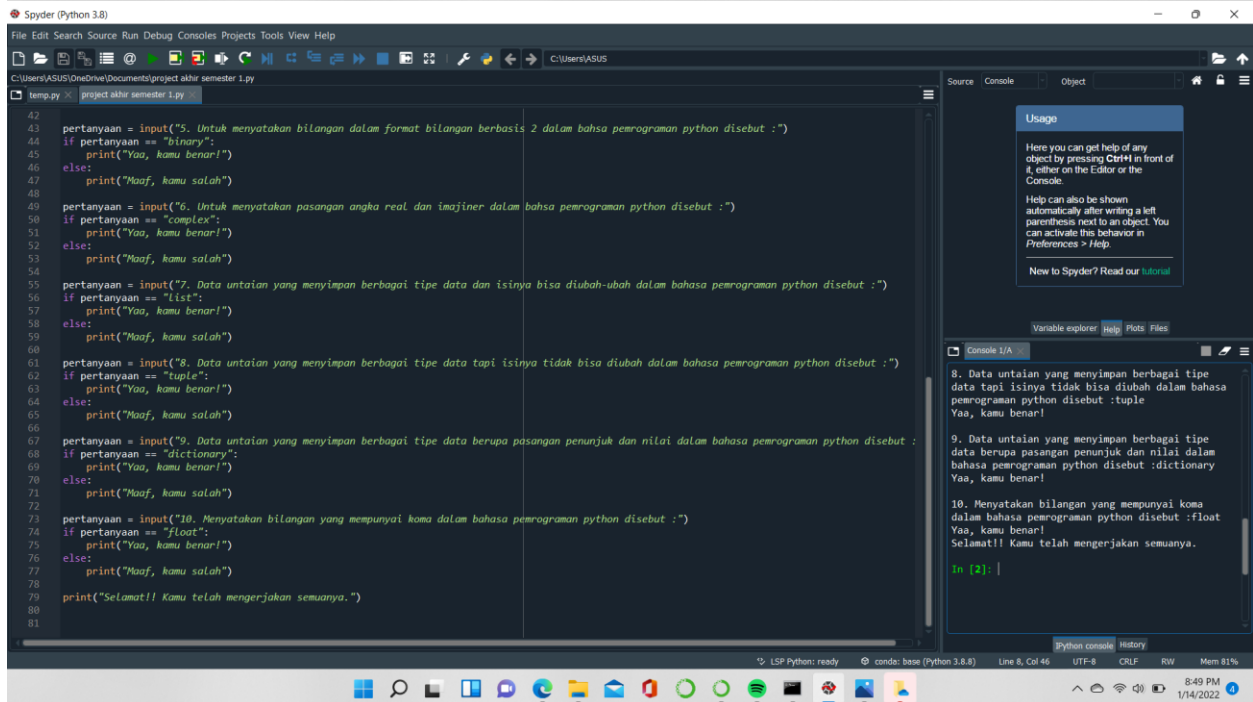
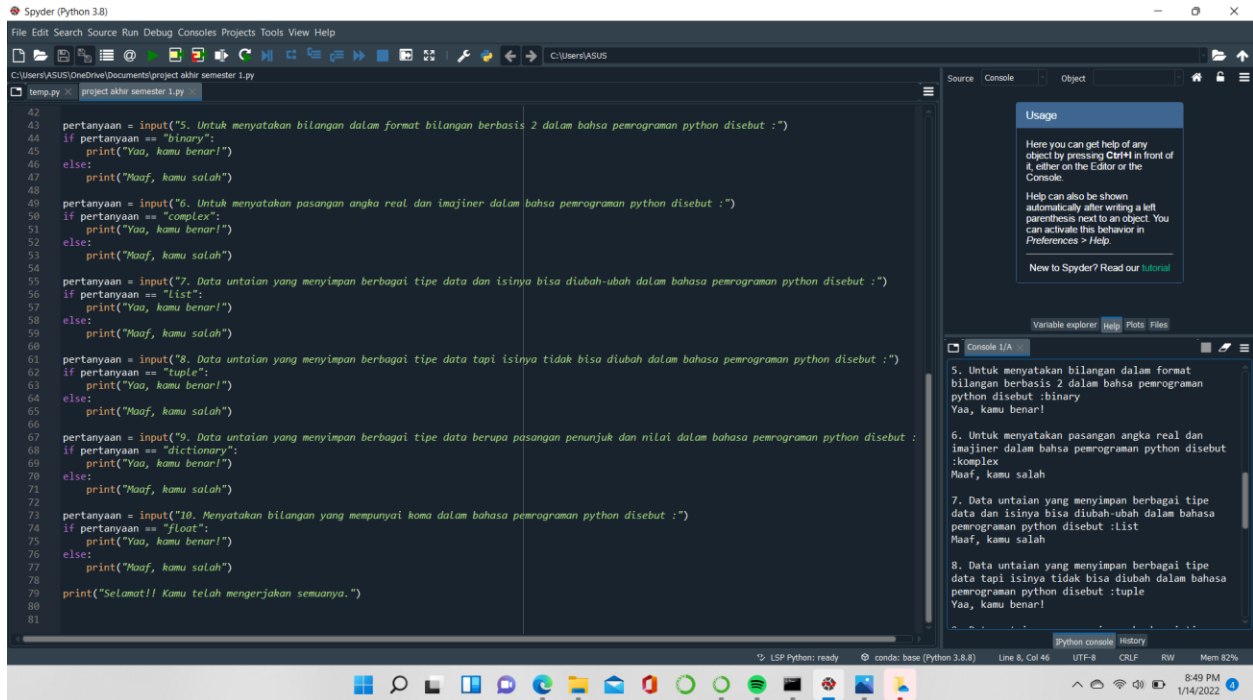
The image displays two screenshots of the Spyder Python IDE, showing a quiz program and its execution.

Top Screenshot: The code editor shows a Python script named `temp.py` (project akhir semester 1.py). The code is a quiz game with 5 questions. The console output shows the program running and the user answering the first question correctly.

```
1 # -*- coding: utf-8 -*-
2 """
3 Created on Tue Jan 11 19:16:02 2022
4
5 @author: ASUS
6 """
7
8 print("Hai, ini adalah quiz game milik saya")
9 print("Quiz ini terdapat 10 buah pertanyaan")
10 main = input("Apakah kamu ingin bermain ? :")
11
12 if main != "mau":
13     quit()
14
15 print("Okey, ayo kita mulai!")
16
17 pertanyaan = input("1. cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis merupakan arti dari :")
18 if pertanyaan == "flowchart":
19     print("Yaa, kamu benar!")
20 else:
21     print("Maaf, kamu salah")
22
23 pertanyaan = input("2. Cara penulisan algoritma yang menyerupai bahasa pemrograman tingkat tinggi disebut:")
24 if pertanyaan == "pseudocode":
25     print("Yaa, kamu benar!")
26 else:
27     print("Maaf, kamu salah")
28
29 print("Pertanyaan berikutnya tentang Tipe data dalam bahasa pemrograman python")
30
31 pertanyaan = input("3. Menyatakan karakter/kalimat bisa berupa huruf angka, dll (diapit tanda petik satu ayau petik dua) merupakan arti dari :")
32 if pertanyaan == "string":
33     print("Yaa, kamu benar!")
34 else:
35     print("Maaf, kamu salah")
36
37 pertanyaan = input("4. Untuk menyatakan bilangan bulat dalam bahasa pemrograman python disebut :")
38 if pertanyaan == "integer":
39     print("Yaa, kamu benar!")
40 else:
41     print("Maaf, kamu salah")
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
```

Bottom Screenshot: The same code editor is shown, but the console output now displays the results of the quiz, indicating that the user has answered all questions correctly.

```
Python 3.8.8 (default, Apr 13 2021, 15:08:03)
[MSC v.1916 64 bit (AMD64)]
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
IPython 7.22.0 -- An enhanced Interactive Python.
>>>
In [1]: runcell(0, 'C:/Users/ASUS/OneDrive/Documents/project akhir semester 1.py')
Hai, ini adalah quiz game milik saya
Quiz ini terdapat 10 buah pertanyaan
Apakah kamu ingin bermain ? :mau
Okey, ayo kita mulai!
1. cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis merupakan arti dari :flowchart
Yaa, kamu benar!
2. Cara penulisan algoritma yang menyerupai bahasa pemrograman tingkat tinggi disebut:pseudocode
Yaa, kamu benar!
Pertanyaan berikutnya tentang Tipe data dalam bahasa pemrograman python
3. Menyatakan karakter/kalimat bisa berupa huruf angka, dll (diapit tanda petik satu ayau petik dua) merupakan arti dari :string
Yaa, kamu benar!
4. Untuk menyatakan bilangan bulat dalam bahasa pemrograman python disebut :integer
Yaa, kamu benar!
5. Untuk menyatakan bilangan dalam format bilangan berbasis 2 dalam bahasa pemrograman
```



2.2 Analisis program

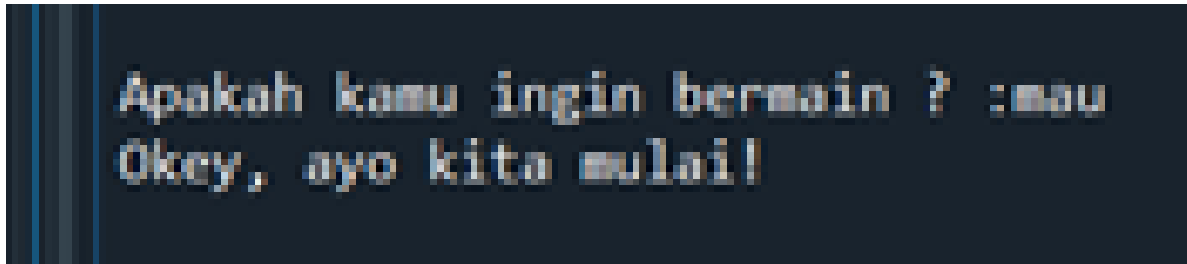
```
6     ==  
7  
8     print("Hai, ini adalah quiz game milik saya")  
9     print("Quiz ini terdapat 10 buah pertanyaan")  
10    main = input("Apakah kamu ingin bermain ? :")  
11  
12    if main != "mau":
```

Membuat pengenalan menggunakan Function print dengan isi "Hai, ini adalah quiz game milik saya", saya membuat Function print dengan isi "Quiz ini terdapat 10 buah pertanyaan", kemudian saya membuat variabel main yang di input dari user menggunakan Function input dengan isi "Apakah kamu ingin bermain ? :". Dengan output

```
In [1]: runcell(0, 'C:/Users/ASUS/OneDrive/  
Documents/project akhir semester 1.py')  
Hai, ini adalah quiz game milik saya  
Quiz ini terdapat 10 buah pertanyaan  
  
Apakah kamu ingin bermain ? :mau  
Okey, ayo kita mulai!
```

```
11  
12    if main != "mau":  
13        quit()  
14  
15    print("Okey, ayo kita mulai!")  
16
```

Membuat Function If untuk menampilkan hasil dari variable main apakah mau bermain quiz game. Jika ya, maka akan lanjut ke print dengan isi “Okey, ayo kita mulai!”. Dengan output.

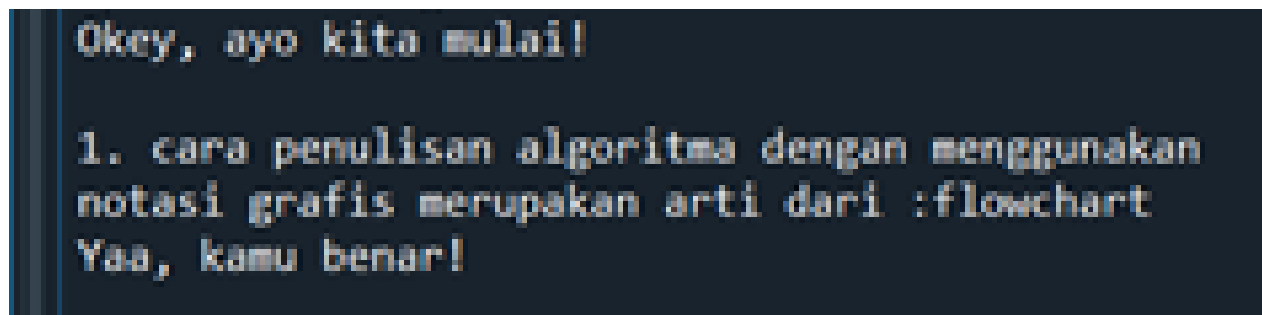


```
Apakah kamu ingin bermain ? :mau
Okey, ayo kita mulai!
```



```
16
17 pertanyaan = input("1. cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis merupakan arti dari :")
18 if pertanyaan == "flowchart":
19     print("Yaa, kamu benar!")
20 else:
21     print("Maaf, kamu salah")
22
```

Setelah itu membuat pertanyaan dengan variable pertanyaan dengan mengambil inputan dari user dengan pertanyaan yg pertama yaitu “cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis merupakan arti dari”. Kemudian membuat Function If dengan variable pertanyaan yang harus sama dengan jawaban dari user menggunakan “flowchart” sebagai jawabannya. Jika salah maka akan keluar kata “Maaf, kamu salah” menggunakan Function print. Dengan output sebagai berikut.



```
Okey, ayo kita mulai!

1. cara penulisan algoritma dengan menggunakan
notasi grafis merupakan arti dari :flowchart
Yaa, kamu benar!
```

```

54
55 pertanyaan = input("7. Data untaian yang menyimpan berbagai tipe data dan isinya bisa diubah-ubah dalam bahasa pemrograman python disebut :")
56 if pertanyaan == "List":
57     print("Yaa, kamu benar!")
58 else:
59     print("Maaf, kamu salah")
60

```

```

7. Data untaian yang menyimpan berbagai tipe
data dan isinya bisa diubah-ubah dalam bahasa
pemrograman python disebut :List
Maaf, kamu salah

```

Apabila jawaban yang ditulis berbeda dengan Function if maka akan salah, meskipun itu berbeda apakah hurufnya kapital atau tidak pada awal kalimat seperti pada contoh di atas.

Yang telah ditampilkan tadi merupakan beberapa pertanyaan yang ada dari 10 buah pertanyaan yang telah dibuat. Berikut merupakan semua pertanyaannya.

1. Cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis merupakan arti dari.
2. Cara penulisan algoritma yang menyerupai bahasa pemrograman tingkat tinggi disebut.
3. Menyatakan karakter/kalimat bisa berupa huruf angka, dll (diapit tanda petik satu atau petik dua) merupakan arti dari.
4. Untuk menyatakan bilangan bulat dalam bahasa pemrograman python disebut.
5. Untuk menyatakan bilangan dalam format bilangan berbasis 2 dalam bahasa pemrograman python disebut.
6. Untuk menyatakan pasangan angka real dan imajiner dalam bahasa pemrograman python disebut.
7. Data untaian yang menyimpan berbagai tipe data dan isinya bisa diubah-ubah dalam bahasa pemrograman python disebut.
8. Data untaian yang menyimpan berbagai tipe data tapi isinya tidak bisa diubah dalam bahasa pemrograman python disebut.
9. Data untaian yang menyimpan berbagai tipe data berupa pasangan penunjuk dan nilai dalam bahasa pemrograman python disebut.
10. Menyatakan bilangan yang mempunyai koma dalam bahasa pemrograman python disebut.