

TUGAS PENDAHULUAN
KONSTRUKSI PERANGKAT LUNAK
MODUL III
GUI BUILDER & GITHUB



Disusun Oleh:
Maria Nathasya Desfera Pangestu
2211104008
SE0601

Dosen Pengampu:
Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs.

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

Tugas Pendahuluan

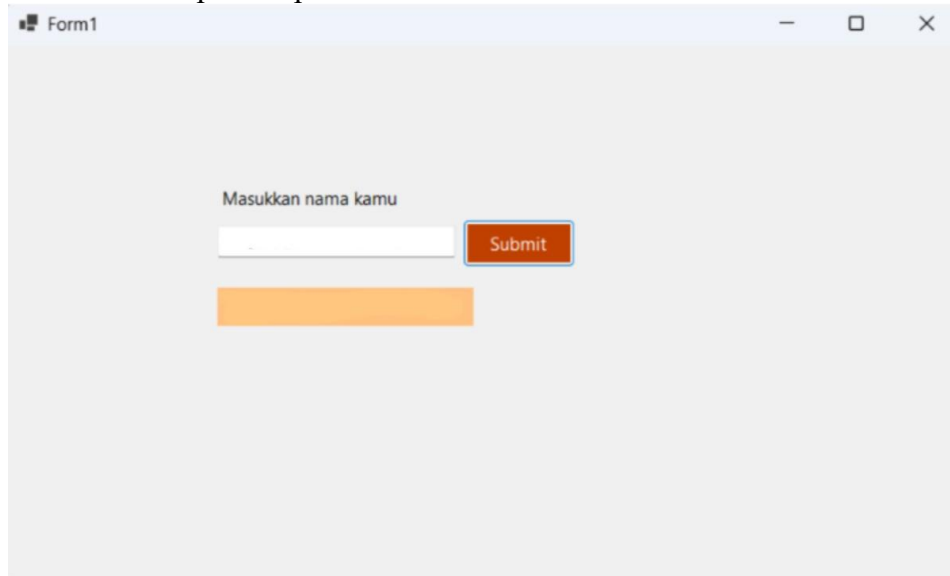
1. Membuat project baru dengan GUI Dengan menggunakan IDE, buatlah sebuah tampilan dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Menerima input berupa text
 - b. Mempunyai satu tombol button bertuliskan “Submit/Kirim”
 - c. Mempunyai output berupa label
2. MENAMBAHKAN FITUR SAAT BUTTON DI-KLIK Tambahkan kode implementasi sehingga:
 - a. Pada saat tombol ditekan, dan isian text berisi “NAMA_PRAKTIKAN” akan dibaca oleh aplikasi
 - b. Setelah itu, label output akan menunjukkan “Halo NAMA_PRAKTIKAN”.

Jawab :

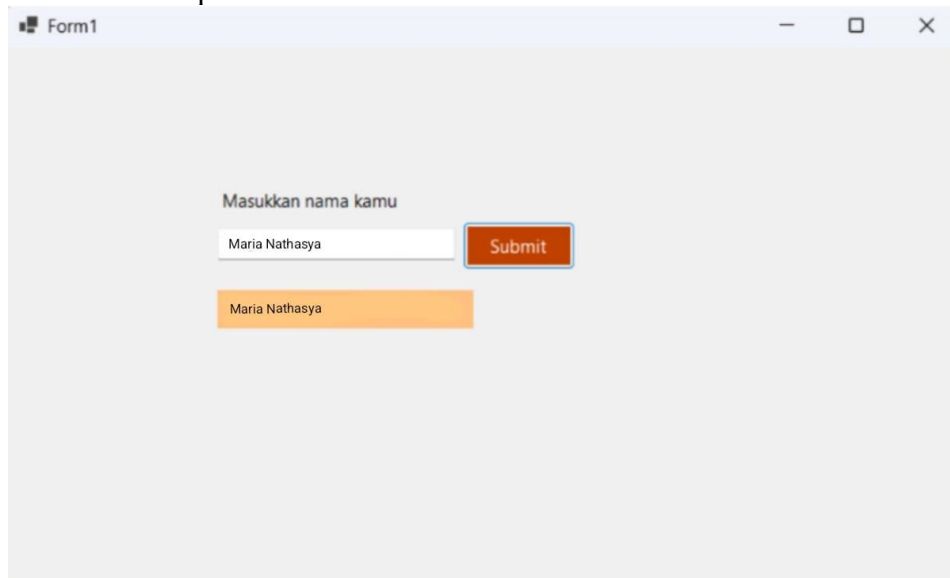
- Source Code

```
1  using System;
2  using System.Windows.Forms;
3
4  namespace tp_modul3_2211104008
5  {
6      public partial class Form1 : Form
7      {
8          public Form1()
9          {
10             InitializeComponent();
11         }
12
13         private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
14         {
15             string inputText = txtInput.Text.Trim();
16
17             if (!string.IsNullOrEmpty(inputText))
18             {
19                 label_output.Text = "Halo " + inputText;
20             }
21             else
22             {
23                 label_output.Text = "Silakan masukkan nama!";
24             }
25         }
26
27         private void txtInput_TextChanged(object sender, EventArgs e)
28         {
29             // Tidak perlu isi apa-apa untuk sekarang
30         }
31
32         private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
33         {
34             // Tidak perlu isi apa-apa untuk sekarang
35         }
36     }
37 }
```

- Screenshot output tampilan awal



- Screenshot output saat diisi nama



- Penjelasan

Program ini meminta pengguna untuk memasukkan nama di kotak teks (txtInput) dengan petunjuk "Masukkan Nama Kamu" dan menekan tombol Submit. Setelah tombol diklik, fungsi `button1_Click` akan dijalankan, yang mengambil isi kotak teks, menghapus spasi berlebih, dan memeriksa apakah kolom input kosong. Jika nama diisi, label (`label_output`) menampilkan "Halo [nama]"; jika tidak, label menampilkan pesan "Silakan masukkan nama!".