

**TUGAS PENDAHULUAN
KONSTRUKSI PERANGKAT LUNAK**

**MODUL III
GUI BUILDER & GITHUB**



Disusun Oleh :

Atika Aji Hadiyani

2211104003

SE-06-01

Dosen Pengampu :

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

**PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING FAKULTAS
INFORMATIKA**

TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2025

TUGAS PENDAHULUAN

1. Membuat project baru dengan GUI

Dengan menggunakan IDE, buatlah sebuah tampilan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Menerima input berupa text
- Mempunyai satu tombol button bertuliskan "Submit/Kirim"
- Mempunyai output berupa label

2. MENAMBAHKAN FITUR SAAT BUTTON DI-KLIK

Tambahkan kode implementasi sehingga:

- Pada saat tombol ditekan, dan isian text berisi "NAMA_PRAKTIKAN" akan dibaca oleh aplikasi
- Setelah itu, label output akan menunjukkan "Halo NAMA_PRAKTIKAN".

Jawab:

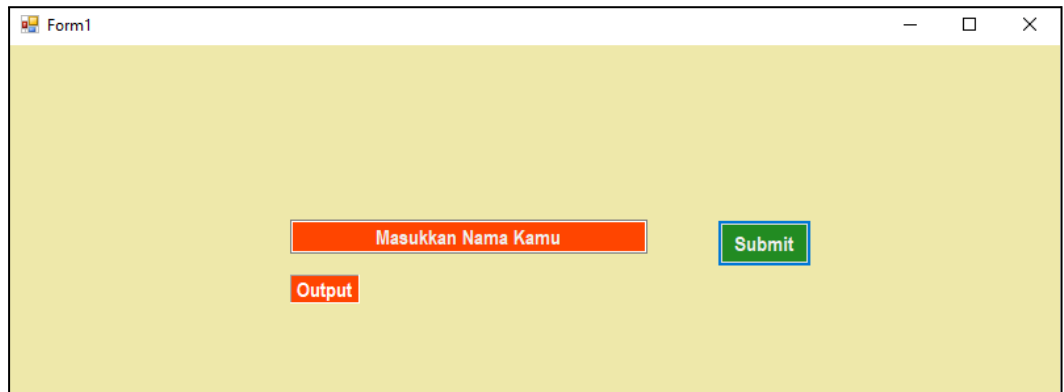
- Source code

```
namespace tp_modul3
{
    3 references
    public partial class Form1: Form
    {
        1 reference
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 reference
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            string inputText = txtInput.Text.Trim();

            if (!string.IsNullOrEmpty(inputText))
            {
                label_output.Text = "Halo " + inputText;
            }
            else
            {
                label_output.Text = "Silakan masukkan nama!";
            }
        }
    }
}
```

- **Screenshot hasil run**



- **Penjelasan**

Program bertujuan untuk menampilkan teks berdasarkan input dari pengguna. Cara kerjanya simpel: pengguna cukup mengetikkan nama di **TextBox (txtInput)** dengan petunjuk "**Masukkan Nama Kamu**", lalu menekan tombol **Submit**. Begitu tombol ditekan, event **button1_Click** akan dipanggil. Nama yang dimasukkan akan diproses dengan menghapus spasi berlebih pakai **Trim()**, lalu program akan mengecek apakah inputnya kosong atau tidak. Kalau pengguna mengetikkan sesuatu, label output (**label_output**) bakal menampilkan teks "**Halo [nama yang dimasukkan]**". Tapi kalau kotaknya dibiarkan kosong dan langsung klik tombol, labelnya akan memberi peringatan "**Silakan masukkan nama!**" biar nggak lupa.