# TUGAS 1

## Soal

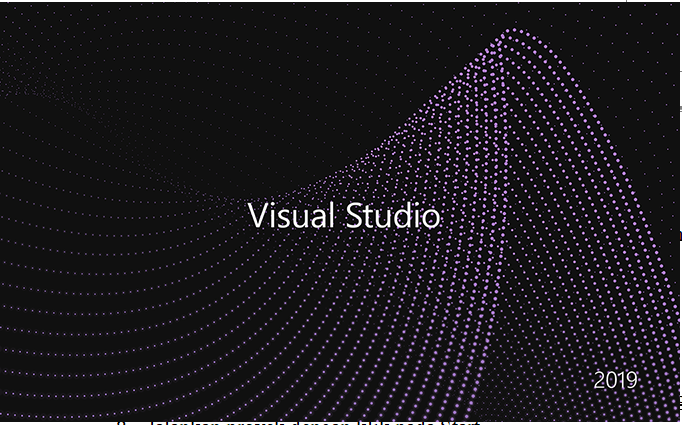
1. Buat interaksi agar data dari database secara otomatis terload kedalam ListView ketika aplikasi pertamakali dijalankan maupun setelah proses tambah, update dan hapus tanpa perlu menekan tombol Refresh Data.

## Source Code

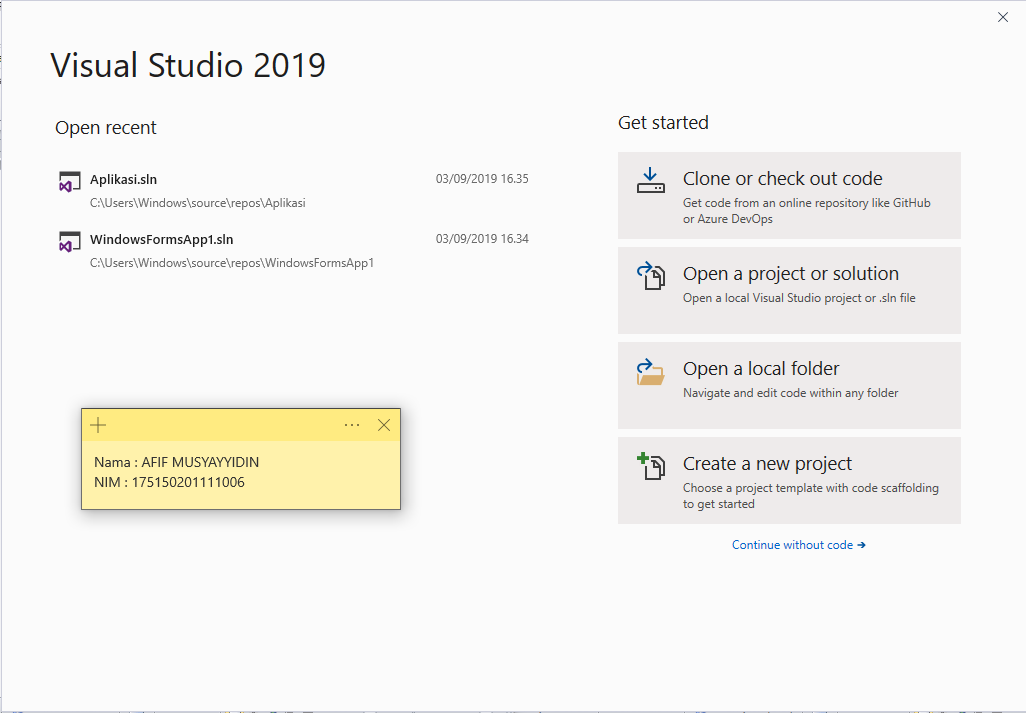
|  |  |
| --- | --- |
| 1 |  |

## Screenshot

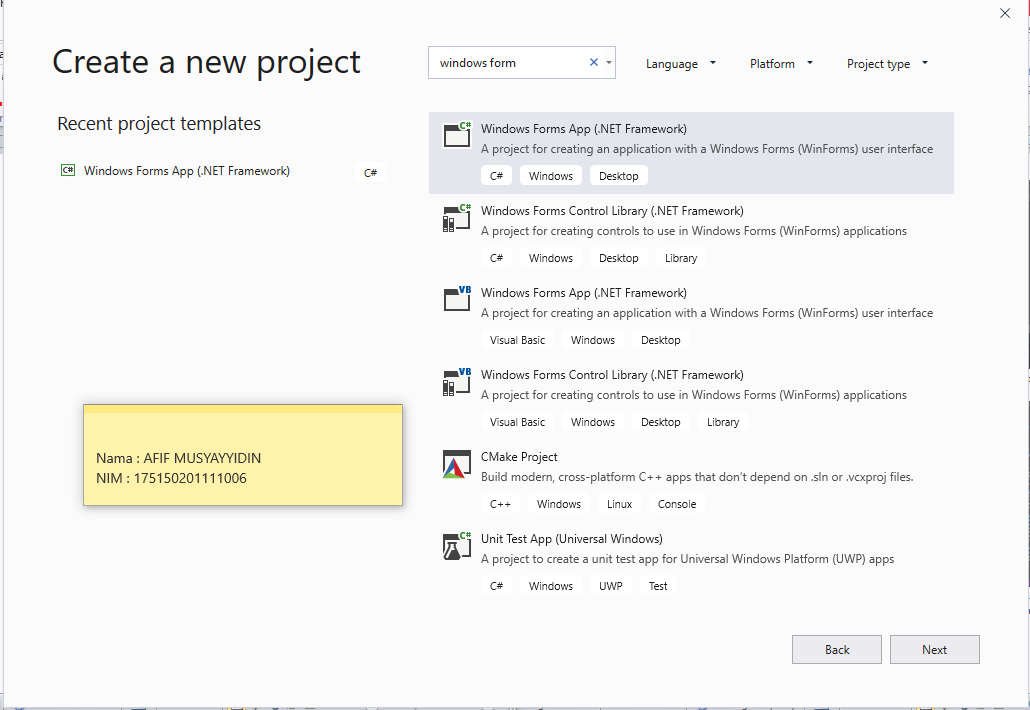
* + - 1. Membuka Visual Studio Community 2019



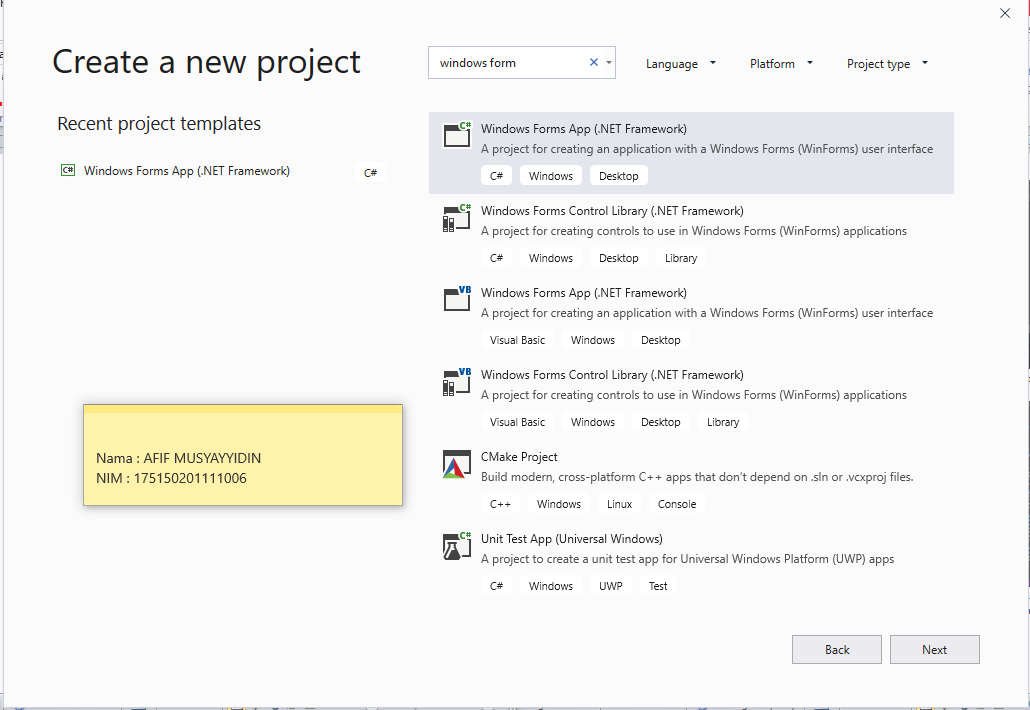
* + - 1. Tampilan awal Sesudah mengklik shortcut dari visual studio 2019



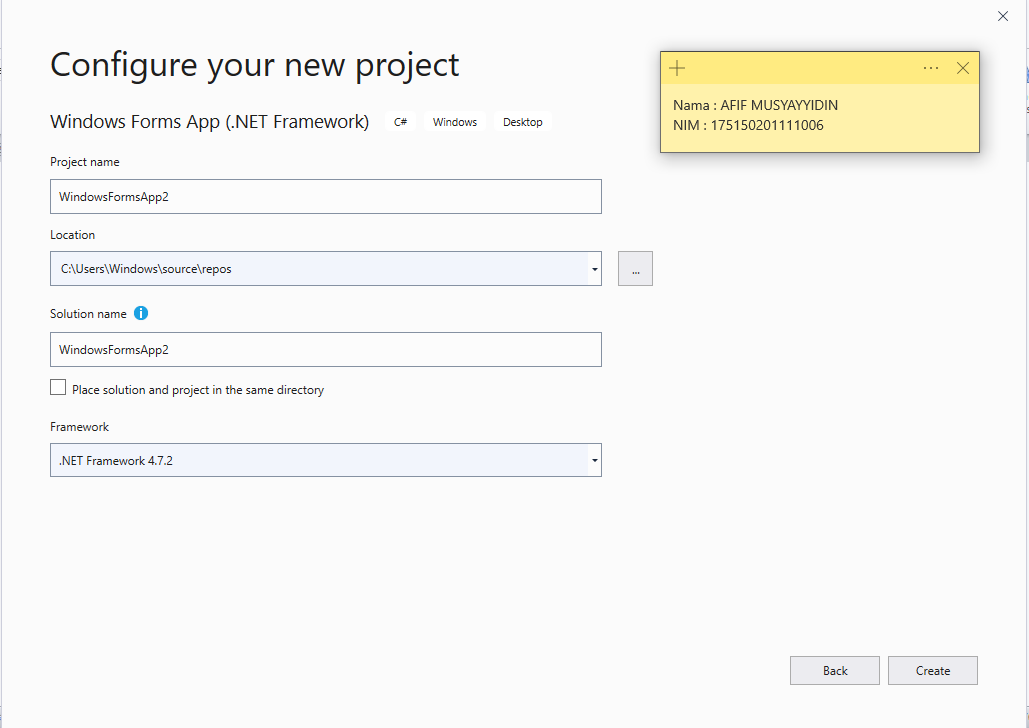
* + - 1. Pilih Create a new Project



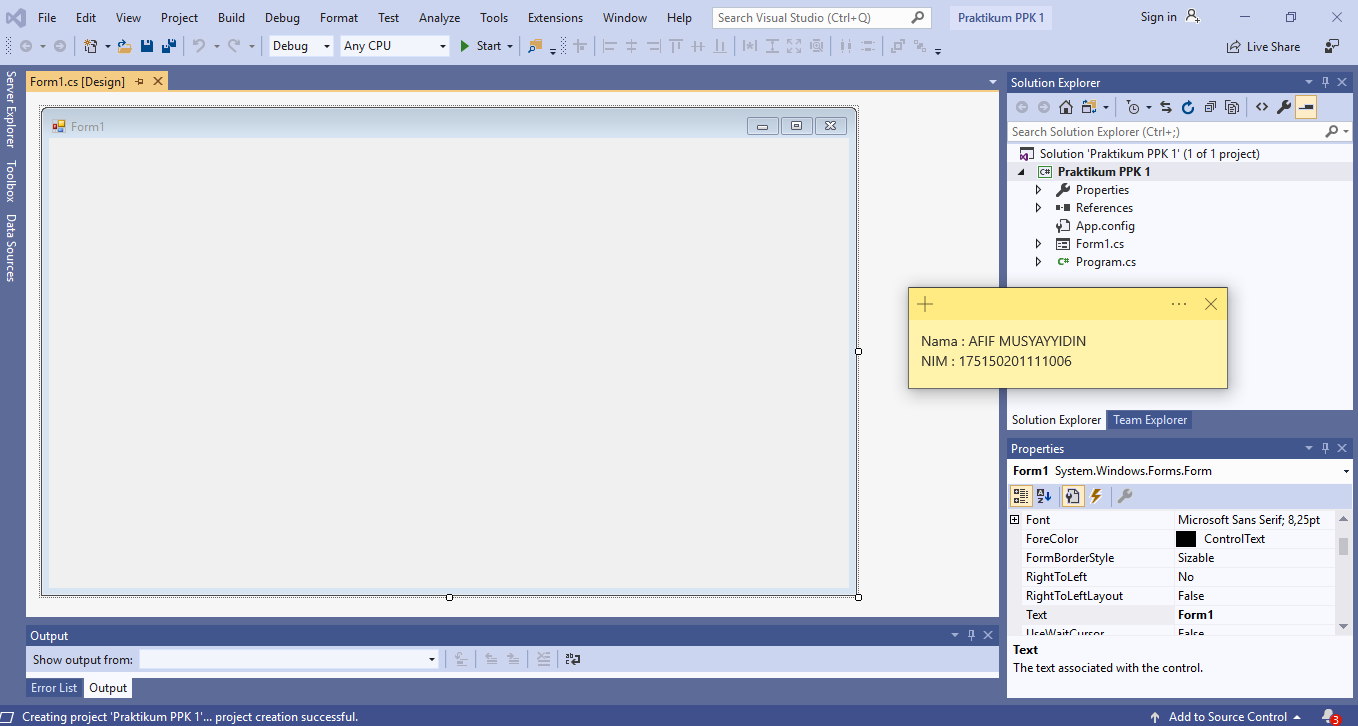
* + - 1. Pilih Windows Form App(.NET Framework) dengan logo C# kemudian klik next



* + - 1. Configurasi dari sebuah Projek, Setelah itu pilih create



* + - 1. Tampilan Awal setelah membuat projek



## Penjelasan

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

* Soulution 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

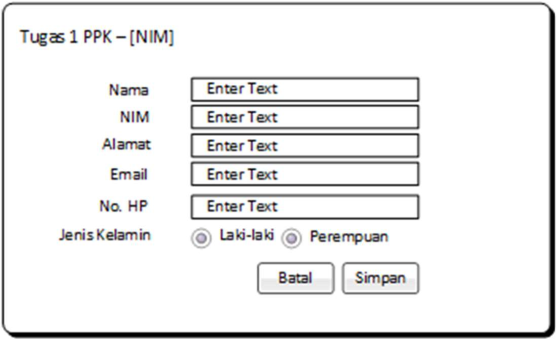
1. Penjelasan Struktur hirarki antara Categorized dan Alphabetical pada Window Properties.

* 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

## 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:



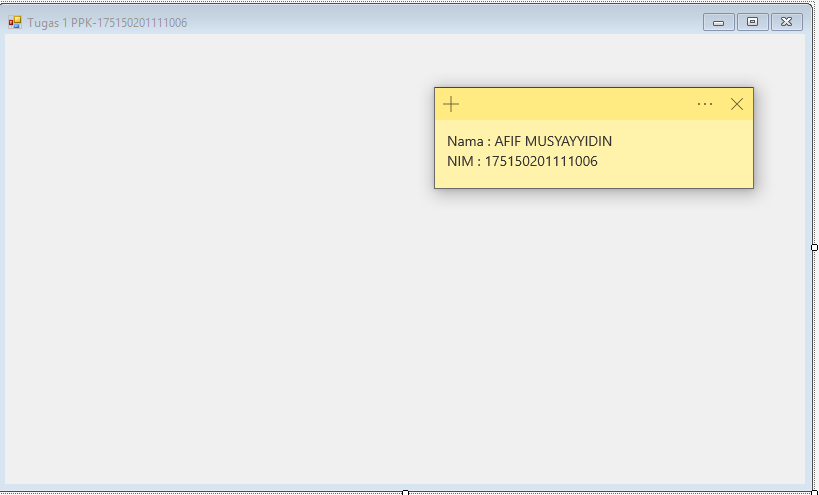
1. Sebutkan komponen-komponen Control yang terdapat pada aplikasi sederhana tersebut beserta fungsinya!
2. Tuliskan lokasi direktori tempat file .exe yang dihasilkan ketika proyek dijalankan untuk menjalankan program yang telah dibuat! Cobalah untuk menyalin file .exe ersebut di lokasi lain lalu menjalankannya.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

## Source Code

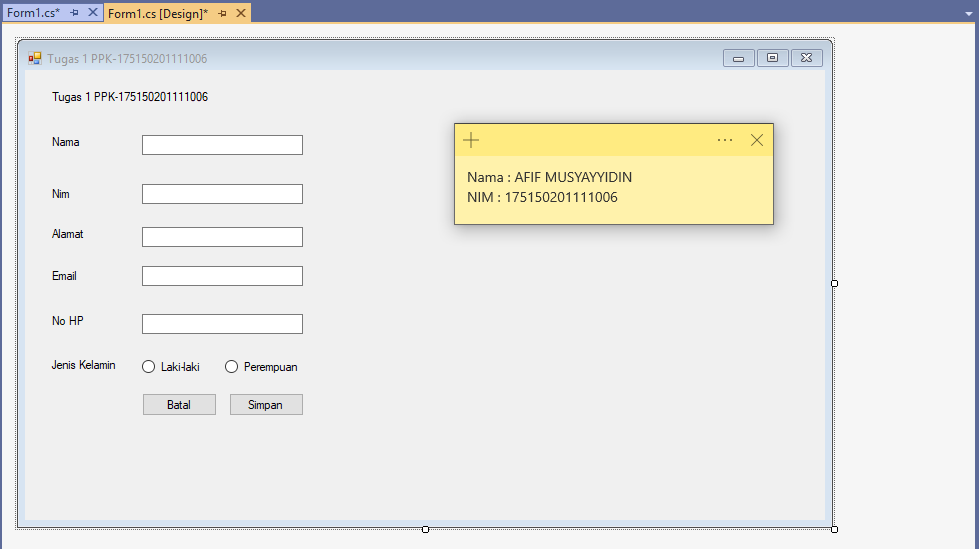
|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

## Screenshot

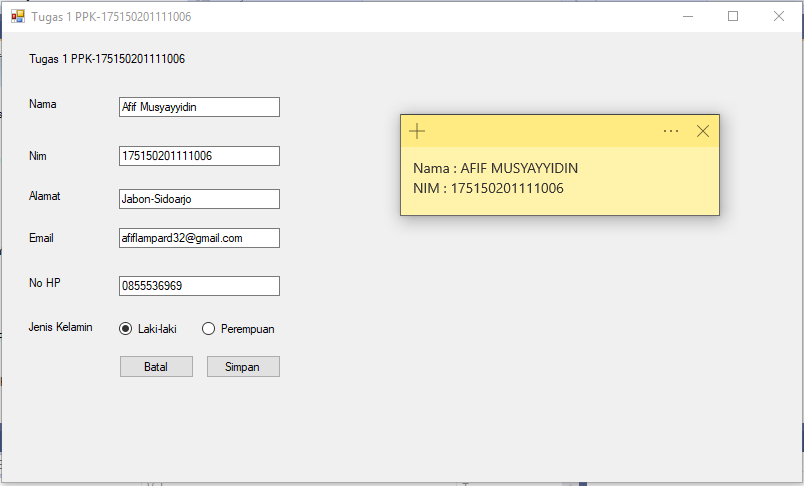
1. Mengubah judul Window form menjadi “Tugas 1 PPK-175150201111006”



1. Membuat Form seperti pada perintah



1. Projek Setelah dijalankan



## 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

1. Penjelasan lokasi direktor 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

## 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:

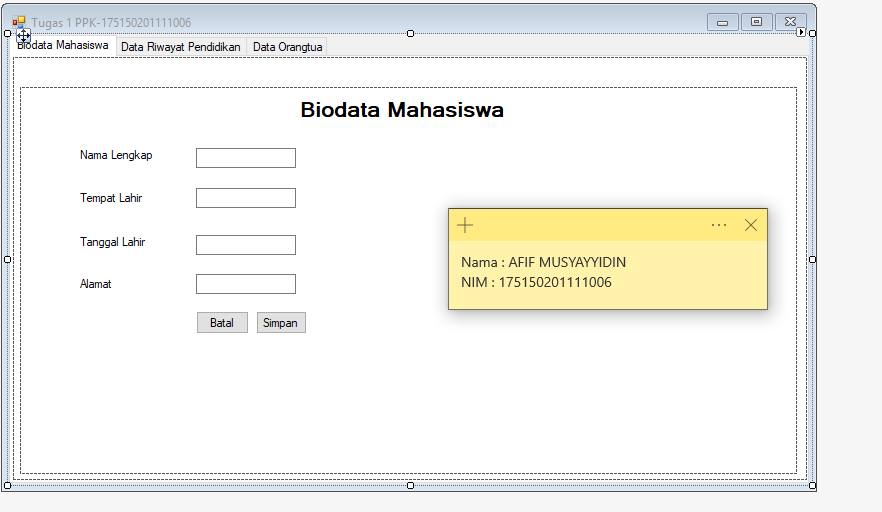
1. Biodata Mahasiswa
   1. Nama Lengkap
   2. Tempat Lahir
   3. Tanggal Lahir
   4. Alamat
2. Data Riwayat Pendidikan
   1. Nama sekolah
   2. Tahun Lulus
   3. Provinsi sekolah
   4. Kota sekolah
3. Data Orang Tua
   1. Nama Ayah
   2. Nama Ibu
   3. Alamat orang tua
   4. Nomor Telp
4. Pada masing-masing kelompok data (Biodata Mahasisw, Data Riwayat Pendidikan, Data Orang Tua) masukkan pada container yang sama.
5. Bentuk control adalah label dan text box untuk setiap item data.
6. Gunakan (a) TabControl (b) FlowLayoutPanel untuk menata komponenkomponen yang ada.

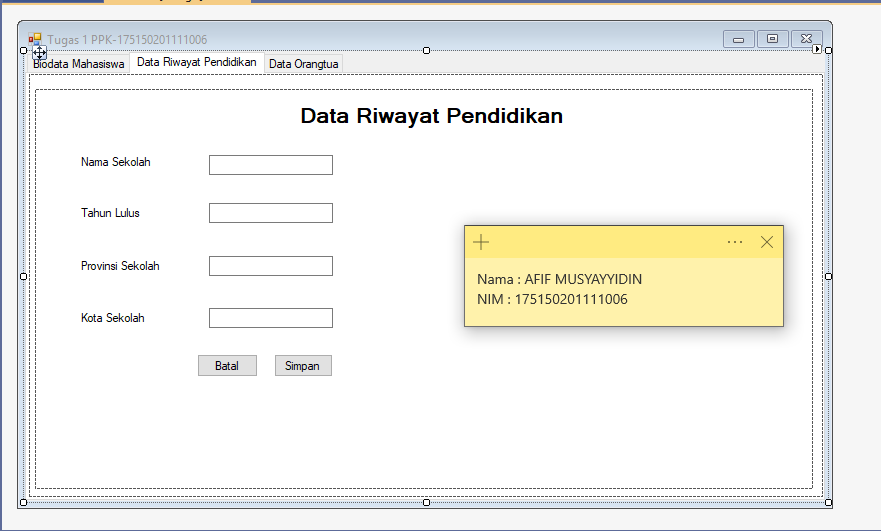
## Source Code

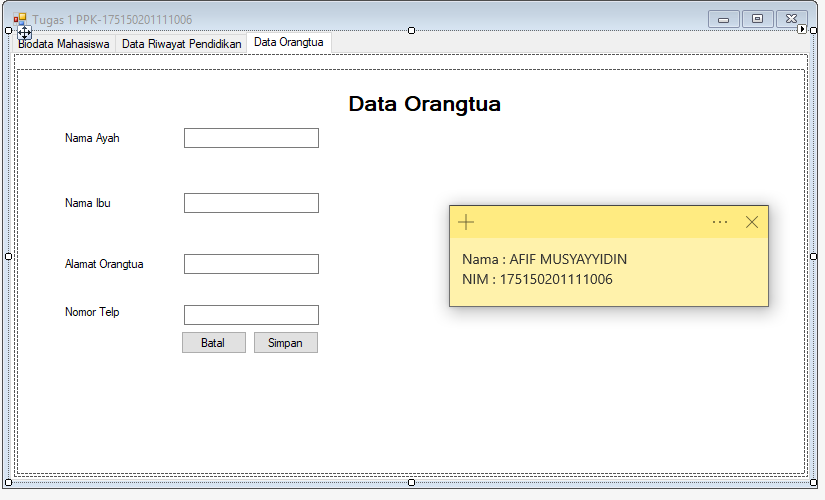
|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

## Screenshot

* + - 1. Membuat Form seperti yang diperintahkan







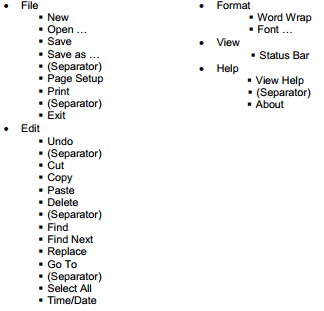
## Penjelasan

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

## Soal

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



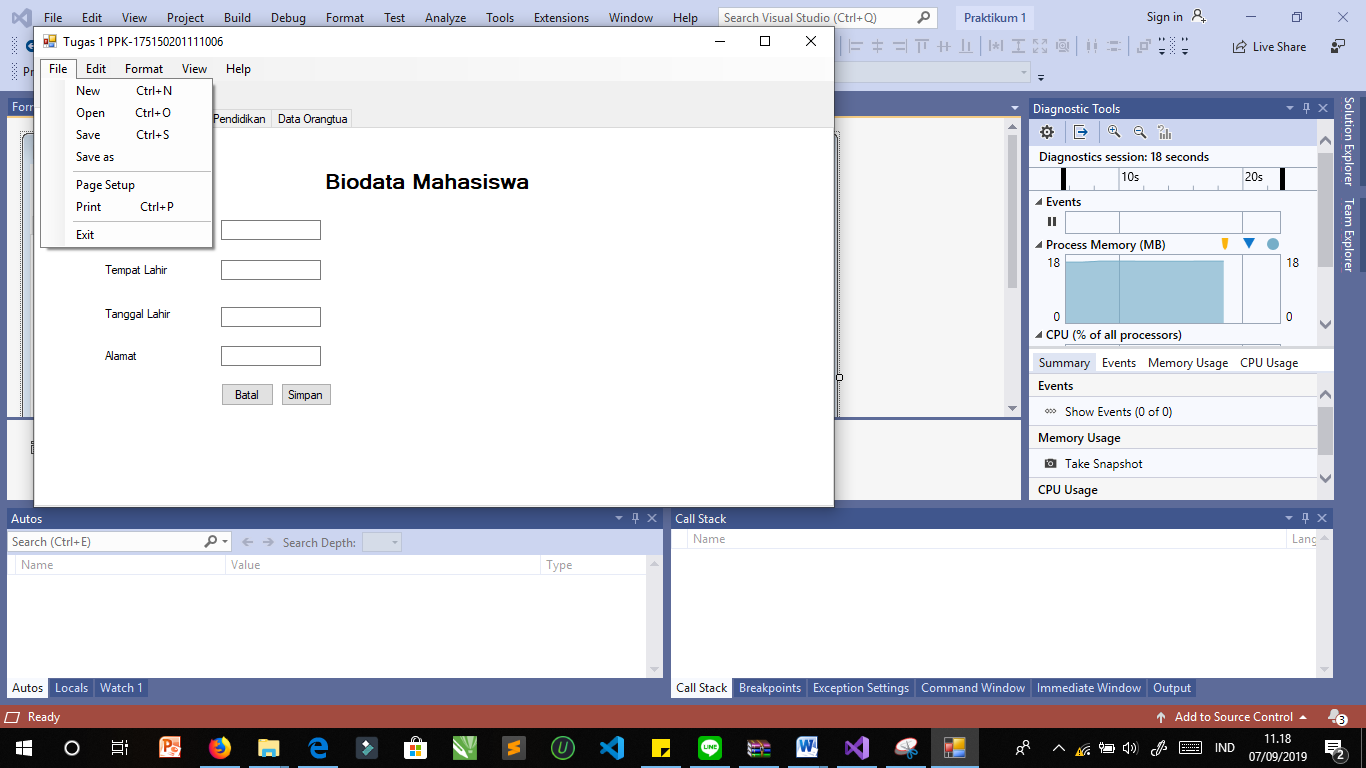
1. Jalankan program yang telah dibuat dan buatlah screenshot dari tampilan yang telah terbentuk yang menunjukkan isi dari masing-masing menu!

## Source Code

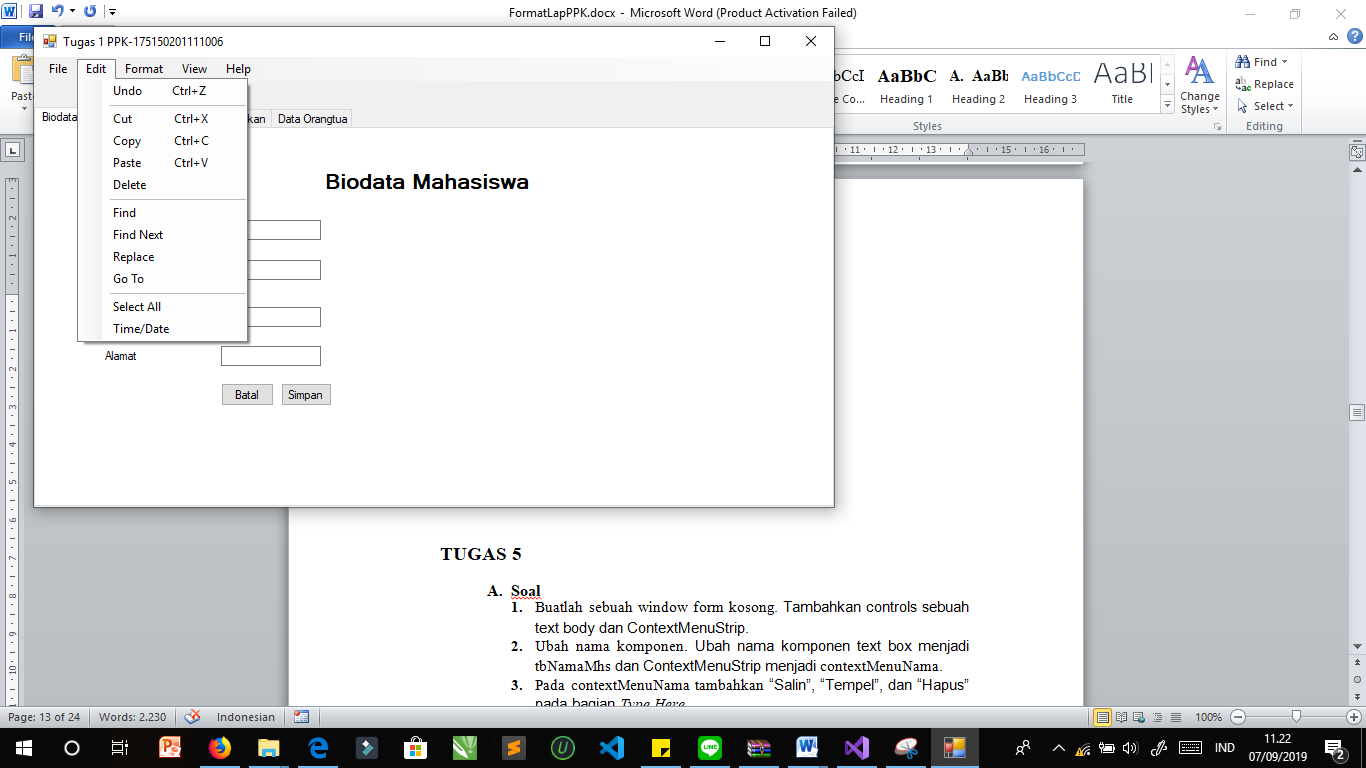
|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

## Screenshot

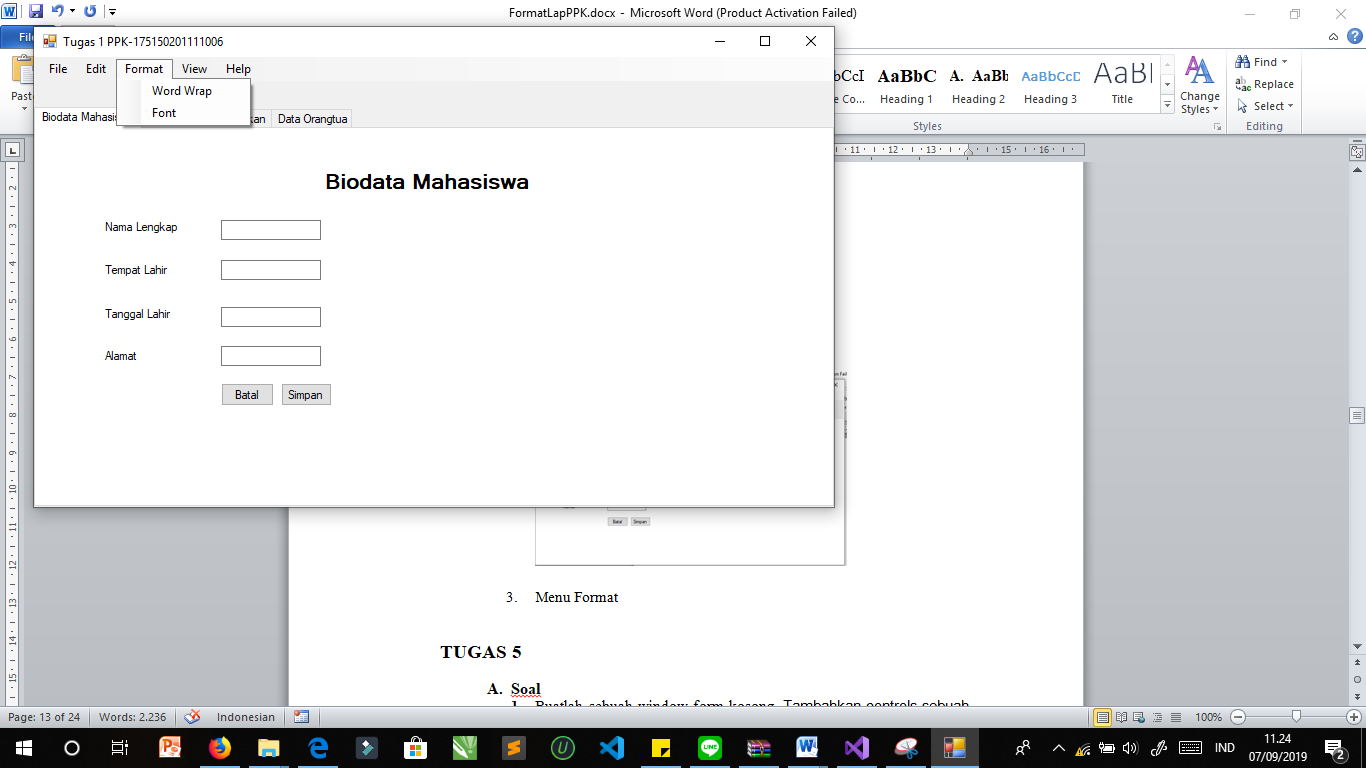
* + - 1. Menambahkan Menu Strip Pada Projek sebelumnya



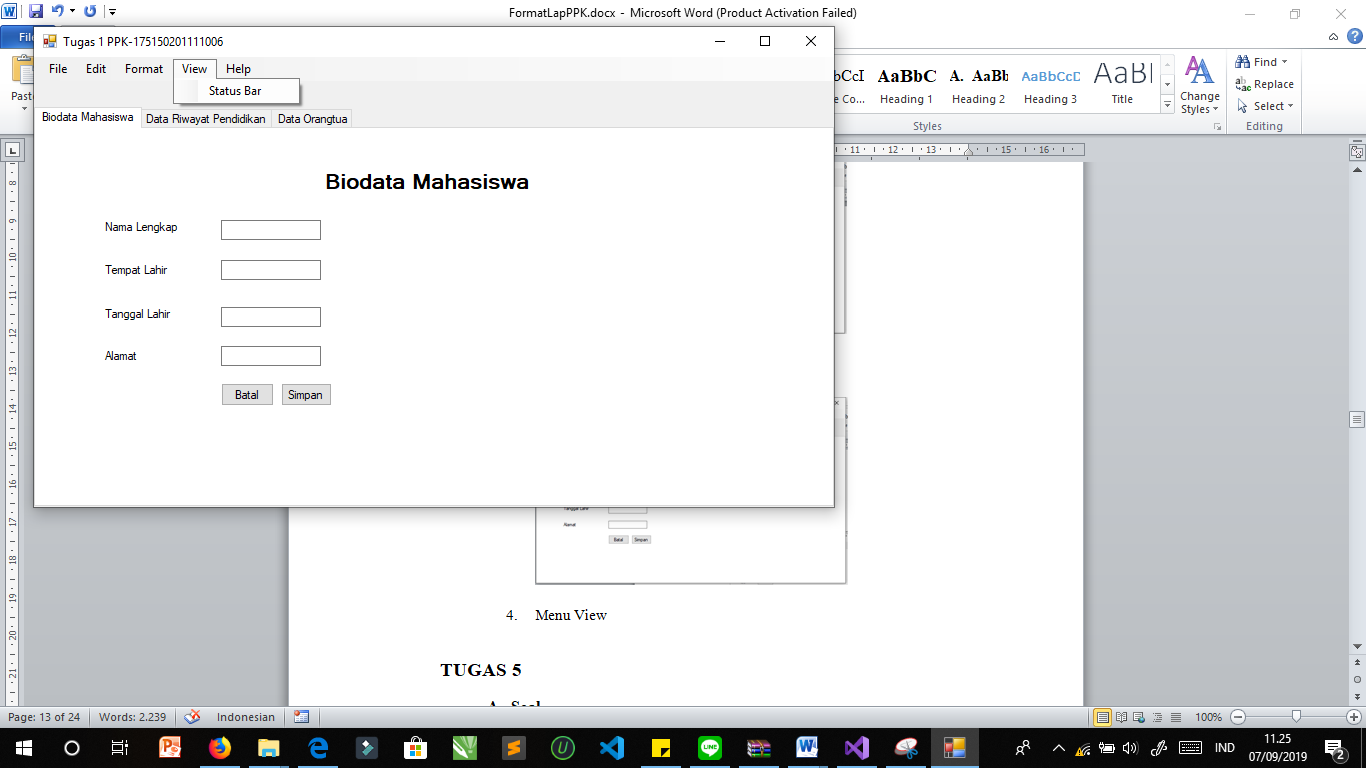
* + - 1. Menu File



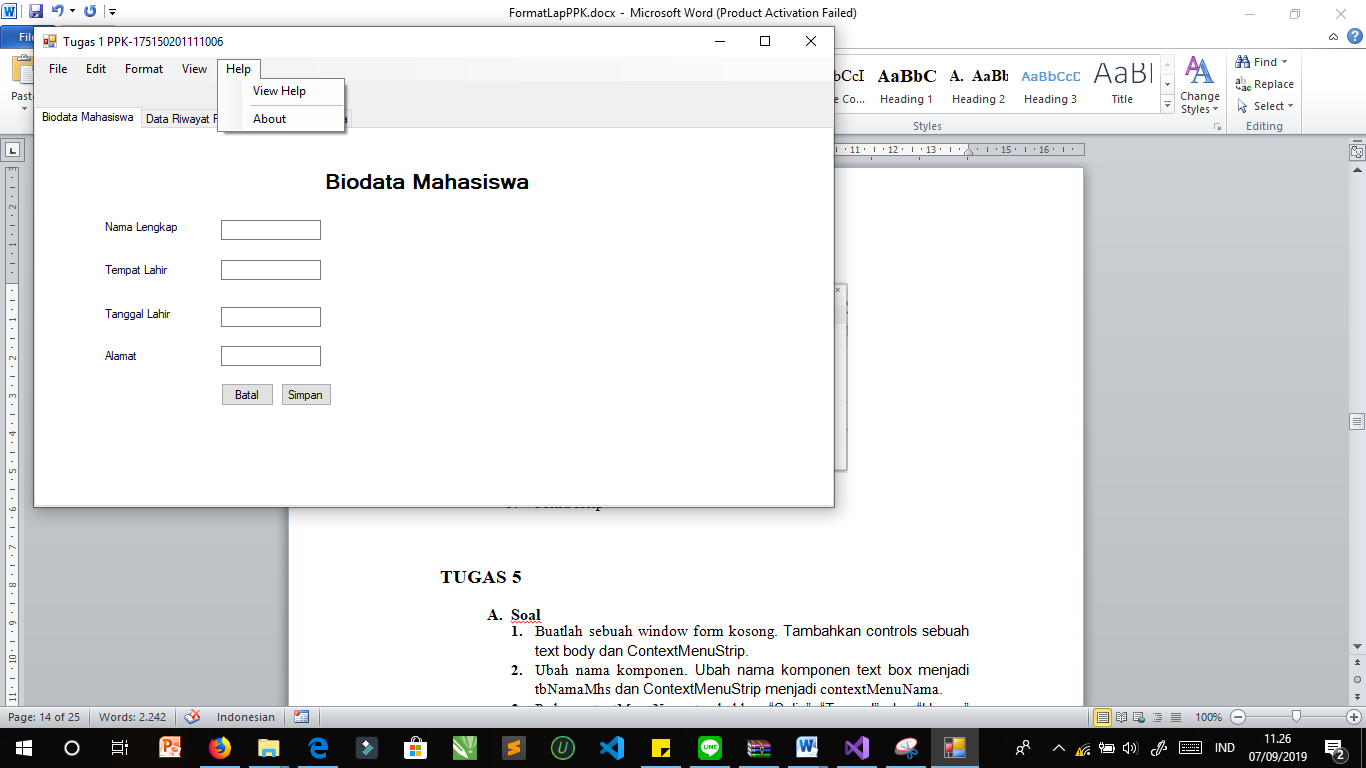
* + - 1. Menu Format



* + - 1. Menu View



* + - 1. Menu Help



## 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

## Soal

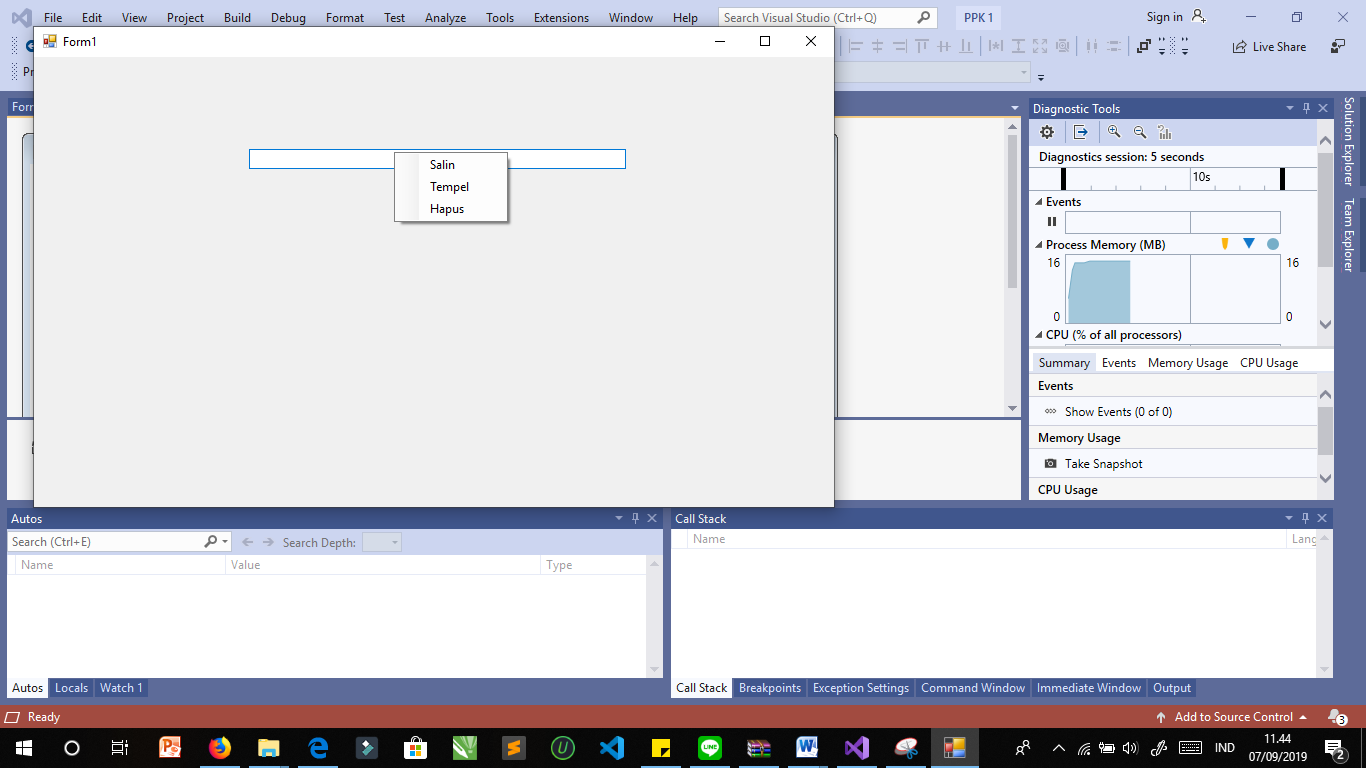
* + - 1. Buatlah sebuah window form kosong. Tambahkan controls sebuah text body dan ContextMenuStrip.
      2. Ubah nama komponen. Ubah nama komponen text box menjadi tbNamaMhs dan ContextMenuStrip menjadi contextMenuNama.
      3. Pada contextMenuNama tambahkan “Salin”, “Tempel”, dan “Hapus” pada bagian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

## Source Code

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

## Screenshot

* + - 1. Menambahkan ContextMenuNama dan tbNamaMhs



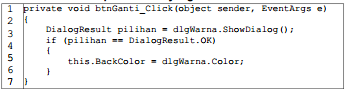
## Penjelasan

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 melakuka klik kanan oleh user, maka akan menampilkan menu – menu yang telah disediakkan di ContextMenuNama.

# TUGAS 6

## Soal

1. Buatlah sebuah window form kosong dengan dua buah tombol di  
   atasanya. 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:



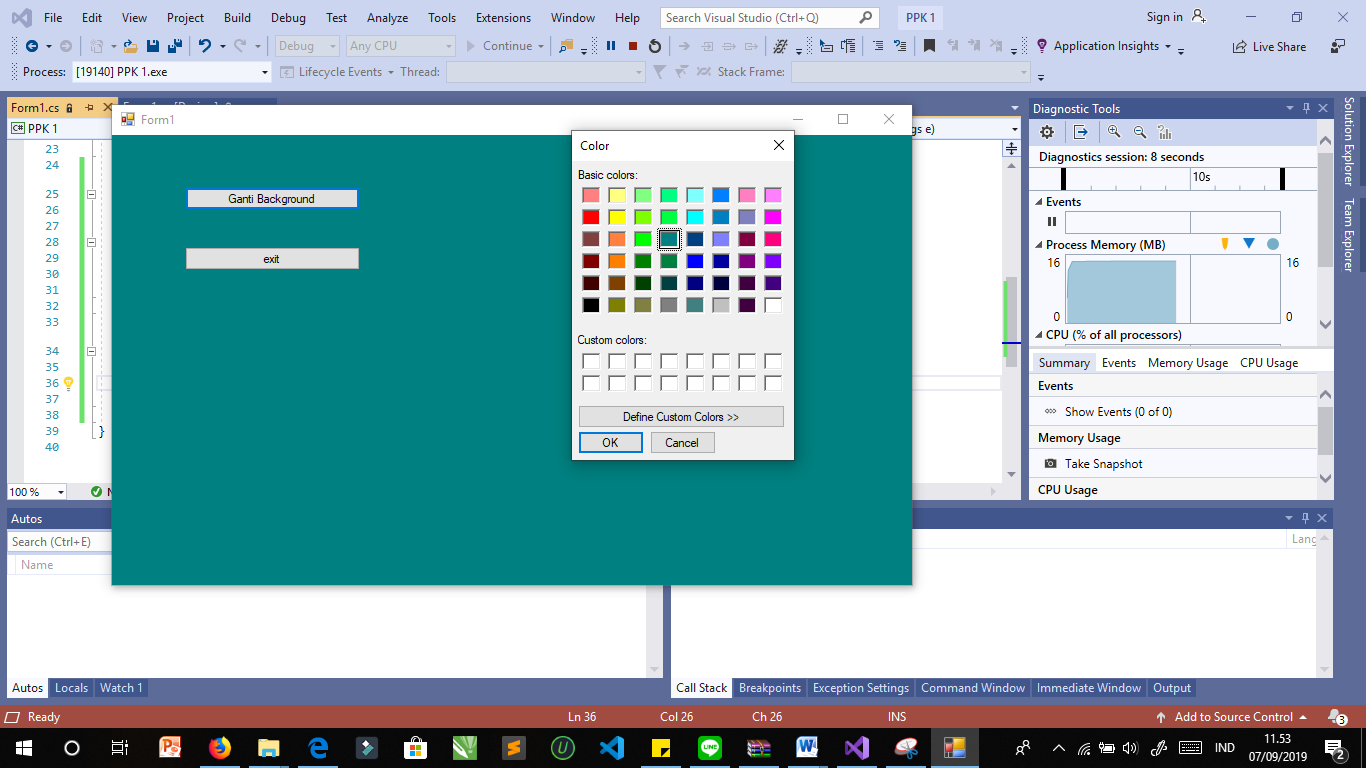
1. Tuliskan uraian tugas ini

## Source Code

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

## Screenshot

* + - 1. Menambahkan Color Dialog



## 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

## Soal

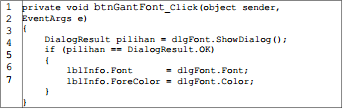
1. Buatlah sebuah window form kosong dengan dua buah tombol  
   diatasanya dan satu buah label. Kontrol yang diperlukan adalah sebuah  
   label, dua buah tombol, dan sebuah FontDialog.
2. Ubah property tombol. Ganti nama tombol “Ganti Font” menjadi  
   btnGantiFont dan tombol “Keluar” menjadi btnKeluar.
3. Ubahlah isi property FontDialog.

|  |  |
| --- | --- |
| a. *(Name)* | : dlgFont |
| b. *ShowApply* | : true |
| c. *ShowColor* | : true |

1. Ubahlah isi property Label.

|  |  |
| --- | --- |
| a.*(Name)* | : lblInfo |
| b. *AutoSize* | :false |
| c. *TextAlign* | :MiddleCenter |
| d. *Text* | : Hello World 5 |

1. Klik dua kali pada tombol “Ganti Font” untuk menambahkan event  
   handler. Maka akan terbentuk sebuah function btnGantFont\_Click.
2. Tambahkan kode seperti contoh yang ada di bawah ini:



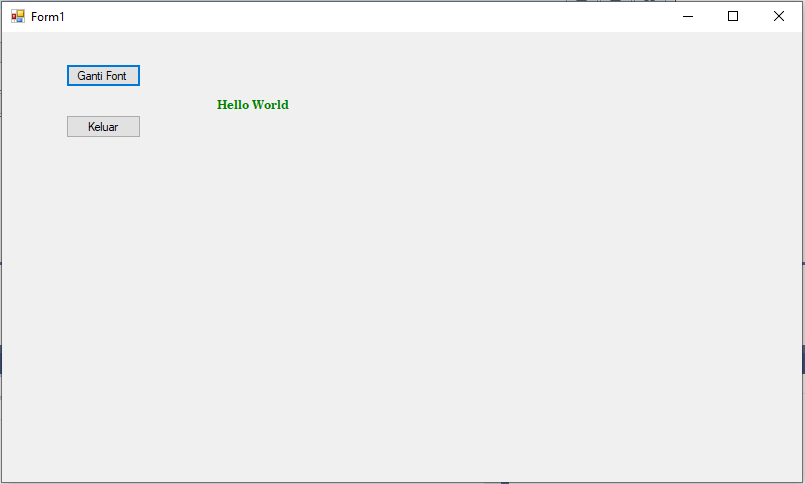
1. Tuliskan uraian hasil dari tugas ini

## Source Code

|  |  |
| --- | --- |
| Form1.cs | |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15 | private void Button1\_Click(object sender, EventArgs e)  {  DialogResult pilihan = dlgFont.ShowDialog();  if(pilihan == DialogResult.OK)  {  lblinfo.Font = dlgFont.Font;  lblinfo.ForeColor = dlgFont.Color;  }  }  private void BtnKeluar\_Click\_1(object sender, EventArgs e)  {  this.Close();  } |

## Screenshot

* + - 1. Menambahkan sebuah Font Dialog



## 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 syntaxy 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

## Soal

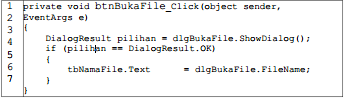
1. Buatlah sebuah window form kosong dengan beberapa control di  
   dalamnya. Kontrol yang diperlukan adalah sebuah label, text box, dua buah tombol, dan sebuah kotak dialogbuka file atau OpenFileDialog.
2. Ubah property Text pada label. Text pada label diganti dengan tulisan “File yang dipilih”.
3.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

|  |  |
| --- | --- |
| a. *(Name)* | : tbNamaFile |
| b. *ReadOnly* | : true |
| c. *TabStop* | : false |
| d. *Multiline* | : true |

1. Ubahlah isi property OpenFileDialog.

|  |  |
| --- | --- |
| a. *(Name)* | : dlgBukaFile |
| b. *FileName* | : kosongkan isi property ini |

1. Ubahlah isi property pada tombol (Buka File).
   1. *(Name)* : btnBukaFile
   2. *Text :* Buka File
2. Klik dua kali pada tombol “Buka FIle” untuk menambahkan event handler, maka akan terbentuk sebuah function btnBukaFile\_Click
3. Tambahkan kode seperti contoh yang ada di bawah ini:



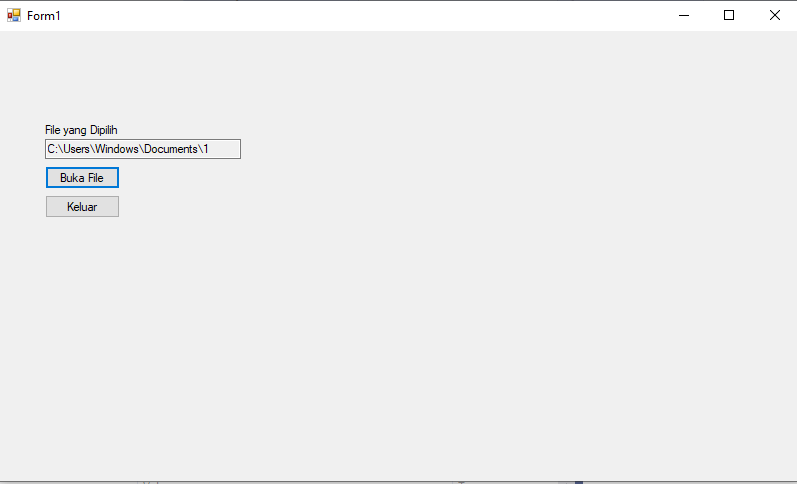
1. Tuliskan uraian dari hasil tugas ini

## Source Code

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

## Screenshot

* + - 1. Memilih File dari Open Dialog



## 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.