

# **LAPORAN TERTULIS TUGAS AKHIR**

## **PEMROGRAMAN VISUAL**



Disusun Oleh:

Iqbal Hario Saputra	20051397029
Fernanda Pasa Eka Putra	20051397033
Muhammad Ramadhan Muna	20051397059

Dosen Pembimbing:

I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.

NIP 202111096

Hyperlink Github: <https://github.com/fernandapasa033/Praktikum-Pemrograman-Visual.git>

**PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS VOKASI**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**2022**

## Daftar Isi

Penjelasan	aplikasi	yang	
dibuat.....			2
Dokumen	teknis	petunjuk	penggunaan
aplikasi.....			2
Kontibusi	setiap	anggota	
kelompok.....			4
Lampiran diagram dan revisi			

## 1. Penjelasan aplikasi yang dibuat

Aplikasi yang kita buat berupa sistem informasi tabungan berbasis dekstop yang kita beri judul “Tabunganku”. Tabunganku dilatarbelakangi untuk membantu pengguna dapat mengetahui jumlah uang yang sudah di tabung dan mempermudah pengguna untuk menggapai keinginan jumlah uang yang akan ditabung secara.

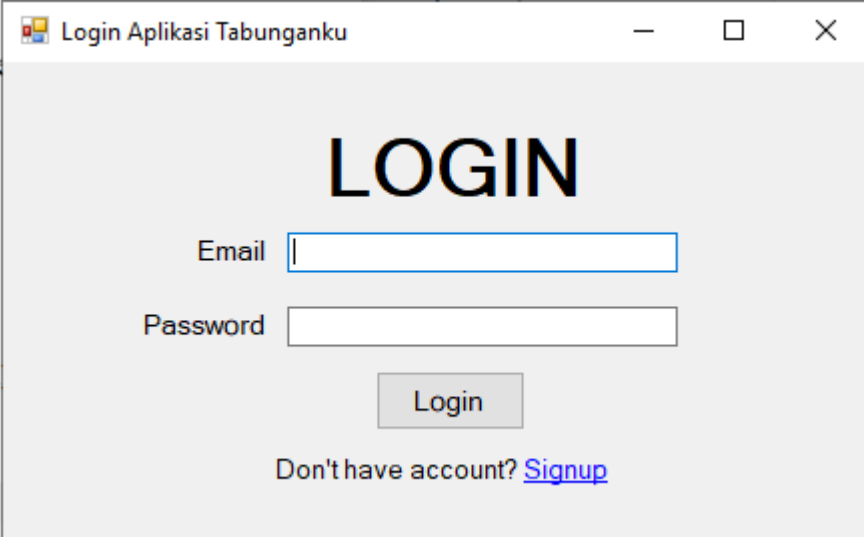
Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Dengan adanya sistem ini diharapkan agar dapat meminimalkan kesalahan dan waktu yang lebih efisien dalam hal pengolahan data tabungan yang sesuai target yang diinginkan.
2. Memberikan kemudahan pada suntuk menabung dengan cepat dan akurat.

## 2. Dokumen teknis petunjuk pengguna aplikasi

Untuk Memulai akses terhadap aplikasi TABUNGANKU ini:

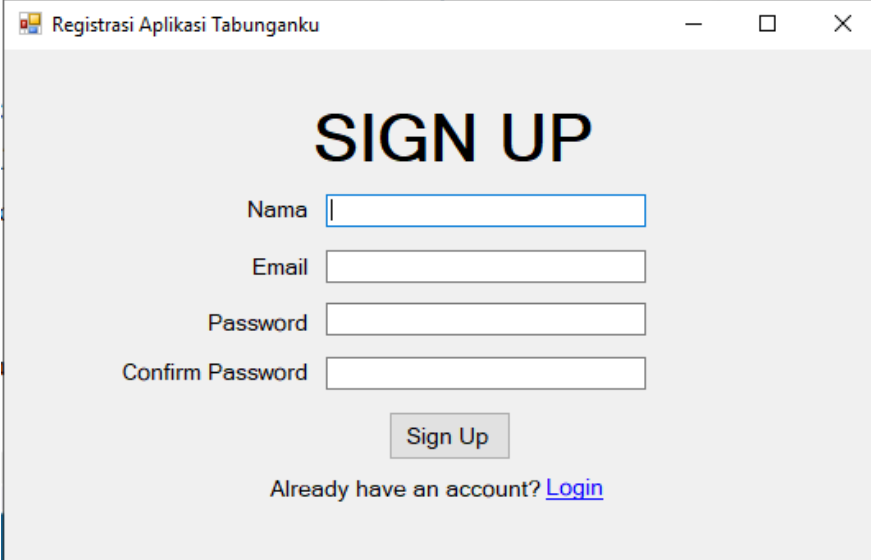
1. Bukalah aplikasi TABUNGANKU melalui perangkat gawai yang ada.
2. Akan muncul tampilan **login** TABUNGANKU seperti pada gambar 1.



Gambar 1

3. Kemudian ketikan email beserta passwordnya (jika sudah mendaftar) lalu klik **login**.

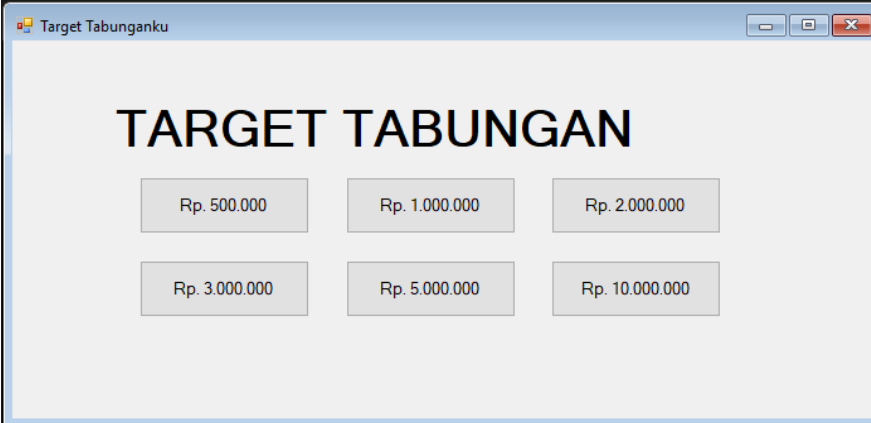
4. Apabila belum mendaftar maka klik tulisan **Signup** maka akan muncul form biodata seperti pada gambar 2.



The screenshot shows a web application window titled "Registrasi Aplikasi Tabunganku". The main heading is "SIGN UP" in large, bold, black letters. Below the heading, there are four input fields labeled "Nama", "Email", "Password", and "Confirm Password". Each field has a corresponding text box. Below the input fields is a "Sign Up" button. At the bottom, there is a link that says "Already have an account? [Login](#)".

Gambar 2

5. Isi kolom-kolom tersebut sesuai data yang diperlukan pada form biodata.
6. lalu tentukan besaran nominal yang ingin diserahkan seperti gambar pada gambar 3.



The screenshot shows a web application window titled "Target Tabunganku". The main heading is "TARGET TABUNGAN" in large, bold, black letters. Below the heading, there are six buttons arranged in two rows of three. The buttons contain the following text: "Rp. 500.000", "Rp. 1.000.000", "Rp. 2.000.000" in the top row, and "Rp. 3.000.000", "Rp. 5.000.000", "Rp. 10.000.000" in the bottom row.

Gambar 3

7. lalu ketikkan setiap nominal yang ditabung dan klik simpan maka setelah itu akan dihitung dan ditampilkan oleh aplikasi seperti pada gambar 4.



```

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 TestAppTabunganku
{
    public partial class FormTarget : Form
    {
        public FormTarget()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button500_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            ///mengarahkan dari form target ke Tabunganku
            Tabunganku tabungan = new Tabunganku();
            tabungan.Show();
            this.Hide();
        }

        private void labelTabungan_Click(object sender, EventArgs e)
        {
        }
    }
}

```

b. Anggota 2 - Fernanda Pasa Eka P / 20051397033

- i. Uranian apa yang dikerjakan -  
Bagian halaman utama pada aplikasi
- ii. Screenshot kodingan yang dikerjakan

```

1 namespace TestAppTabunganku
2 {
3     <!-- references -->
4     partial class Tabunganku
5     {
6         <!-- summary -->
7         <!-- Required designer variable. -->
8         <!-- summary -->
9         private System.ComponentModel.IContainer components = null;
10
11         <!-- summary -->
12         <!-- Clean up any resources being used. -->
13         <!-- summary -->
14         <!-- param name="disposing">true if managed resources should be disposed; otherwise, false.</param -->
15         <!-- references -->
16         protected override void Dispose(bool disposing)
17         {
18             if (disposing && (components != null))
19             {
20                 components.Dispose();
21             }
22             base.Dispose(disposing);
23         }
24
25         <!-- Windows Form Designer generated code -->
26
27         private System.Windows.Forms.GroupBox groupBox1;
28         private System.Windows.Forms.Label label1;
29         private System.Windows.Forms.DateTimePicker dateTimePicker1;
30         private System.Windows.Forms.TextBox textBox1;
31         private System.Windows.Forms.Button button1;
32         private System.Windows.Forms.ComboBox comboBox1;
33         private System.Windows.Forms.ListView listView1;
34         private System.Windows.Forms.ColumnHeader columnHeader1;
35         private System.Windows.Forms.ColumnHeader columnHeader2;
36         private System.Windows.Forms.ColumnHeader columnHeader3;
37     }
38 }

```

c. Anggota 3 – Muhammad Ramadhan Muna / 20051397079

i. Uraian apa yang Dikerjakan

Mengerjakan bagian Login dan Registrasi yang digunakan untuk user membuat akun dan masuk ke akun setiap user.

ii. Screenshot Code Login

Sign Up

```

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 TestAppTabunganku
{
    public partial class FormRegistrasi : Form
    {
        public FormRegistrasi()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            MessageBox.Show("Registrasi Berhasil, Silahkan Login!");
            FormLogin login = new FormLogin();
            login.Show();
            this.Hide();
        }

        private void linkLabel1_LinkClicked(object sender, LinkLabelLinkClickedEventArgs e)
        {
            FormLogin login = new FormLogin();
            login.Show();
            this.Hide();
        }
    }
}

```

## Login

```
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 TestAppTabunganku
{
    public partial class FormLogin : Form
    {
        public FormLogin()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            //Membuat Data Dummy (sementara)
            if(textBox1.Text == "ramamuna08@gmail.com" && textBox2.Text == "ramamuna08")
            {
                FormTarget target=new FormTarget();
                target.Show();
                this.Hide();
            }
            else
            {
                //Message Box ketika tidak memiliki akun
                {
                    MessageBox.Show("Akun Tidak Ditemukan, Silahkan Registrasi!");
                }
            }
        }

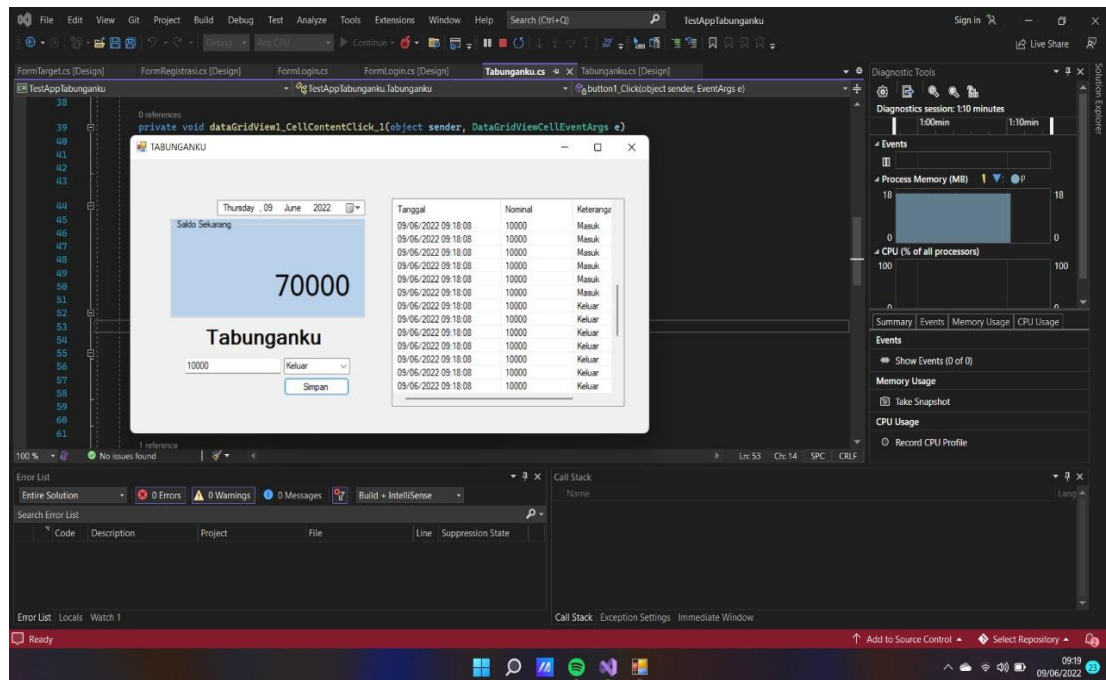
        private void FormLogin_Load(object sender, EventArgs e)
        {
        }

        private void linkLabel1_LinkClicked_1(object sender, LinkLabelLinkClickedEventArgs e)
        {
            FormRegistrasi registrasi = new FormRegistrasi();
            registrasi.Show();
        }
    }
}
```



#### 4. Lampiran diagram flowchar dan revisi

##### 1. Screenshot kondisi saldo setelah di tambahkan dandi hitung oleh aplikasi



##### 2. Diagram Flowchart

