

**TUGAS PENDAHULUAN  
KONSTRUKSI PERANGKAT LUNAK**

**MODUL III  
GUI BUILDER & GITHUB**



**Disusun Oleh:**

**Aorinka Anendya Chazanah / 2211104013**

**S1 SE-06-01**

**Dosen Pengampu:**

**Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs**

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO**

**2024**

## 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. MENAMBAHAN FITUR SAAT BUTTON DI KLIK

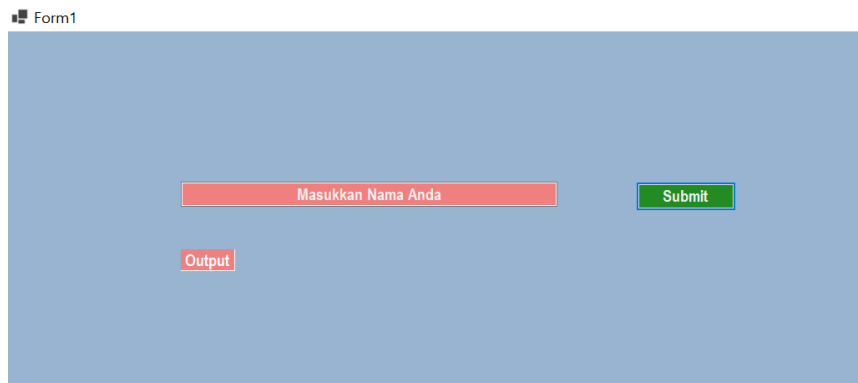
Tambahkan kode implementasi sehingga:

- 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”.

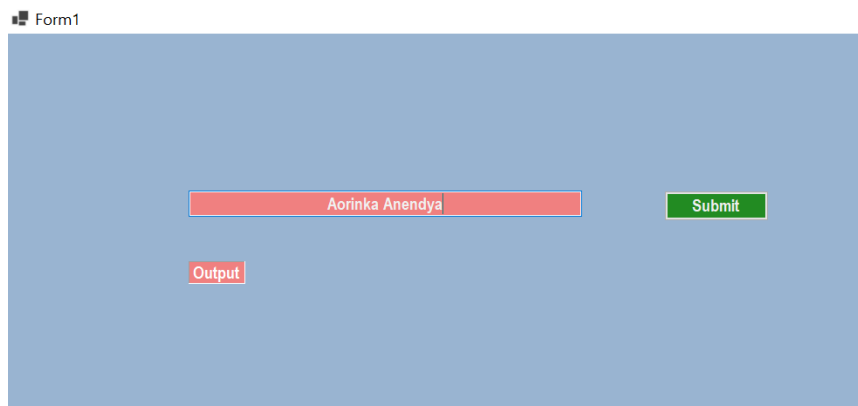
➤ **Source code**

➤ **Hasil running program**

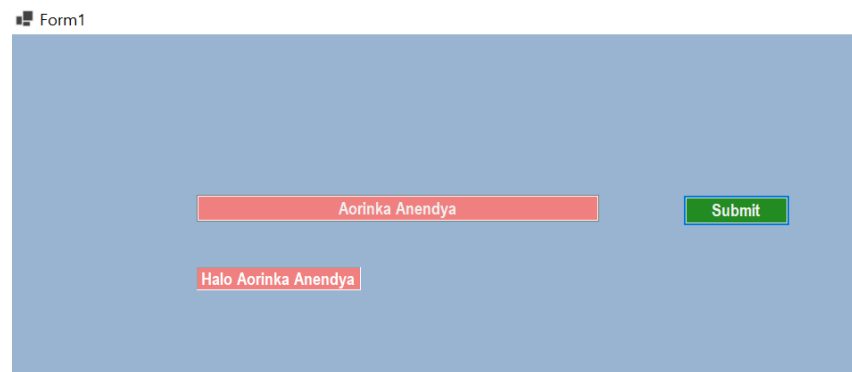
Tampilan ketika program di-run



Tampilan ketika diisi nama



Tampilan setelah button Submit di-klik



### ➤ **Penjelasan program**

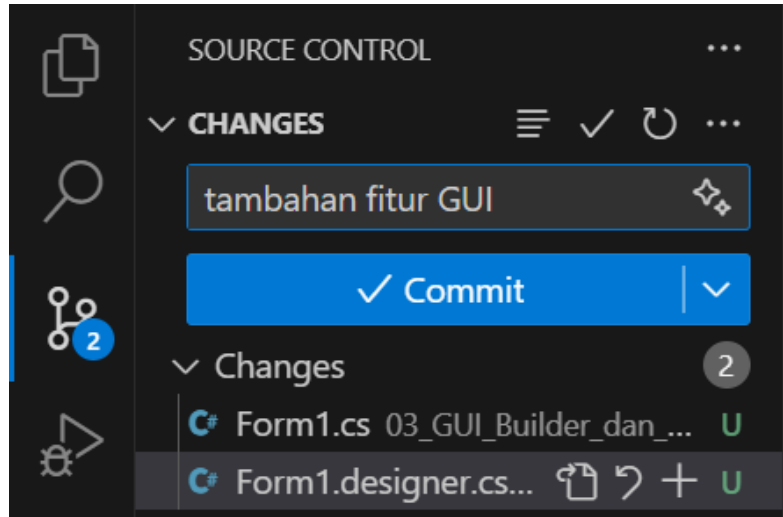
Program ini menampilkan antarmuka sederhana yang menerima input teks, memiliki tombol untuk mengirimkan data, dan menampilkan hasil dalam label. Komponen utama yang digunakan dalam aplikasi ini adalah `TextBox` (`txtInput`) sebagai tempat pengguna memasukkan teks, `Button` (`button1`) untuk memicu aksi ketika ditekan, serta `Label` (`label_output`) yang digunakan untuk menampilkan hasil keluaran. Program akan membaca teks yang dimasukkan dalam `txtInput`, lalu jika tombol `button1` ditekan, teks tersebut akan diperiksa. Jika input tidak kosong, label akan menampilkan pesan "Halo [nama yang dimasukkan]"; jika kosong, label akan meminta pengguna untuk mengisi nama dengan teks "Silakan masukkan nama!".

Kode ini juga memiliki beberapa metode event handler bawaan yang tidak digunakan, seperti `txtInput_TextChanged`, `label1_Click`, dan `Form1_Load`, yang dapat dikembangkan lebih lanjut jika diperlukan. Struktur program mengikuti standar Windows Forms, dengan konstruktor `Form1()` untuk menginisialisasi elemen UI, dan metode `button1_Click()` sebagai logika utama dalam memproses input pengguna. Dengan pendekatan ini, aplikasi menjadi lebih interaktif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi melalui antarmuka grafis yang sederhana dan mudah dipahami.

### 3. MELAKUKAN COMMIT AKHIR

Setelah implementasi GUI ditambahkan, lakukan commit akhir:

- A. Tambahkan semua file yang diubah ke dalam commit dengan pesan “tambahan fitur GUI”



- B. Lakukan git push ke repository github remote

Name	Last commit message	Last commit date
..		
Form1.cs	tambahan fitur GUI	now
Form1.designer.cs	tambahan fitur GUI	now