**Aplikasi Penjualan Mebel: Desain Event-Driven dan Interaksi Pengguna**

Aplikasi *Penjualan Mebel* merupakan aplikasi desktop berbasis Windows Forms yang dirancang untuk mencatat dan menampilkan transaksi penjualan barang mebel seperti meja, kursi, dan lemari. Aplikasi ini mengikuti pendekatan **event-driven programming** (pemrograman berbasis peristiwa), di mana setiap interaksi pengguna memicu peristiwa tertentu yang dijalankan oleh sistem.

1. **Antarmuka Aplikasi**

Tampilan aplikasi terdiri dari:

* Tiga input (textbox) untuk data: **Kode**, **Nama Barang**, dan **Harga**.
* Dua tombol aksi: **Simpan** dan **Lihat Data**.
* Satu tabel yang menampilkan daftar transaksi penjualan (dengan kolom: ID, Kode, Nama, dan Harga).
* **Penjelasan Komponen dan Peristiwa**

**1. TextBox Input: Kode, Nama, Harga**

* Komponen ini memungkinkan pengguna mengisi data penjualan.
* Dapat dikaitkan dengan event TextChanged untuk validasi langsung (misalnya, hanya angka untuk harga).

**2. Tombol "Simpan"**

* **Event**: Click
* **Fungsi**:
  + Mengambil nilai dari ketiga input (kode, nama, dan harga).
  + Melakukan validasi sederhana (tidak boleh kosong, harga harus numerik).
  + Menyimpan data ke dalam database lokal (penjualan.db).
  + Mengosongkan kembali input setelah data berhasil disimpan.
  + Memberikan umpan balik berupa pesan "Berhasil Disimpan".

**3. Tombol "Lihat Data"**

* **Event**: Click
* **Fungsi**:
  + Mengambil seluruh data dari tabel Penjualan dalam database.
  + Menampilkan data tersebut di kontrol tabel (biasanya DataGridView).
  + Memastikan tabel selalu diperbarui setelah data ditambahkan.

**4. Tabel Data Penjualan**

* **Komponen**: DataGridView atau ListView
* **Event** (opsional):
  + CellClick atau DoubleClick untuk memilih atau mengedit baris data.
* **Fungsi**:
  + Menyediakan representasi visual dari data yang sudah tersimpan.
  + Memudahkan pengguna untuk melihat riwayat transaksi.

1. **Alur Kerja Aplikasi**
2. Pengguna mengisi data barang mebel: **kode**, **nama**, dan **harga**.
3. Pengguna menekan tombol **Simpan** untuk menyimpan data.
4. Sistem menyimpan data ke dalam file database SQLite (penjualan.db).
5. Pengguna menekan tombol **Lihat Data** untuk menampilkan seluruh data.
6. Tabel di bawah form akan menampilkan seluruh data penjualan yang telah dimasukkan.
7. **Teknologi yang Digunakan**

* **Bahasa Pemrograman**: C#
* **Platform**: Windows Forms (.NET 6 atau .NET Framework)
* **Database**: SQLite, disimpan dalam file lokal penjualan.db
* **Pola Desain**: Event-Driven Programming

1. **Kesimpulan**

Dengan pendekatan berbasis event seperti ini, aplikasi *Penjualan Mebel* dapat memberikan pengalaman interaktif yang sederhana namun fungsional. Setiap tindakan pengguna ditangani secara terstruktur melalui event handler, menjadikan aplikasi responsif dan mudah dikembangkan lebih lanjut.