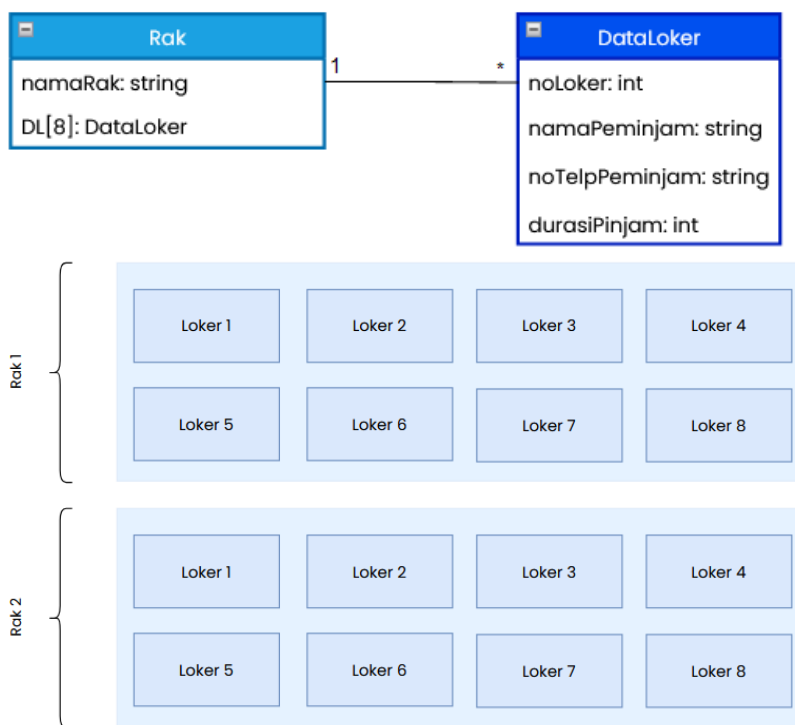


UGD Array Of Record

Tipe B

Penyewaan Loker

Anda mempunyai seorang teman yang sedang mempersiapkan sebuah bisnis baru, yaitu membuka sebuah tempat penyewaan loker. Dikarenakan teman anda ingin sistem penyewaan pada loker tersebut dapat terorganisir dengan baik, maka teman anda mempercayai anda untuk membuat program sistem penyewaan untuk loker tersebut. Terdapat 2 rak dimana masing – masing rak memiliki 8 loker. Setiap rak memiliki atribut nama rak, sedangkan untuk setiap loker akan menyimpan atribut berupa noLoker, namaPeminjam, noTelpPeminjam dan durasiPinjam. Teman anda juga memberikan sebuah diagram kelas supaya program yang anda buat dapat sesuai dengan keinginannya.



Berikut ketentuan pada menu program:

1. Set Nama Rak (15)

Menu pertama digunakan untuk memberikan nama pada setiap rak, user akan langsung menginputkan kedua nama untuk setiap rak sekaligus. Tidak ada error handling pada menu ini.

```
Nama Rak Ke - 1 : Anggrek
Nama Rak Ke - 2 : Flamboyan
Berhasil Set Nama Semua Rak
```

2. Set Data (50)

Set Data digunakan untuk melakukan semua pengolahan data pada DataLoker. Pertama user akan diminta untuk menginputkan nama rak mana yang akan dilakukan pengolahan data pada DataLoker. Jika nama rak tidak ditemukan, maka akan

menampilkan error handling bahwa rak yang dicari tidak ada. Jika rak yang dicari ada, maka user akan diberikan 2 sub menu yaitu pesan loker dan selesai pinjam.

a. Pesan loker

Pesan loker digunakan untuk mengisi data pada salah satu loker yang dipilih, pertama user akan melakukan pemilihan loker. Saat pemilihan loker, jika loker yang dipilih telah terisi / loker yang dipilih diluar dari no loker yang ada, maka program akan mengeluarkan error handling yaitu no loker invalid lalu kembali ke menu utama. Jika user memilih loker kosong maka selanjutnya user akan menginputkan data untuk loker tersebut yaitu nama peminjam, no telepon peminjam dan durasi pinjam. Untuk no loker akan terinput secara otomatis sesuai dengan no loker yang dipilih.

b. Selesai pinjam

Selesai pinjam digunakan untuk menyelesaikan pinjaman loker yang sudah dipesan atau dengan kata lain membuat loker yang dipesan menjadi kosong kembali (tersedia).

pertama user akan melakukan pemilihan loker. Saat pemilihan loker, jika loker yang dipilih masih kosong / loker yang dipilih diluar dari no loker yang ada, maka program akan mengeluarkan error handling yaitu no loker invalid lalu kembali ke menu utama. Jika user memilih loker yang telah terisi, maka semua data yang telah diisi akan dihapus dan loker yang dipilih menjadi tersedia kembali.

Berikut tampilan ketika user ingin memilih nomor loker

```
Rak      : anggrek

[1 | -]  [2 | -]  [3 | -]  [4 | -]
[5 | -]  [6 | -]  [7 | -]  [8 | -]

Pilih Loker :
```

Bagian kiri menunjukkan no loker dan bagian kanan menunjukkan nama peminjam. Jika loker masih kosong maka nama peminjam akan diisi dengan “-“.

3. Tampil data loker (25)

Tampil data loker digunakan untuk menampilkan salah satu rak, serta dapat melihat data loker secara lengkap. pertama user akan melakukan pemilihan loker. Saat pemilihan loker, jika loker yang dipilih masih kosong / loker yang dipilih diluar dari no loker yang ada, maka program akan mengeluarkan error handling yaitu no loker invalid lalu kembali ke menu utama. Jika user memilih loker yang telah terisi, maka isi data yaitu no loker, nama peminjam, no telp peminjam dan durasi pinjam akan tertampil pada program.

```
[ Tampil Data Loker ]
No loker      : 2
Nama Peminjam : Dandy
No Telpon Peminjam : 0349853
Durasi Pinjaman : 3 Jam_
```

4. Keluar (10)

Digunakan untuk keluar program, menampilkan Nama / NPM / Kelas

```
Dandy Candra Oktaviano / 200710670 / B
```

Bonus

1. Menambahkan error handling ketika user sudah melakukan set nama rak (menu 1), maka user tidak dapat melakukan set nama rak kembali. (+ 5)

```
Anda telah melakukan set nama rak [!]
```

2. Menambahkan error handling pada menu 3 (tampil data loker) , sub menu 2 (Selesai pinjam) dan sub menu 3 (Pindah loker | Tugas) jika semua loker pada rak yang dipilih masih kosong. (+ 5)

```
Nama Rak : b
Semua Loker masih kosong [!]
```

3. Menambahkan error handling pada sub menu 1 (Pesan Loker) dan sub menu 3 (Pindah loker | Tugas), jika semua data loker pada rak yang dipilih telah terisi. (+ 5)

```
Semua Loker telah terisi [!]
```

4. Menambahkan sub menu baru yaitu Pindah loker. Digunakan untuk melakukan pemindahan data dari loker yang telah terisi ke loker yang tersedia . Jika user memilih loker yang masih kosong untuk dilakukan pindah data, maka program akan mengeluarkan error handling. Selanjutnya jika user memilih tempat pemindahan loker ke no loker yang sudah terisi datanya, maka program akan mengeluarkan error handling. (+ 10)

NB : Untuk claim bonus, dapat melakukan penulisan no bonus apa saja yang diambil pada bagian header code c, jika tidak menuliskan meskipun praktikkan mengerjakan bonus, maka bonus tidak akan dianggap.

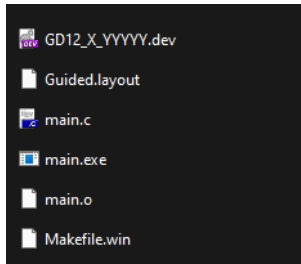
```
//bonus 1 / 2 / 3 / 4
```

Tugas (100)

Menyelesaikan UGD dan semua bonus.

Ketentuan Pengerjaan:

1. Wajib mengerjakan menggunakan konsep Array Of Record (Jika tidak -40)
2. Minimal terdapat 1 fungsi / prosedur dalam pengerjaan
3. Boleh bertanya kepada asisten setelah 40 menit pengerjaan. (Bagi praktikkan yang ingin mengambil bonus, dilarang bertanya kepada asisten kecuali mengenai kejelasan soal).
4. **Jangan Hanya Mengumpulkan File .c nya saja.**



Semua file tersebut dijadikan 1 folder lalu di zip dengan ketentuan penamaan dibawah.

5. Segala ketentuan pada spreadsheet penilaian berlaku.

Ketentuan penamaan

UGD dikumpulkan dengan format penamaan :

UGD12_X_YYYYY

Tugas dikumpulkan dengan format penamaan:

TGS12_X_YYYYY

Keterangan:

X : Kelas

Y : 5 digit NPM terakhir

NB : Bagi praktikan yang mengambil semua bonus, tetap wajib untuk mengumpulkan file ke uploader tugas dengan format penamaan tugas.