

UGD PEMILIHAN

TIPE D



Pak Alek adalah pemilik “Warnet Atma” yang ingin membuat sebuah aplikasi untuk mendata semua pelanggan yang berkunjung ke tokonya. Dikarenakan akhir-akhir ini, ia mendapatkan pelanggan yang sangat banyak. Pak Alek ingin membuat sistem aplikasi yang efisien untuk mempermudahnya dalam mengatur layanan kelas warnet (Reguler dan VIP). Anda sebagai programmer yang handal diminta untuk membuat sebuah aplikasi pengelolaan warnet. Untuk masuk ke dalam program, Anda harus memasukkan **username** (nama panggilan) dan **password** (5 digit belakang NPM). Jika login berhasil, maka akan masuk ke dalam menu utama program.

Contoh :

Username : Alex

Password : 12519

- Jika username atau password salah, maka akan muncul output berikut :

```
[!] Username & Password Salah [!]
```

Setelah masuk ke dalam menu utama, terdapat 2 menu yaitu :

1. Menu Reguler

Program akan menerima dua inputan yaitu jam masuk dan durasi main.

- Apabila durasi kurang dari satu jam, maka akan muncul output berikut :

```
Masukkan jam masuk : 8:00
Masukkan durasi (jam) : 0
[!] Durasi tidak boleh kurang dari 1 jam [!]
```

- Apabila durasi lebih dari 7 jam, maka pelanggan akan mendapatkan diskon 20%. Berikut adalah outputnya :

```
Masukkan jam masuk : 12:00
Masukkan durasi (jam) : 10
=====
Jam berakhir main : 22:00
Rincian Harga :
Harga Rp 50000.00
Anda mendapatkan diskon sebesar Rp 10000.00
Total Pembayaran Rp 40000.00
```

Setelah program sudah menerima dua inputan tersebut, maka program menampilkan jumlah durasi main dan harga sebesar Rp 5.000 per jam. Selanjutnya pelanggan akan melakukan pembayaran.

- Apabila uang yang dibayar kurang dari biaya sewa, maka program akan menampilkan output sebagai berikut :

```
Rincian Harga :
Harga Rp 80000.00
Anda mendapatkan diskon sebesar Rp 16000.00
Total Pembayaran Rp 64000.00
Pembayaran Rp 20000

[!] Uang Tidak Cukup [!]
```

- Apabila uang yang dibayar lebih besar dari biaya sewa atau sama dengan biaya sewa, maka program akan menampilkan output sebagai berikut :

```
Rincian Harga :
Harga Rp 15000.00
Pembayaran Rp 25000

[+] Pembayaran berhasil diperoleh Kembalian Rp 10000.00
```

2. Menu VIP

Sama halnya dengan menu pertama, program akan menerima inputan dan melakukan transaksi pembayaran biaya main sebesar Rp 8.000 per jam

3. Exit

Ketika program selesai, tambahkan identitas masing-masing sesuai dengan demo. (Jika tidak ada nilai UGD -10)

```
[*] Program Selesai ....  
NAMA PRAKTIKAN | NPM | KELAS
```

Bonus

Buatlah menu konversi ke jam, dimana menu ini akan menerima inputan detik dengan ketentuan detik harus lebih besar dari 0, dan output adalah hasil konversi ke jam, sisa menit dan detik.

Contoh :

- **Jika berhasil**

```
->Inputan jumlah detik : 4600  
  
Hasil konversi :  
-> 1 jam sisa 16 menit dan 40 detik
```

- **Jika Gagal**

```
->Inputan jumlah detik : 0  
  
[!] Detik tidak boleh kurang dari 1 [!]
```

Tugas

Pak Alek juga ingin mengkonversikan hasil jam menjadi format AM/PM. Maka dari itu, ia juga meminta Anda menambahkan menu baru, yang menerima inputan jam, menit, detik dan format dengan ketentuan “HH:MM:SS TT”. Tambahkan beberapa error handling sebagai berikut :

- Jam atau menit atau detik kurang dari 0
- Jam lebih besar dari 12
- Menit atau detik lebih besar dari sama dengan 60
- Format jam tidak sesuai

Contoh Output :

```
==[TUGAS PEMILIHAN]==  
Masukkan waktu dalam bentuk HH:MM:SS (AM/PM): 12:30:50 PM  
  
=>Waktu Setelah di Konversi Adalah [ 24:30:50 ]
```

Ketentuan Bonus:

1. Menyelesaikan UGD dan Bonus dengan benar selama praktikum berlangsung: **UGD 120, TGS 100**
2. Jika sudah mengklaim bonus, praktikan tidak perlu mengerjakan Tugas
3. Diberikan kesempatan 3x mengklaim bonus silahkan memanggil Asisten jika mau mengklaim bonus agar langsung dinilai ditempat.
4. Bonus akan hangus jika praktikan meminta bantuan asisten dalam mengerjakan (**kecuali menanyakan kejelasan soal**)

Ketentuan Pengerjaan:

1. 30 menit pertama tidak diizinkan bertanya pada asisten, jadi dipersilahkan bertanya kepada asisten setelah 30 menit pengerjaan.
2. Praktikan diperboleh membuka modul dan guided selama praktikum berlangsung
3. File code harus berekstensi .c bukan .cpp (Unguided / Tugas -20).
4. Kesalahan format penamaan (Unguided -10).
5. Tidak menggunakan loop atau memanggil prosedur dari materi kedepannya.
6. Ketentuan pada spreadsheet penilaian juga berlaku.

Format Pengumpulan:

Kompres projek yang telah kamu buat dan rename menjadi format sesuai dengan dibawah ini,
- Unguided : **UGD4_X_YYYYY.zip**

- Tugas : **TGS4_X_YYYYY.zip**

- Bonus:

Format jika mengambil bonus, folder dan archive diberi nama:

- **UGD4_X_YYYYY_BONUS.zip**
- Tidak perlu mengupload ke uploader UGD, Upload ke UGD BONUS saja.
- Salah penaman bonus hangus

Keterangan format penamaan:

X = kelas

YYYYY = 5 digit terakhir NPM