

LAPORAN PRAKTIKUM
JURNAL 3



Nama :

Aulia Jasifa Br Ginting 2311104060

S1SE-07-02

Dosen :

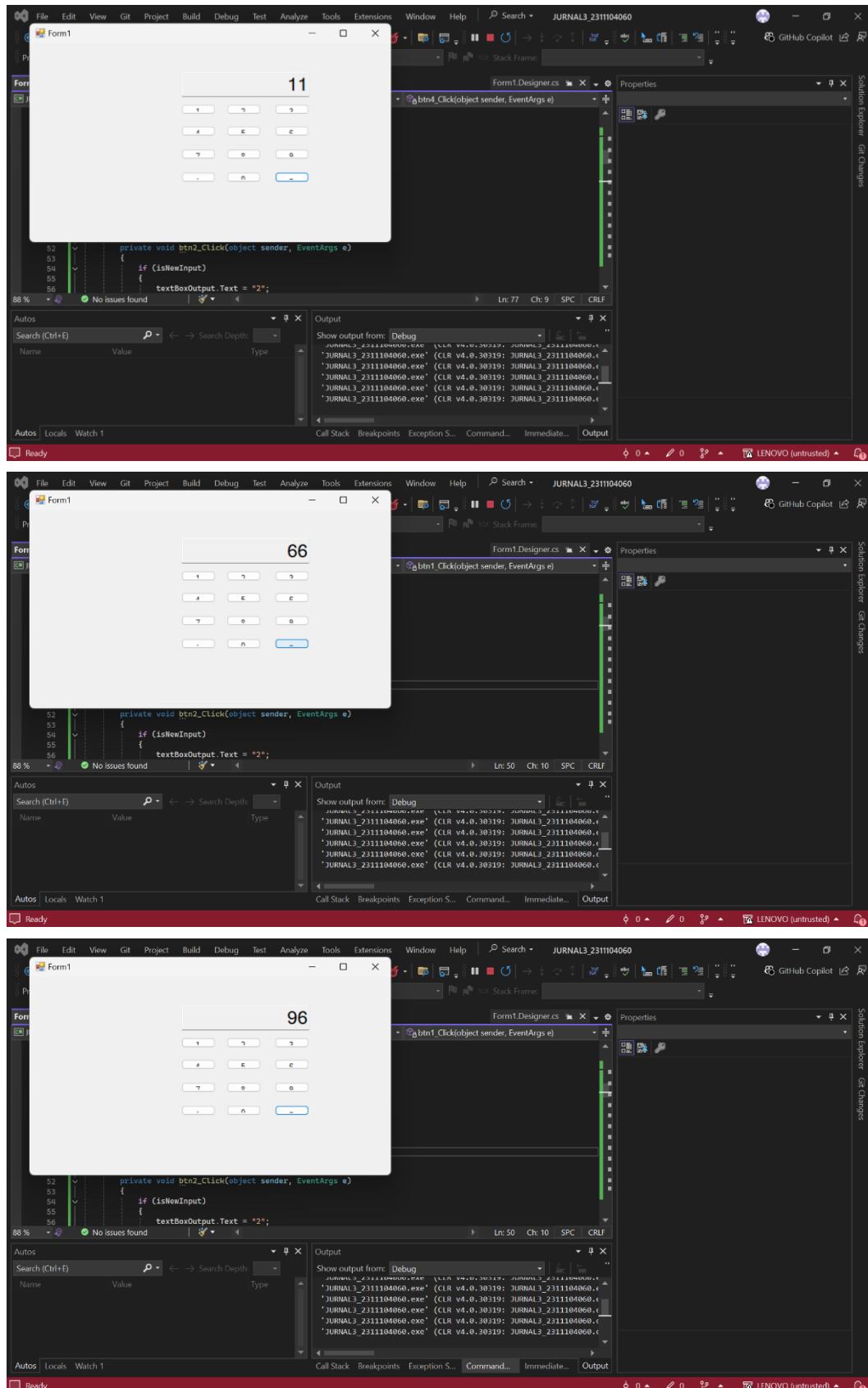
Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Kom

PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO
2025

1. Link GitHub

https://github.com/auliajsf06/KPL_Aulia-Jasifa-Br-Ginting_2311104060_SE-07-02

2. Hasil Running



3. Syntax dan penjelasan

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace JURNAL3_2311104060
{
    public partial class Form1: Form
    {
        private double number1 = 0;
        private double number2 = 0;
        private bool isAdding = false;
        private bool isNewInput = true;

        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void btn0_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            if (isNewInput)
            {
                textBoxOutput.Text = "0";
                isNewInput = false;
            }
            else
```

```
{
    textBoxOutput.Text += "0";
}

}

private void btn1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (isNewInput)
    {
        textBoxOutput.Text = "1";
        isNewInput = false;
    }
    else
    {
        textBoxOutput.Text += "1";
    }
}

private void btn2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (isNewInput)
    {
        textBoxOutput.Text = "2";
        isNewInput = false;
    }
    else
    {
        textBoxOutput.Text += "2";
    }
}

private void btn3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (isNewInput)
    {
```

```
        textBoxOutput.Text = "3";
        isNewInput = false;
    }
    else
    {
        textBoxOutput.Text += "3";
    }
}

private void btn4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (isNewInput)
    {
        textBoxOutput.Text = "4";
        isNewInput = false;
    }
    else
    {
        textBoxOutput.Text += "4";
    }
}

private void btn5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (isNewInput)
    {
        textBoxOutput.Text = "5";
        isNewInput = false;
    }
    else
    {
        textBoxOutput.Text += "5";
    }
}

private void btn6_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{  
    if (isNewInput)  
    {  
        textBoxOutput.Text = "6";  
        isNewInput = false;  
    }  
    else  
    {  
        textBoxOutput.Text += "6";  
    }  
}
```

```
private void btn7_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    if (isNewInput)  
    {  
        textBoxOutput.Text = "7";  
        isNewInput = false;  
    }  
    else  
    {  
        textBoxOutput.Text += "7";  
    }  
}
```

```
private void btn8_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    if (isNewInput)  
    {  
        textBoxOutput.Text = "8";  
        isNewInput = false;  
    }  
    else  
    {  
        textBoxOutput.Text += "8";  
    }  
}
```

```
}
```

```
private void btn9_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    if (isNewInput)
```

```
    {
```

```
        textBoxOutput.Text = "9";
```

```
        isNewInput = false;
```

```
    }
```

```
    else
```

```
    {
```

```
        textBoxOutput.Text += "9";
```

```
    }
```

```
}
```

```
private void btnPlus_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    if (!string.IsNullOrEmpty(textBoxOutput.Text))
```

```
    {
```

```
        number1 = Convert.ToDouble(textBoxOutput.Text);
```

```
        isAdding = true;
```

```
        isNewInput = true;
```

```
    }
```

```
}
```

```
private void btnEquals_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    if (isAdding && !string.IsNullOrEmpty(textBoxOutput.Text))
```

```
    {
```

```
        number2 = Convert.ToDouble(textBoxOutput.Text);
```

```
        double result = number1 + number2;
```

```
        textBoxOutput.Text = result.ToString();
```

```
        isAdding = false;
```

```
        isNewInput = true;
```

```
    }
```

```
}
```

```
}  
}
```

Implementasi sederhana dari kalkulator menggunakan Windows Forms dalam bahasa C#. Program ini memiliki antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan angka dan melakukan operasi penjumlahan. Terdapat tombol untuk angka 0 hingga 9 dan tombol untuk operasi penjumlahan. Ketika pengguna menekan tombol angka, angka tersebut ditampilkan di `textBoxOutput`. Variabel `isNewInput` digunakan untuk menentukan apakah input baru dimulai, sehingga jika pengguna menekan angka setelah melakukan operasi, angka baru akan ditambahkan ke angka yang sudah ada. Ketika tombol penjumlahan ditekan, nilai pertama disimpan dalam `number1`, dan saat tombol sama dengan ditekan, nilai kedua diambil dari `textBoxOutput`, dan hasil penjumlahan ditampilkan. Program ini juga menangani logika untuk memastikan bahwa input dan operasi dilakukan dengan benar.