



**LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER**  
**ILMU KOMPUTER**  
**AS BRAWIJAYA**

---

BAB : PEMROGRAMAN DESKTOP – CONTAINER, MENUS &  
TOOLBAR, DAN DIALOG  
NAMA : AFIF MUSYAYYIDIN  
NIM : 175150201111006  
TANGGAL : 03/09/2019  
ASISTEN : - DEDY RAKAYUDI PRASETYA  
- ZULFIKAR FAHMI FALAKH

---



## **TUGAS 1**

### **A. Soal**

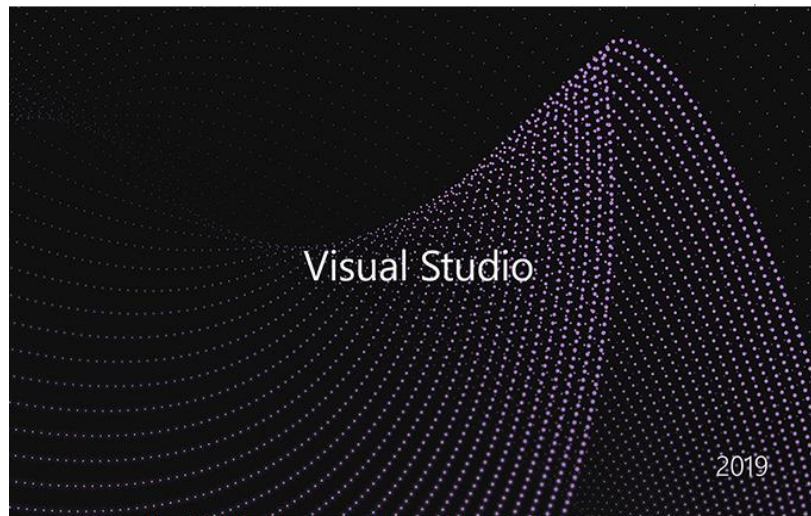
1. Jalankan perangkat lunak Visual Studio Community 2017.
2. Pilih Create new project maka akan muncul jendela opsi untuk membuat proyek baru.
3. Pilih Installed pada kolom sebelah kiri.
4. Pilih Templates pada struktur tree.
5. Pilih Visual C# pada struktur tree.
6. Pilih Windows Classic Desktop pada struktur tree.
7. Pilih Windows Forms App (.NET Framework) pada kolom tengah.
8. Jalankan proyek dengan klik pada Start.
9. Tuliskan struktur file yang ada pada bagian Solution Explorer beserta fungsi atau penjelasan dari masing-masing struktur dan file-file tersebut!
10. Jelaskan struktur hirarki antara Categorized dan Alphabetical pada Window Properties!

### **B. Source Code**

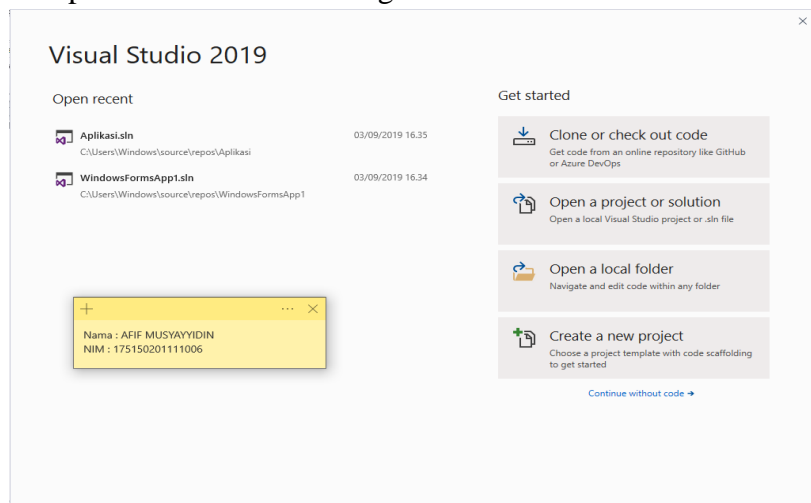
1	
---	--

### C. Screenshot

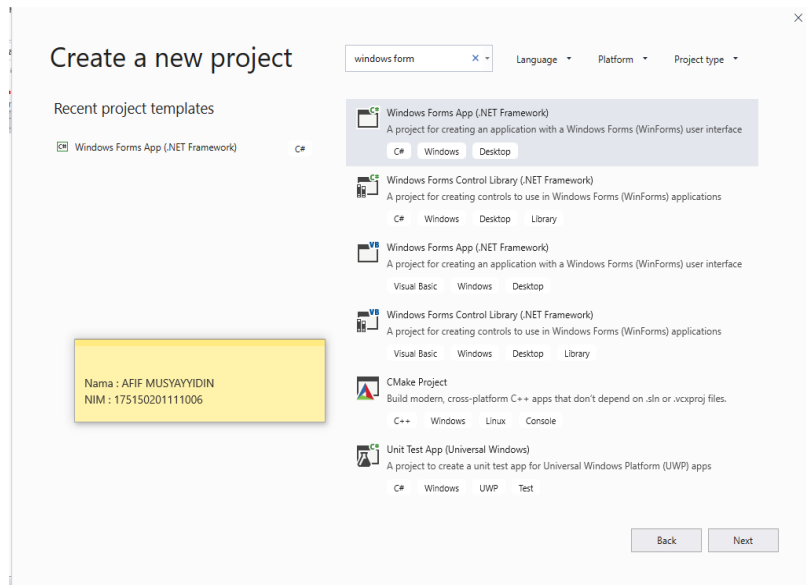
1. Membuka Visual Studio Community 2019 (Berhubung memakai visual Community 2019 jadi UI tersebut agak berbeda)



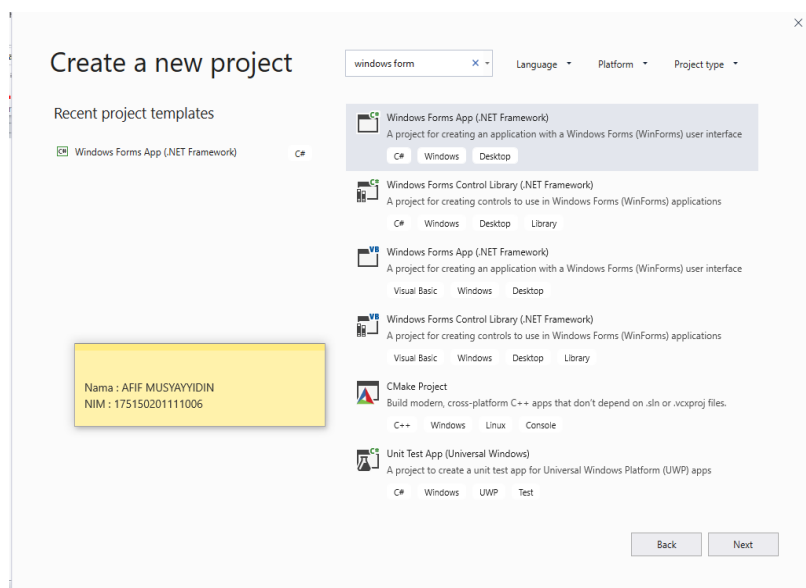
2. Tampilan awal Sesudah mengklik shortcut dari visual studio 2019



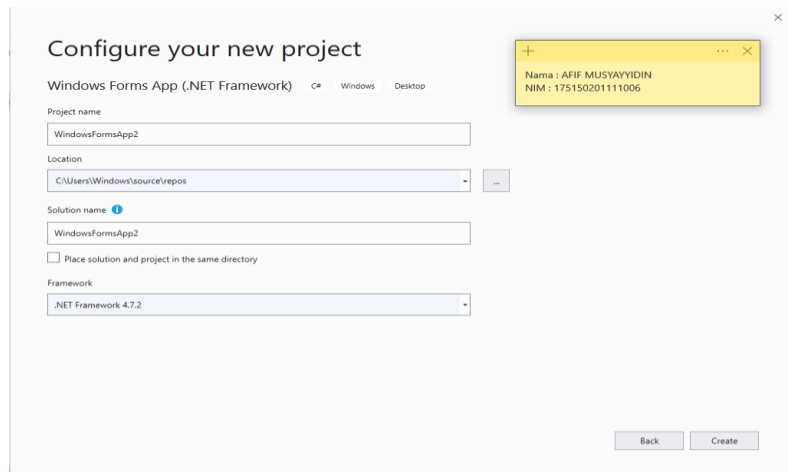
3. Pilih Create a new Project



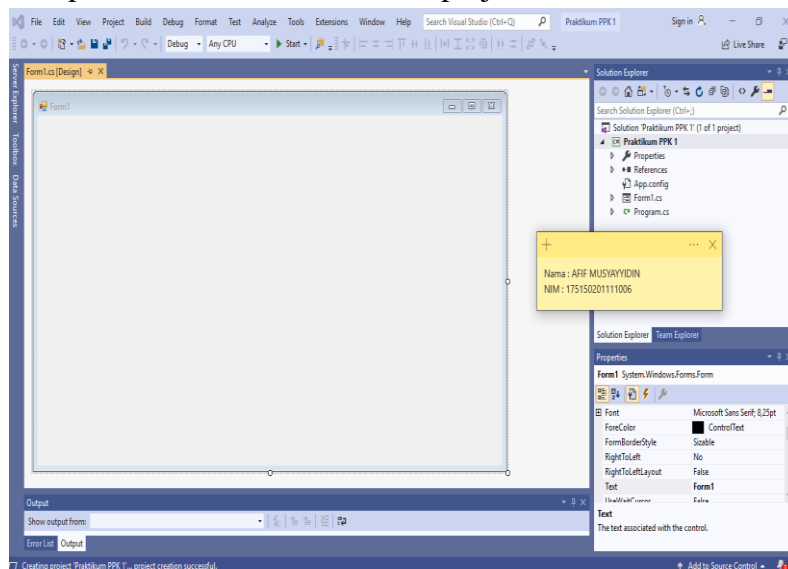
4. Pilih Windows Form App(.NET Framework) dengan logo C# kemudian klik next



5. Konfigurasi dari sebuah Proyek, Setelah itu pilih create



## 6. Tampilan Awal setelah membuat proyek



## D. Penjelasan

### 1. Penjelasan dari masing-masing struktur dan file-file

- Solution dengan nama “Pratikum PPK 1” berfungsi sebagai wadah dari project yang telah dibuat atau biasa disebut sebagai project besar.
  - Project dengan nama “Pratikum PPK 1” merupakan tempat kerja atau dalam kasus ini project yang dibuat menggunakan Windows Forms App (.NET Framework).
    - Properties : memiliki fungsi untuk mengatur property objek kontrol dan komponen yang dipakai

- References : berisi tentang refrensi C# dan juga melihat sistem-sistem yang terhubung dengan form
  - App.config : konfigurasi dari project yang kita buat
  - Form1.cs :meruapakan petunjuk jika terdapat form didalam project tersebut dan didalam Form1.cs juga terdapat Form1.Designer.cs yang digunakan untuk kita memberikan design yang kita suka
  - Program.cs :berisi syntax-syntax yang nantinya berguna dalam memberikan perintah terhadap form1
2. Penjelasan Struktur hirarki antara Categorized dan Alphabetical pada Window Properties.
- Pada bagian Categorized, isi propertisnya tersusun berdasarkan Menu-menu seperti Menu Accessibility, Appreance, Behaviour, Data, Design, Focus, Layout, Misc, dan Window Style yang didalam setiap menu tersebut terdapat submenunya
  - Pada bagian Alphabetical isi propertisnya tersusun berdasarkan huruf alphabet

## TUGAS 2

### A. Soal

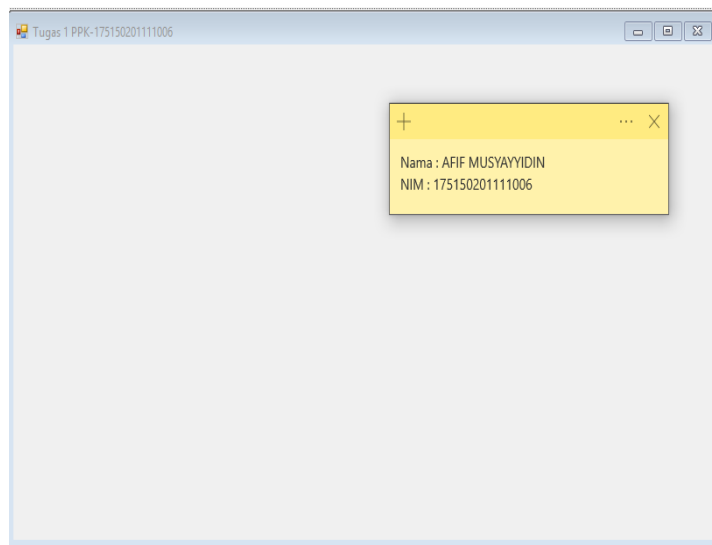
1. Buka kembali proyek yang telah dibuat sebelumnya pada Tugas 1.1.
2. Ubah judul window form menjadi “Tugas 1 PPK- [diisi sesuai NIM mahasiswa]”
3. Tambahkan beberapa komponen menggunakan mode edit **Design** sehingga windows form yang sebelumnya kosong menjadi seperti gambar di bawah ini:

4. Sebutkan komponen-komponen Control yang terdapat pada aplikasi sederhana tersebut beserta fungsinya!
5. Tuliskan lokasi direktori tempat file .exe yang dihasilkan ketika proyek dijalankan untuk menjalankan program yang telah dibuat! Cobalah untuk menyalin file .exe tersebut di lokasi lain lalu menjalankannya. Tuliskan kondisi ketika file .exe dijalankan di lokasi lain tersebut!

## B. Source Code


## C. Screenshot

1. Mengubah judul Window form menjadi “Tugas 1 PPK-175150201111006”



## 2. Membuat Form seperti pada perintah

Tugas 1 PPK-175150201111006

Nama

Nim

Alamat

Email

No HP

Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Batal Simpan

Tooltip:  
+ ... X  
Nama : AFIF MUSYAYYIDIN  
NIM : 175150201111006

## 3. Projek Setelah dijalankan

Tugas 1 PPK-175150201111006

Nama

Nim

Alamat

Email

No HP

Jenis Kelamin ☒ Laki-laki ☐ Perempuan

Batal Simpan

Tooltip:  
+ ... X  
Nama : AFIF MUSYAYYIDIN  
NIM : 175150201111006

## D. Penjelasan

1. Penjelasan komponen – komponen Control yang terdapat pada aplikasi sederhana
  - Label yang memiliki fungsi hanya untuk menampilkan sebuah text

- Text Box memiliki fungsi menampilkan text yang berasal dari inputan user dan sudah disediakan box untuk memasukkan inputan tersebut
  - Radio Button berfungsi sebagai memberikan pilihan jawaban kepada user
  - Button berfungsi sebagai penghubung antara interface dengan actionnya ketika ditekan boxnya
2. Penjelasan lokasi direktori dan pemindahan file .exe
- Lokasi direktorinya berada di C:\Users\Windows\source\repos\Praktikum 1\Praktikum 1\obj\Debug. Jika file direktorinya dipindahkan maka program tersebut akan tetap berjalan sesuai form yang telah didesign sebelumnya

### TUGAS 3

#### A. Soal

Terdapat tiga jenis kelompok data mahasiswa yang perlu diisi pada sebuah aplikasi. Kelompok tersebut adalah Biodata Mahasiswa, Data Riwayat Pendidikan, dan Data Orang Tua. Berikut ini adalah macam-macam data pada masing-masing kelompok yang harus diisi pada saat pertama kali pendaftaran mahasiswa baru:

- a) Biodata Mahasiswa
  - a. Nama Lengkap
  - b. Tempat Lahir
  - c. Tanggal Lahir
  - d. Alamat
- b) Data Riwayat Pendidikan
  - a. Nama sekolah
  - b. Tahun Lulus
  - c. Provinsi sekolah
  - d. Kota sekolah
- c) Data Orang Tua
  - a. Nama Ayah
  - b. Nama Ibu
  - c. Alamat orang tua
  - d. Nomor Telp

1. Pada masing-masing kelompok data (Biodata Mahasiswa, Data Riwayat Pendidikan, Data Orang Tua) masukkan pada container yang sama.
2. Bentuk control adalah label dan text box untuk setiap item data.



- Gunakan (a) TabControl (b) FlowLayoutPanel untuk menata komponen-komponen yang ada.

## B. Source Code

--	--

## C. Screenshot

- Membuat Form seperti yang diperintahkan

Tugas 1 PPK-175150201111006

Biodata Mahasiswa Data Riwayat Pendidikan Data Orangtua

**Biodata Mahasiswa**

Nama Lengkap

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Alamat

Batal Simpan

+

...

X

Nama : AFIF MUSYAYYIDIN

NIM : 175150201111006

Tugas 1 PPK-175150201111006

Biodata Mahasiswa Data Riwayat Pendidikan Data Orangtua

**Data Riwayat Pendidikan**

Nama Sekolah

Tahun Lulus

Provinsi Sekolah

Kota Sekolah

Batal Simpan

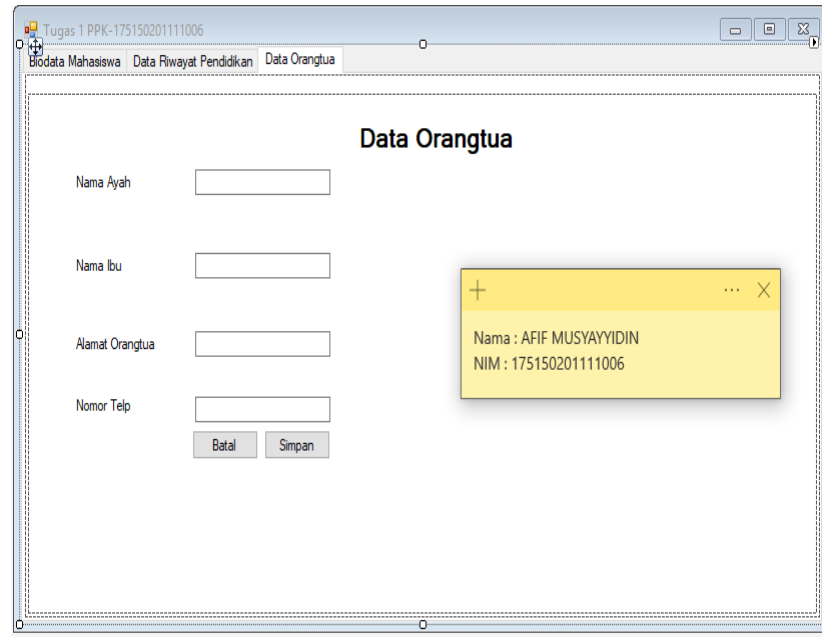
+

...

X

Nama : AFIF MUSYAYYIDIN

NIM : 175150201111006



#### D. Penjelasan

1. Penjelasan tentang TabControl dan FlowLayoutPanel sesuai kasus.
  - Seperti definisi dari TabControl yang merupakan pemisah antara data 1 dengan data yang lainnya yang tidak memungkinkan data yang banyak hanya diletakkan di dalam 1 form. Menurut kasus diatas, datanya atau kelompoknya dibagi menjadi 3 bagian yaitu Data Mahasiswa, Riwayat Pendidikan, dan Data Orang Tua. Setiap kelompok tersebut memiliki komponen masing – masing.
  - FlowLayoutPanel tugasnya hanya untuk merapihkan komponen secara otomatis. FlowLayoutPanel dibagi menjadi 4 yaitu LeftToRight, TopDown, RightToLeft, dan BottomUp yang memiliki fungsi masing – masing yang fungsinya sesuai dengan namanya. Menurut kasus diatas, FlowLayoutnya memakai yang TopDown pada text box.
2. Penjelasan mengenai pendapat tentang penggunaan dua toolbar antara TabControl dan FlowLayoutPanel.
  - Menurut saya lebih nyaman memakai TabControl karena data – datanya atau isinya tidak akan tercampur atau menjadi satu dengan data yang lainnya seperti contoh Data Mahasiswa dan Data Orang Tua. Data kedua tersebut berbeda. Jika dijadikan menjadi satu atau tanpa TabControl maka formnya akan menjadi panjang karena setiap komponen data – datanya dijadikan menjadi satu.

## TUGAS 4

### A. Soal

1. Buka kembali proyek yang telah dibuat sebelumnya
2. Tambahkan MenuStrip dengan struktur hirarki sebagai berikut:

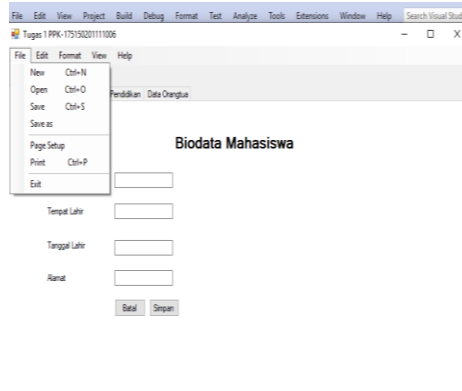
- File
  - New
  - Open ...
  - Save
  - Save as ...
  - (Separator)
  - Page Setup
  - Print
  - (Separator)
  - Exit
- Edit
  - Undo
  - (Separator)
  - Cut
  - Copy
  - Paste
  - Delete
  - (Separator)
  - Find
  - Find Next
  - Replace
  - Go To
  - (Separator)
  - Select All
  - Time/Date
- Format
  - Word Wrap
  - Font ...
- View
  - Status Bar
- Help
  - View Help
  - (Separator)
  - About

3. Jalankan program yang telah dibuat dan buatlah screenshot dari tampilan yang telah terbentuk yang menunjukkan isi dari masing-masing menu!

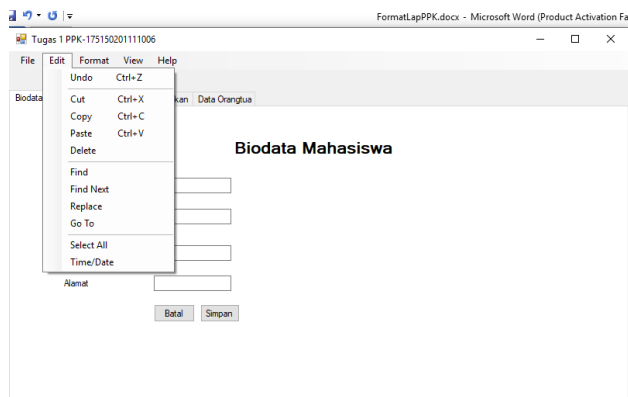
### B. Source Code


### C. Screenshot

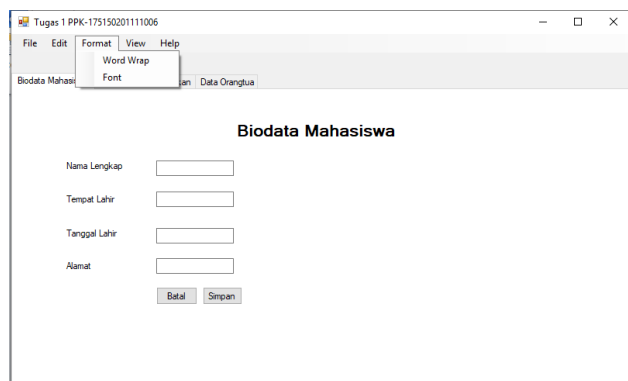
1. Menambahkan Menu Strip Pada Proyek sebelumnya



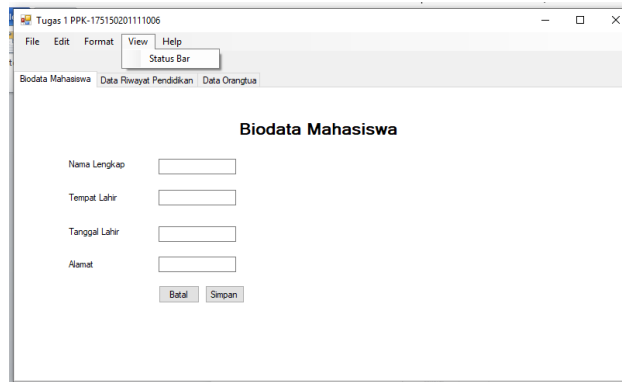
## 2. Menu File



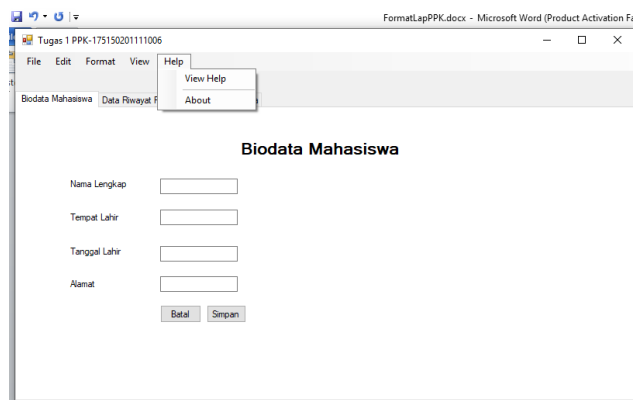
## 3. Menu Format



## 4. Menu View



## 5. Menu Help



## D. Penjelasan

### 1. Penjelasan tentang Menu Strip.

- Toolbar Menu Strip ini bertujuan untuk menampilkan sub menu pada sebuah menu. Dalam kasus diatas, Menu Strip ini membuat submenu dari menu File seperti New, Open, Save, Save As, Page Setup, Print, dan Exit. Hal itu juga berlaku untuk menu Edit, Format, View, dan Help.

## TUGAS 5

### A. Soal

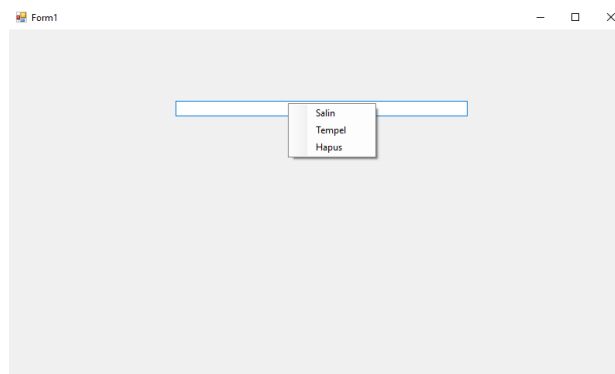
1. Buatlah sebuah window form kosong. Tambahkan controls sebuah text body dan ContextMenuStrip.
2. Ubah nama komponen. Ubah nama komponen text box menjadi tbNamaMhs dan ContextMenuStrip menjadi contextMenuNama.
3. Pada contextMenuNama tambahkan “Salin”, “Tempel”, dan “Hapus” pada bagian *Type Here*.

4. Ubah property pada bagian “Behavior” yang bernama “ContextMenuStrip” diubah menjadi contextMenuNama.
5. Jalankan program dan klik kanan pada area text box tbNamaMhs.
6. Buatlah deskripsi beserta screenshot dari hasil implementasi ContextMenuStrip

## B. Source Code


## C. Screenshot

1. Menambahkan ContextMenuNama dan tbNamaMhs



## D. Penjelasan

1. Deskripsi Hasil Implementasi
  - Context Menu Strip merupakan toolbar yang memungkinkan kita untuk memberikan sebuah aksi terhadap sebuah box dengan menggunakan klik kanan. Dalam kasus tersebut, kita bisa memberikan aksi terhadap box tersebut dengan menu Salin, Tempel, dan Hapus. Pada behaviour di text box ganti ContextMenuStrip menjadi ContextMenuNama agar ketika melakukan klik kanan oleh user, maka akan menampilkan menu – menu yang telah disediakan di ContextMenuNama.

# TUGAS 6

### A. Soal

1. Buatlah sebuah window form kosong dengan dua buah tombol di atasnya. Satu tombol digunakan mengaktifkan kotak dialog warna dan satu tombol lagi untuk mengakhiri program.
2. Tambahkan sebuah control ColorDialog. Komponen ini ada di toolbox bagian dialog, untuk menambahkan tarik ke atas form.
3. Ubah nama control yang sudah ditambahkan. Beri nama tombol “Ganti Background” dengan btnGanti, tombol “Keluar” dengan btnKeluar, dan kotak dialog warna menjadi dlgWarna.
4. Menambahkan event pada tombol Ganti Background. Klik dua kali pada tombol Ganti Background sehingga muncul pada mode edit kode program.
5. Tambahkan kode seperti contoh yang ada di bawah ini:

```
1 private void btnGanti_Click(object sender, EventArgs e)
2 {
3     DialogResult pilihan = dlgWarna.ShowDialog();
4     if (pilihan == DialogResult.OK)
5     {
6         this.BackColor = dlgWarna.Color;
7     }
8 }
```

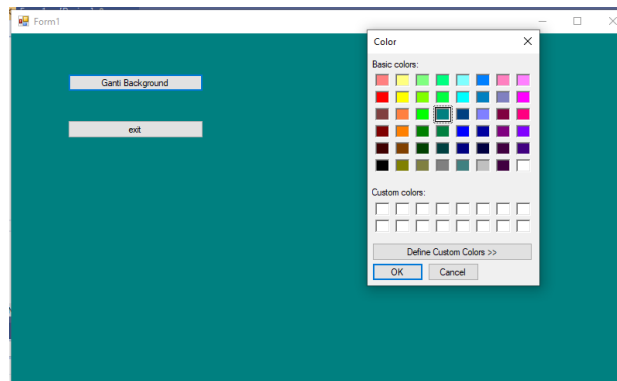
6. Tuliskan uraian tugas ini

### B. Source Code

Form1.cs	
1	private void BtnGanti_Click(object sender,
2	EventArgs e)
3	{
4	DialogResult pilihan =
5	dlgWarna.ShowDialog();
6	if (pilihan == DialogResult.OK)
7	{
8	this.BackColor = dlgWarna.Color;
9	}
10	}
11	
12	private void BtnKeluar_Click(object sender,
13	EventArgs e)
14	{
15	this.Close();
16	}

## C. Screenshot

### 1. Menambahkan Color Dialog



## D. Penjelasan

### 1. Penjelasan dari uraian hasil.

- Dalam form tersebut terdapat 2 button yaitu Ganti Background dan Keluar, kemudian ditambahkan colorDialog yang digunakan untuk user memilih warna pada sebuah form tersebut. Kita berikan aksi terhadap button Ganti Background dengan mengklik 2 kali button tersebut maka akan langsung masuk ke syntax method btnGanti. Method btnGanti tersebut diisi dengan inisialisasi objek yang nantinya akan berguna untuk menjalankan colorDialog. Setelah itu kembali ke form design dan jalankan. Jika user mengklik Ganti Background dan memilih warna, maka background form akan berubah sesuai pilihan tersebut.



## TUGAS 7

### A. Soal

1. Buatlah sebuah window form kosong dengan dua buah tombol diatasnya dan satu buah label. Kontrol yang diperlukan adalah sebuah label, dua buah tombol, dan sebuah FontDialog.
2. Ubah property tombol. Ganti nama tombol “Ganti Font” menjadi btnGantiFont dan tombol “Keluar” menjadi btnKeluar.
3. Ubahlah isi property FontDialog.
  - a. *(Name)* : dlgFont
  - b. *ShowApply* : true
  - c. *ShowColor* : true
4. Ubahlah isi property Label.
  - a. *(Name)* : lblInfo
  - b. *AutoSize* : false
  - c. *TextAlign* : MiddleCenter
  - d. *Text* : Hello World 5
5. Klik dua kali pada tombol “Ganti Font” untuk menambahkan event handler. Maka akan terbentuk sebuah function btnGantFont\_Click.
6. Tambahkan kode seperti contoh yang ada di bawah ini:

```
1 private void btnGantFont_Click(object sender,
2 EventArgs e)
3 {
4     DialogResult pilihan = dlgFont.ShowDialog();
5     if (pilihan == DialogResult.OK)
6     {
7         lblInfo.Font = dlgFont.Font;
8         lblInfo.ForeColor = dlgFont.Color;
9     }
10 }
```

7. Tuliskan uraian hasil dari tugas ini

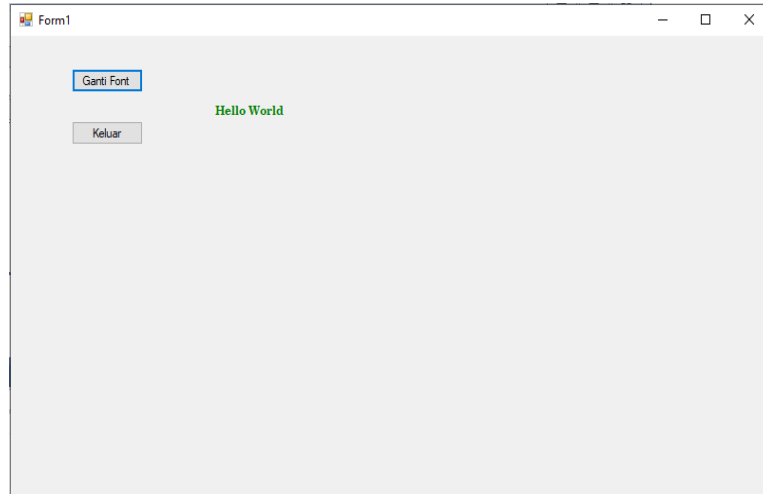
### B. Source Code

	Form1.cs
1	private void Button1_Click(object sender, EventArgs
2	e)
3	{
4	DialogResult pilihan =
5	dlgFont.ShowDialog();
6	if(pilihan == DialogResult.OK)
7	{
8	lblinfo.Font = dlgFont.Font;
9	lblinfo.ForeColor = dlgFont.Color;
10	}
11	}
12	

13	private void BtnKeluar_Click_1(object
14	sender, EventArgs e)
15	{
16	this.Close();
17	}

### C. Screenshot

#### 1. Menambahkan sebuah Font Dialog



### D. Penjelasan

#### 1. Penjelasan Uraian hasil.

- Kita diberikan form kosong yang diisi dengan 2 button yang terdiri dari Ganti Font dan Keluar. Kemudian terdapat sebuah label yang telah diganti nama labelnya menjadi Hello Word. Dalam kolom ganti font kita berikan aksi dengan masuk ke dalam methodnya dan kemudian diberikan sekelompok syntax yang isinya inisialisasi objek dan seleksi if yang didalamnya terdapat sebuah syntax yang fungsinya untuk merubah font, mengganti warna, ukuran font, dan struktur font lainnya pada label “Hello Word” tersebut.

## TUGAS 8

### A. Soal

1. Buatlah sebuah window form kosong dengan beberapa control di dalamnya. Kontrol yang diperlukan adalah sebuah label, text box, dua buah tombol, dan sebuah kotak dialogbuka file atau OpenFileDialog.
2. Ubah property Text pada label. Text pada label diganti dengan tulisan “File yang dipilih”.

3. Ubahlah isi property text box.
  - a. *(Name)* : tbNamaFile
  - b. *ReadOnly* : true
  - c. *TabStop* : false
  - d. *Multiline* : true
4. Ubahlah isi property OpenFileDialog.
  - a. *(Name)* : dlgBukaFile
  - b. *FileName* : kosongkan isi property ini
5. Ubahlah isi property pada tombol (Buka File).
  - a. *(Name)* : btnBukaFile
  - b. *Text* : Buka File
6. Klik dua kali pada tombol “Buka File” untuk menambahkan event handler, maka akan terbentuk sebuah function btnBukaFile\_Click
7. Tambahkan kode seperti contoh yang ada di bawah ini:

```

1 private void btnBukaFile_Click(object sender,
2 EventArgs e)
3 {
4     DialogResult pilihan = dlgBukaFile.ShowDialog();
5     if (pilihan == DialogResult.OK)
6     {
7         tbNamaFile.Text = dlgBukaFile.FileName;
8     }
9 }

```

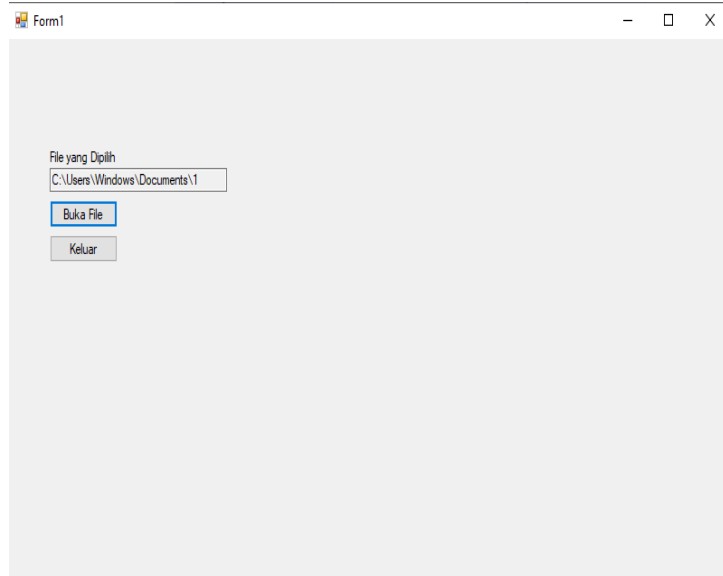
8. Tuliskan uraian dari hasil tugas ini

## B. Source Code

Form1.cs	
1	private void BtnBukaFile_Click(object sender,
2	EventArgs e)
3	{
4	DialogResult pilihan =
5	dlgBukaFile.ShowDialog();
6	if (pilihan == DialogResult.OK)
7	{
8	tbNamaFile.Text =
9	dlgBukaFile.FileName;
10	}
11	}
12	
13	private void BtnKeluar_Click(object sender,
14	EventArgs e)
15	{
	this.Close();
	}

## C. Screenshot

1. Memilih File dari Open Dialog



#### D. Penjelasan

##### 1. Penjelasan Uraian hasil.

- Kita diberikan form kosong yang diisi dengan 2 button yang terdiri dari Buka File dan Keluar. Kemudian terdapat sebuah label yang telah disetting properties textnya menjadi "File yang dipilih" dan sebuah TextBox. Terdapat juga toolbar OpenFileDialog yang fungsinya untuk mencari sebuah file atau dokumen yang nantinya akan dibuka. Kita berikan aksi terhadap button Buka Filenya, setelah itu. Ketika kita jalankan form tersebut, kemudian klik Buka File. Maka akan membuka folder yang nantinya memerintahkan user untuk membuka sebuah file. Setelah itu text box akan memberikan sebuah file directory yang merupakan tempat file disimpan.