

Judul : Program Program Hadiah dan Nilai Bobot Pada Program Menghitung Huruf Mutu

Nama : Sherly Astri Yana D Y

NIM : J3C117099

GitHub : <https://github.com/SherlyAstri/BASPROG.git>

Tugas 1 :

Kodingannya :

Public Class form1

```
Private Sub bt_hitung_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles bt_hitung.Click
```

```
Dim a, b, c As Single
```

```
a = txt_nilai1.Text
```

```
b = txt_nilai2.Text
```

```
c = txt_nilai3.Text
```

```
lbl_rataan1.Text = (a + b + c) / 3
```

```
If lbl_rataan1.Text > 80 Then
```

```
lbl_hadiah1.Text = "Rp.10.000.000"
```

```
ElseIf lbl_rataan1.Text > 70 Then
```

```
lbl_hadiah1.Text = "Rp.7.500.000"
```

```
Else : lbl_hadiah1.Text = "Anda mendapatkan sertifikat"
```

```
End If
```

```
End Sub
```

```
Private Sub bt_ulang_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles bt_ulang.Click
```

```
txt_nama.Clear()
```

```
txt_nilai1.Clear()
```

```
txt_nilai2.Clear()
```

```
txt_nilai3.Clear()
```

```
lbl_rataan1.ResetText()
```

```
lbl_hadiah1.ResetText()
```

```
End Sub
```

```
End Class
```

>>Penjelasan :<<

Program menentukan nilai, yang bisa di beri judul Program Menentukan Hadiah,berikut paparan dan penjelasan cara membuat program tersebut diantaranya yaitu :

1. Buka microsoft visual basic 2010
2. Setelah itu, buat project baru dan membuat form baru untuk memulai program baru
3. Setelah itu buat desain program yang kita ingin buat dengan menggunakan toolbox

4. Setelah desain selesai kita membuat kodingan dalam setiap langkah-langkah yang di tentukan
5. Ingin membuat kodingan klik double klik untuk membuat kodingannya
 - Klik kodingan lalu buat rumus yang akan kita pakai untuk menjalankan program tersebut
 - Buat Variabel – variable yang akan dideklarasikan untuk penyimpanan data dalam memori computer yang mengandung data atau nilai sementara dari sebuah proses pada suatu pemrograman
 - setelah itu deklarasikan fungsi variabel untuk mengenal suatu variabel berikut dengan tipe data yang akan di pakai pada variabel tertentu.
 - Sebelum membuat suatu variable yang akan di jalankan kita jangan lupa mengedit properties yang berguna untuk mempermudah untuk menjalankan program tersebut.
 - Dim a, b, c As Single ‘kata kunci untuk variabel a,b,c Single (atau juga disebut single precision merupakan tipe data pecahan dengan kisaran antara - 3.402823E+38 hingga 3.402823E dengan ukuran 4 byte.)’

>>('Fungsi TEXT memungkinkan untuk mengubah cara angka muncul dengan menerapkan pemformatan ke dalamnya dengan kode format. Hal ini bermanfaat ketika ingin menampilkan angka dalam format yang lebih mudah dibaca, atau ketika ingin menggabungkan angka dengan teks atau simbol.')

a = txt_nilai1.Text >>('txt_nilai1.text untuk memanggil a')

b = txt_nilai2.Text >>('txt_nilai2.text untuk memanggil b')

c = txt_nilai3.Text >>('txt_nilai3.text untuk memanggil c')

>>('Label lebih sering digunakan untuk menampilkan judul, teks, penjelasan disebelah kotak teks, keterangan dsb.Untuk menggunakan label ini digunakan kontrol Label (), pada umumnya yang harus diset pada kontrol label hanyalah propertiesnya saja, seperti ukuran dsb.')

lbl_rataan1.Text = (a + b + c) / 3 >>('rumus untuk menjalankan program tersebut')

>>('Pernyataan kondisi IF ELSE biasanya sering digunakan untuk memeriksa kondisi dari suatu aksi, dan juga untuk membuat keputusan berdasarkan kondisi tersebut. Fungsinya untuk mencari nilai true(benar) dari suatu inputan. Disaat nilai tersebut true, maka akan menampilkan suatu statement yang telah diatur, dan jika nilainya false(salah) maka akan menampilkan pesan yang memberitahu bahwa inputan tidak masuk dalam kriteria.')

If lbl_rataan1.Text > 80 Then >>('jika rataannya > 80 makan hadiah yang di raih adalah 10 jt')

lbl_hadiah1.Text = "Rp.10.000.000"

ElseIf lbl_rataan1.Text > 70 Then >>('jika rataannya > 80 makan hadiah yang di raih adalah 7,5 jt')

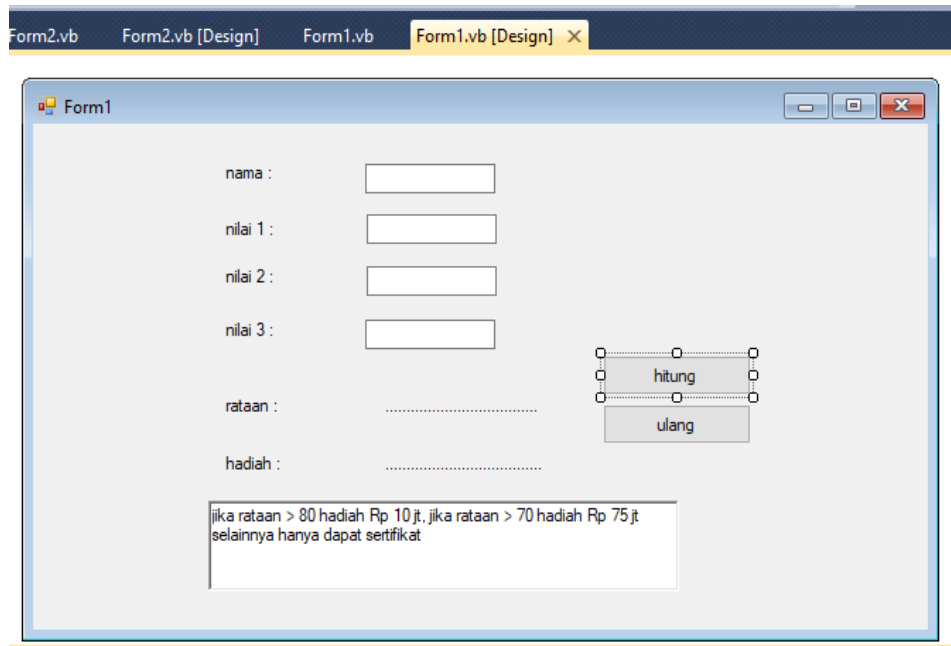
lbl_hadiah1.Text = "Rp.7.500.000"

Else : lbl_hadiah1.Text = " Anda mendapatkan sertifikat">>('jika rataan selain peraturan yang di atas maka selainnya hanya dapat sertifikat')

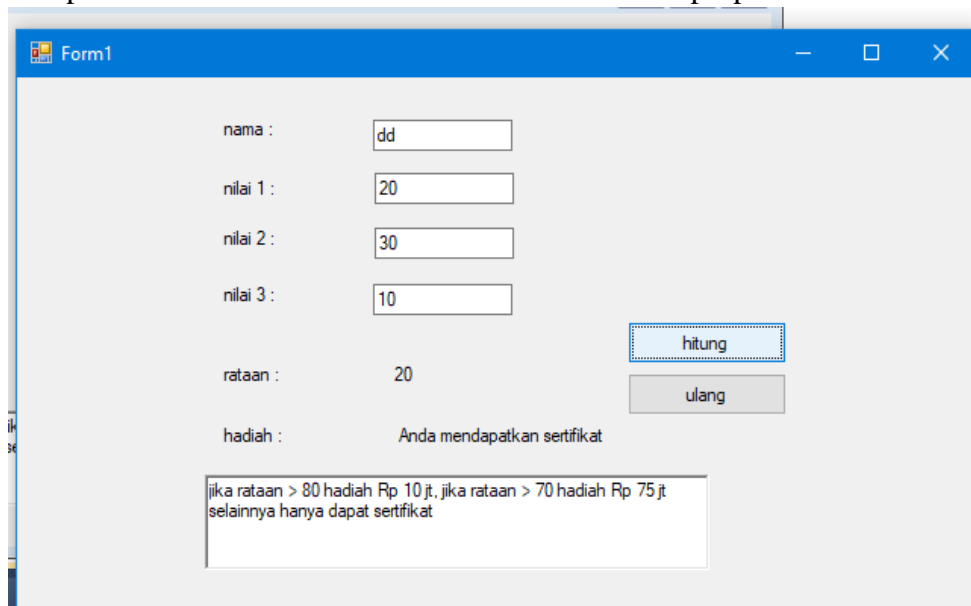
End If

End Sub

- Private Sub bt_ulang_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles bt_ulang.Click
 - txt_nama.Clear() >>('text box nama akan di hapus ')
 - txt_nilai1.Clear()>>('text box nilai1 akan di hapus ')
 - txt_nilai2.Clear()>>('text box nilai2 akan di hapus ')
 - txt_nilai3.Clear()>>('text box nilai3 akan di hapus ')
 - lbl_rataan1.ResetText()>>('label rataan1 akan di hapus ')
 - lbl_hadiah1.ResetText()>>('label hadiah1 akan di hapus ')
- End Sub
- End Class >>('berakhirnya kelas')



1. Tampilan awal form1 setela di edit dan sudah di beri properties



2. Tampilan form1 yang apabila rataannya kurang dari 80 atau 70 , jadi hadiahnya berupa sertifikat saja.

Form1

nama : ss

nilai 1 : 90

nilai 2 : 90

nilai 3 : 90

rataan : 90

hadiah : Rp.10.000.000

hitung

ulang

if rataan > 80 hadiah Rp 10 jt, jika rataan > 70 hadiah Rp 75 jt
selainnya hanya dapat sertifikat

3. Tampilan form1 pada saat hasil rataannya lebih dari 80 maka hadiahnya mendapatkan 10 jt

Form1

nama : dd

nilai 1 : 50

nilai 2 : 99

nilai 3 : 90

rataan : 79,66666

hadiah : Rp.7.500.000

hitung

ulang

if rataan > 80 hadiah Rp 10 jt, jika rataan > 70 hadiah Rp 7,5 jt
selainnya hanya dapat sertifikat

4. Tampilan form1 yang apabila nilai rataannya lebih dari 70 maka hadiahnya mendapatkan 7,5 jt.

Tugas 2 :

Kodingannya :

Public Class form2

Private Sub bt_hitung_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles bt_hitung.Click

Dim a, b, c, d, ee, f, g, h, total, i As Single

a = txt_tgskecilnilai.Text

b = txt_tgskecilbobot.Text

c = txt_tugasbesarnilai.Text

d = txt_tugasbesarbobot.Text

ee = txt_utsnilai.Text

f = txt_utsbobot.Text

g = txt_uasnilai.Text

h = txt_uasbobot.Text

i = b + d + f + h

If i = 100 Then

total = ((a * b) / 100) + ((c * d) / 100) + ((ee * f) / 100) + ((g * h) / 100)

lbl_total.Text = total

If lbl_total.Text > 80 Then

lbl_grade.Text = "A"

ElseIf lbl_total.Text > 70 Then

lbl_grade.Text = "B"

ElseIf lbl_total.Text > 60 Then

lbl_grade.Text = "C"

ElseIf lbl_total.Text > 50 Then

lbl_grade.Text = "D"

ElseIf lbl_total.Text < 50 Then

lbl_grade.Text = "E"

Else : lbl_grade.Text = "nilai anda tidak terdefinisi"

End If

Else

MsgBox("bobot yang anda masukan salah", MsgBoxStyle.OkOnly)

End If

End Sub

Private Sub bt_keluar_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles bt_keluar.Click

Me.Close()

End Sub

End Class

>>Penjelasan :<<

Program menentukan nilai, yang bisa di beri judul Program menghitung huruf mutu mata kuliah, berikut paparan dan penjelasan cara membuat program tersebut diantaranya yaitu :

6. Buka microsoft visual basic 2010
7. Setelah itu, buat project baru dan membuat form baru untuk memulai program baru
8. Setelah itu buat desain program yang kita ingin buat dengan menggunakan toolbox
9. Setelah desain selesai kita membuat kodingan dalam setiap langkah-langkah yang di tentukan
10. Ingin membuat kodingan klik double klik untuk membuat kodingannya
 - Klik kodingan lalu buat rumus yang akan kita pakai untuk menjalankan program tersebut
 - Buat Variabel – variable yang akan dideklarasikan untuk penyimpanan data dalam memori computer yang mengandung data atau nilai sementara dari sebuah proses pada suatu pemrograman
 - setelah itu deklarasikan fungsi variabel untuk mengenal suatu variabel berikut dengan tipe data yang akan di pakai pada variabel tertentu.
 - Sebelum membuat suatu variable yang akan di jalankan kita jangan lupa mengedit properties yang berguna untuk mempermudah untuk menjalankan program tersebut
 - `Private Sub bt_hitung_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles bt_hitung.Click`
 - `Dim a, b, c, d, ee, f, g, h, total, i As Single`
>>('Single (atau juga disebut single precision merupakan tipe data pecahan dengan kisaran antara -3.402823E+38 hingga 3.402823E dengan ukuran 4 byte.)')

```
a = txt_tgskecilnilai.Text>>('text box kecil nilai untuk memanggil a')
b = txt_tgskecilbobot.Text>>('text box tugas kecil bobot untuk memanggil
b')
c = txt_tugasbesarnilai.Text>>('text box tugas besar nilai untuk memanggil
c')
d = txt_tugasbesarbobot.Text>>('text box tugas besar bobot untuk
memanggil d')
ee = txt_utsnilai.Text>>('text box kecil nilai untuk memanggil ee')
f = txt_utsbobot.Text>>('text box uts bobot untuk memanggil f')
g = txt_uasnilai.Text>>('text box uas nilai untuk memanggil g')
h = txt_uasbobot.Text>>('text box uas bobot untuk memanggil h')
```

```
i = b + d + f + h>>('i variabel dari total dan b + d + f + h adalah rumus dari
total')
```

```
>>('Fungsi TEXT memungkinkan untuk mengubah cara angka muncul dengan
menerapkan pemformatan ke dalamnya dengan kode format. Hal ini bermanfaat
ketika ingin menampilkan angka dalam format yang lebih mudah dibaca, atau
ketika ingin menggabungkan angka dengan teks atau simbol.')
```

```
If i = 100 Then
```

```
total = ((a * b) / 100) + ((c * d) / 100) + ((ee * f) / 100) + ((g * h) / 100)
```

>>('Label lebih sering digunakan untuk menampilkan judul, teks, penjelasan disebelah kotak teks, keterangan dsb.Untuk menggunakan label ini digunakan kontrol Label (), pada umumnya yang harus diset pada kontrol label hanyalah propertiesnya saja, seperti ukuran dsb.')

>>('Pernyataan kondisi IF ELSE biasanya sering digunakan untuk memeriksa kondisi dari suatu aksi, dan juga untuk membuat keputusan berdasarkan kondisi tersebut. Fungsinya untuk mencari nilai true(benar) dari suatu inputan. Disaat nilai tersebut true, maka akan menampilkan suatu statement yang telah diatur, dan jika nilainya false(salah) maka akan menampilkan pesan yang memberitahu bahwa inputan tidak masuk dalam kriteria.')

```
lbl_total.Text = total
If lbl_total.Text > 80 Then >>('jika label total lebih dari 80 maka label
grade sama dengan A')
    lbl_grade.Text = "A"
ElseIf lbl_total.Text > 70 Then >>('jika label total lebih dari 70 maka label
grade maka sama dengan B')
    lbl_grade.Text = "B"
ElseIf lbl_total.Text > 60 Then >>('jika label total lebih dari 60 maka label
grade maka sama dengan C')
    lbl_grade.Text = "C"
ElseIf lbl_total.Text > 50 Then >>('jika label total lebih dari 50 maka label
grade maka sama dengan D')
    lbl_grade.Text = "D"
ElseIf lbl_total.Text < 50 Then >>('jika label total kurang dari 50 maka
label grade sama dengan E')
    lbl_grade.Text = "E"
Else : lbl_grade.Text = "nilai anda tidak terdefinisi" >>('jika label grade
salah maka di cetak nilai anda tidak terdefinisi')
End If
Else
```

>>('MsgBox () function mempunyai fungsi utama adalah menampilkan kotak pesan atau peringatan yang berisi sebuah tombol pilihan sebelum lanjut menuju langkah berikutnya.')

>>('jika bobot nya lebih atau kurang dari 100 maka akan menampilkan msgbox dengan tertera bobot yang anda masukan salah lalu ada bacaan oke ')

```
MsgBox("bobot yang anda masukan salah", MsgBoxStyle.OkOnly)
End If
End Sub
- Private Sub bt_keluar_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles bt_keluar.Click
    Me.Close() >>('maka program akan keluar apabila mengklik tombol keluar')
End Sub

End Class >>('berakhirnya kelas')
```

menghitung huruf mutu mata kuliah

	nilai	bobot	
tugas kecil :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	%
tugas besar :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	%
UTS :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	%
uas :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	%
total :		
grade :		
		hitung	keluar

1. Tampilan awal form2 dari program menghitung huruf nilai kuliah

menghitung huruf mutu mata kuliah

	nilai	bobot	
tugas kecil :	2	25	%
tugas besar :	2	25	%
UTS :	2	25	%
uas :	2	25	%
total :	2		
grade :	E		
		hitung	keluar

2. Tampilan form2 apabila bobotnya tidak kurang dan lebih dari 100

Painter B I U abc X₂ X₄ A 11 Normal 11 No Spac...

Form2

menghitung huruf mutu mata kuliah

	nilai	bobot	
tugas kecil :	2	20	%
tugas besar :	2	20	%
UTS :	2	20	%
uas :	2	20	%
total :		
grade :		
<input type="button" value="hitung"/>		<input type="button" value="keluar"/>	

J3C117099_SHERLY ASTRI Y D Y

bobot yang anda masukan salah

OK

3. Tampilan form2 apabila bobotnya kurang dari atau lebih dari 100