

**TUGAS JURNAL**  
**KONSTRUKSI PERANGKAT LUNAK**  
**MODUL III**  
**GUI BUILDER & GITHUB**



**Disusun Oleh:**  
**Lintang Suminar Tyas Wening**  
**2211104009**  
**SE0601**  
**Dosen Pengampu:**  
**Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.**

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK**  
**FAKULTAS INFORMATIKA**  
**TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO**  
**2025**

1. Membuat project baru dengan GUI

Dengan menggunakan IDE, buatlah sebuah tampilan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Menerima input berupa text
- Mempunyai satu tombol button bertuliskan “Submit/Kirim”
- Mempunyai output berupa label

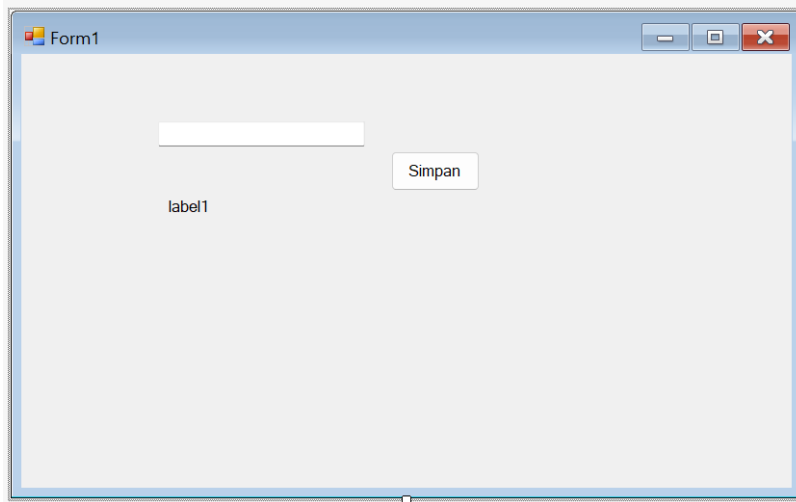
2. MENAMBAHKAN FITUR SAAT BUTTON DI-KLIK

Tambahkan kode implementasi sehingga:

- Pada saat tombol ditekan, dan isian text berisi “NAMA\_PRAKTIKAN” akan dibaca oleh aplikasi
- Setelah itu, label output akan menunjukkan “Halo NAMA\_PRAKTIKAN”.

Jawab :

- Tampilan GUI

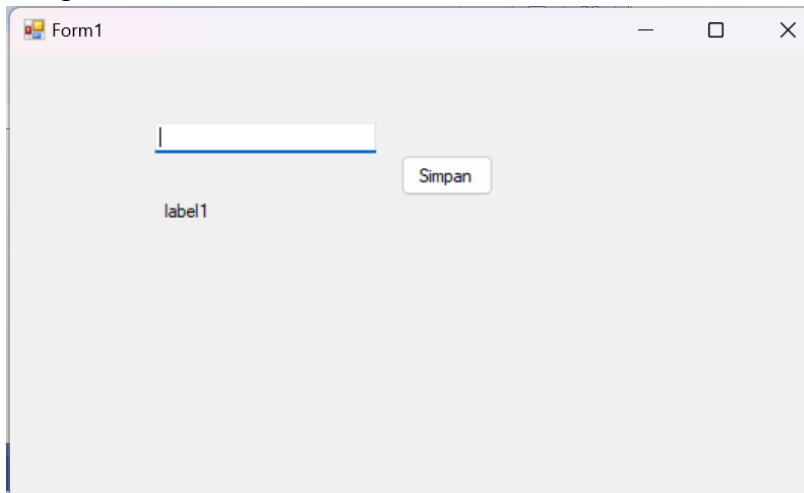


- Source Code

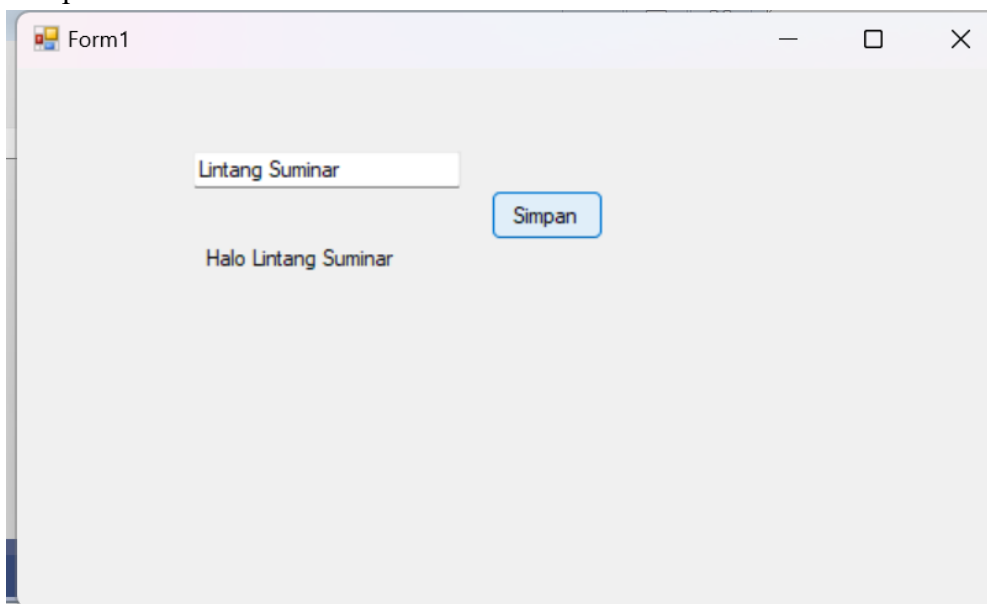
```
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.ComponentModel;
4  using System.Data;
5  using System.Drawing;
6  using System.Linq;
7  using System.Text;
8  using System.Threading.Tasks;
9  using System.Windows.Forms;
10
11 namespace TP_2211104009
12 {
13     3 references
14     public partial class Form1: Form
15     {
16         1 reference
17         public Form1()
18         {
19             InitializeComponent();
20
21         1 reference
22         private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
23         {
24             string inputNama = textBoxNama.Text;
25             labelOutput.Text = $"Halo {inputNama}";
26         }
27     }
28 }
```

- Hasil Run

### Tampilan awal



### Tampilan setelah di run



#### - Penjelasan

Program ini menampilkan pesan berdasarkan nama yang dimasukkan oleh pengguna. Pengguna memasukkan nama mereka ke dalam kotak teks dan kemudian mengklik tombol "Submit". Setelah tombol "Submit" diklik, fungsi `buttonSubmit` akan berjalan.

Pada intinya, kode ini membuat sebuah jendela aplikasi (`Form1`) yang mewarisi semua fungsionalitas dasar dari kelas `Form`. Bagian awal kode (`using System; dll.`) mengimpor berbagai pustaka yang diperlukan untuk membangun aplikasi grafis, menangani teks, dan lain-lain. Di dalam konstruktor `Form1()`, metode `InitializeComponent()` bertugas menyiapkan semua elemen visual (seperti kotak teks dan label) yang Anda desain. Fungsi utamanya terletak pada metode `button1_Click`. Ketika pengguna mengklik tombol yang terhubung dengannya, metode ini akan mengambil teks yang dimasukkan dari kotak teks (`textBoxNama.Text`), lalu menampilkan sapaan "Halo " diikuti nama tersebut pada label output (`labelOutput.Text`).

