

Judul: Program Penentu Hadiah & Program Pendaftaran
Nama: Alfine Putra Perdana
NIM: J3C217166
GitHub: <https://github.com/AlfinePutraPerdana/Project1.git>

Program 1

Membuat Program Penentu Hadiah

Desain :

Gambar 1 Desain Form

Berikut adalah tampilan desain dari form Program penentu hadiah, didalamnya terdapat textbox untuk menginput nama, nilai 1,2,dan 3, lalu terdapat label untuk output nilai rataan dan hadiah, dan terakhir terdapat button hitung untuk melakukan proses hitung, dan button ulang untuk me-reset isian form

Script :

```
Public Class Form1
```

```
    Private Sub ButtonHitung_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles ButtonHitung.Click  
        Dim a, b, c, rataan As Decimal
```

```
        a = TextBoxNilai1.Text  
        b = TextBoxNilai2.Text  
        c = TextBoxNilai3.Text
```

```

        rataan = (a + b + c) / 3
        LabelRataan.Text = FormatNumber(rataan, 2)
        If rataan > 80 Then
            LabelHadiah.Text = "Rp.10.000.000 + Sertifikat"
        ElseIf rataan > 70 Then
            LabelHadiah.Text = "Rp.7.500.000 + Sertifikat"
        Else
            LabelHadiah.Text = "Sertifikat"
        End If

    End Sub

    Private Sub ButtonUlang_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles ButtonUlang.Click
        TextBoxNama.Clear()
        TextBoxNilai1.Clear()
        TextBoxNilai2.Clear()
        TextBoxNilai3.Clear()
        LabelHadiah.Text = "....."
        LabelRataan.Text = "....."
    End Sub

End Class

```

Penjelasan:

Berikut adalah script dari program penghitung hadiah, pada blok script pertama merupakan kode yang akan dijalankan pada saat button hitung di klik, terdapat beberapa variabel yang di deklarasikan yaitu variabel a,b,c, dan rataan yang bertipe decimal. Variabel a,b,c digunakan untuk menyimpan nilai 1- nilai 3, dan variabel rataan untuk menyimpan rata-rata nilai dengan rumus $\text{rataan} = (a+b+c)/3$. Setelah itu terdapat kondisi seleksi IF untuk menentukan hadiah sesuai ketentuan pada soal.

Lalu pada blok script kedua adalah kode yang akan dijalankan saat button ulang di klik script akan membersihkan semua textbox pada form dan mengembalikan label hadiah dan rataan seperti semula

Penggunaan Program:

A screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window contains several text labels and input fields. The labels are "Nama :", "Nilai 1 :", "Nilai 2 :", "Nilai 3 :", "Rataan :", and "Hadiah :". The input fields contain the values "Alfine", "87", "78", and "84" respectively. Below the input fields, the "Rataan" label is followed by the value "83.00". The "Hadiah" label is followed by the text "Rp.10.000.000 + Sertifikat". There are two buttons: "Hitung" (highlighted with a blue border) and "Ulang".

Label	Value
Nama :	Alfine
Nilai 1 :	87
Nilai 2 :	78
Nilai 3 :	84
Rataan :	83.00
Hadiah :	Rp.10.000.000 + Sertifikat

Gambar 2 Tampilan program setelah diberi inputan dan di klik button hitung

A screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window contains several text labels and input fields. The labels are "Nama :", "Nilai 1 :", "Nilai 2 :", "Nilai 3 :", "Rataan :", and "Hadiah :". The input fields are empty. Below the input fields, the "Rataan" label is followed by a dotted line ".....". The "Hadiah" label is followed by a dotted line ".....". There are two buttons: "Hitung" and "Ulang".

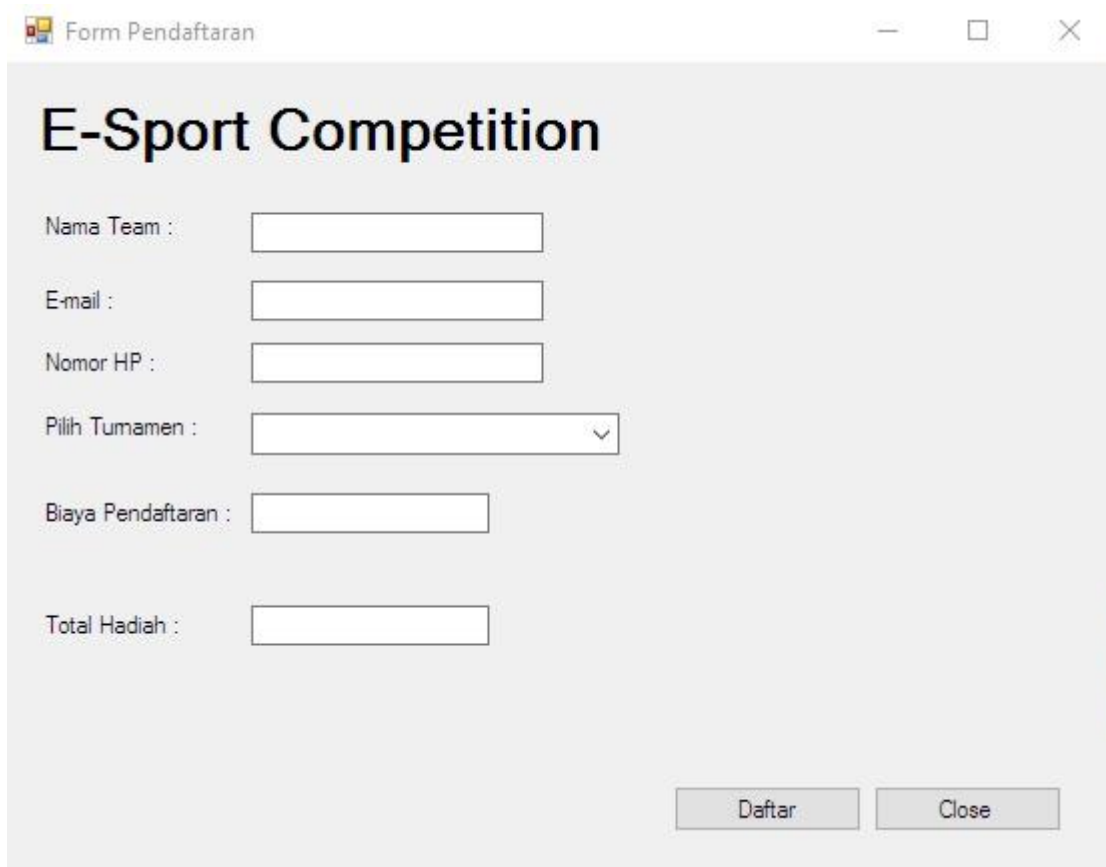
Label	Value
Nama :	
Nilai 1 :	
Nilai 2 :	
Nilai 3 :	
Rataan :
Hadiah :

Gambar 3 Tampilan program saat di klik button ulang

Program 2

Membuat Program Bebas-Program pendaftaran Turnamen E-sport

Desain program:



Gambar 4 Desain Program2

Berikut Desain dari Program kedua, didalamnya terdapat 5 buah textbox yang secara berurutan berfungsi untuk menginput nama team yang mendaftar, menginput email, menginput Nomor HP perwakilan team, output biaya pendaftaran dan output total hadiah, selain itu terdapat combobox untuk memilih kategori game yang ingin didaftarkan, setelah itu ada button daftar dan button close.

Script :

```
Public Class Form1
```

```
    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles ButtonDaftar.Click
        If CBTurnamen.Text = "Dota 2" Then
            TBBiaya.Text = "Rp.200.000"
            BoxTotalHadiah.Text = "Rp.14.000.000"
        ElseIf CBTurnamen.Text = "CounterStrike : Global Offensive" Then
```

```

        TBBiaya.Text = "Rp.225.000"
        BoxTotalHadiah.Text = "Rp.14.500.000"
    ElseIf CBTurnamen.Text = "Player Unknown's Battleground" Then
        TBBiaya.Text = "Rp.275.000"
        BoxTotalHadiah.Text = "Rp.15.000.000"
    Else
        MsgBox("Data Yang Dimasukan Tidak Lengkap! ", MsgBoxStyle.Exclamation, "Data Tidak Lengkap!")
    End If
    MsgBox("Selamat! " & TextBoxTeam.Text & " Telah Terdaftar" & vbNewLine & "Informasi akan dikirimkan melalui E-mail anda", MsgBoxStyle.Information, "Terdaftar")
End Sub

Private Sub ButtonKeluar_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles ButtonKeluar.Click
    Close()
End Sub
End Class

```

Penjelasan:

Pada blok script pertama adalah kode yang akan dijalankan saat button daftar di klik program akan menentukan biaya pendaftaran dan total hadiah yang bisa didapat jika memenangkan turnamen berdasarkan kategori game, setiap game memiliki biaya pendaftaran dan total hadiah yang berbeda, penentuan biaya pendaftaran dan total hadiah ini di jalankan dengan fungsi If dimana apabila user tidak memasukan kategori game program akan menampilkan messegebox yang berisi peringatan bahwa data yang dimasukan tidak lengkap dengan msgboxstyle exclamation.

Jika data yang dimasukan user lengkap dan user mengklik button daftar maka program akan menampilkan messegebox yang berisi info bahwa team telah terdaftar dan menampilkan nama team.

Pada blok script kedua adalah kode untuk menutup program apabila button keluar diklik.

Penggunaan Program :

Form Pendaftaran

E-Sport Competition

Nama Team :

E-mail :

Nomor HP :

Pilih Tumamen : ▾

Biaya Pendaftaran :

Total Hadiah :

Gambar 5 Tampilan Program Setelah diinputkan Data

Form Pendaftaran

E-Sport Competition

Nama Team :

E-mail :


Nomor HP :

Pilih Tumamen :

Biaya Pendaftaran :

Total Hadiah :

Terdaftar

 Selamat! SirVivor Telah Terdaftar
Informasi akan dikirimkan melalui E-mail anda

Gambar 6 Tampilan Program setelah di klik button Daftar

The image shows a Windows application window titled "Form Pendaftaran" (Registration Form) for an "E-Sport Competition". The form contains several input fields: "Nama Team" (Team Name), "E-mail", "Nomor HP" (Phone Number), "Pilih Tumamen" (Select Category) which is a dropdown menu, "Biaya Pendaftaran" (Registration Fee), and "Total Hadiah" (Total Prize). At the bottom of the form are two buttons: "Daftar" (Register) and "Close". A modal dialog box titled "Data Tidak Lengkap!" (Data is incomplete!) is displayed over the form. It features a yellow warning triangle icon and the text "Data Yang Dimasukan Tidak Lengkap!" (Data entered is incomplete!). An "OK" button is located at the bottom right of the dialog box. The "Daftar" button on the form is highlighted with a blue border, indicating it was the last active element.

Gambar 7 Tampilan Program saat kategori game tidak diinputkan

<https://github.com/AlfinePutraPerdana/Project1.git>

