

# 3

## Desain Form Master Aplikasi Penjualan Barang

Materi Pembahasan :

1. Membuat Form Barang
2. Membuat Form Pelanggan
3. Membuat Form Tentang Programmer
4. Membuat Form Login

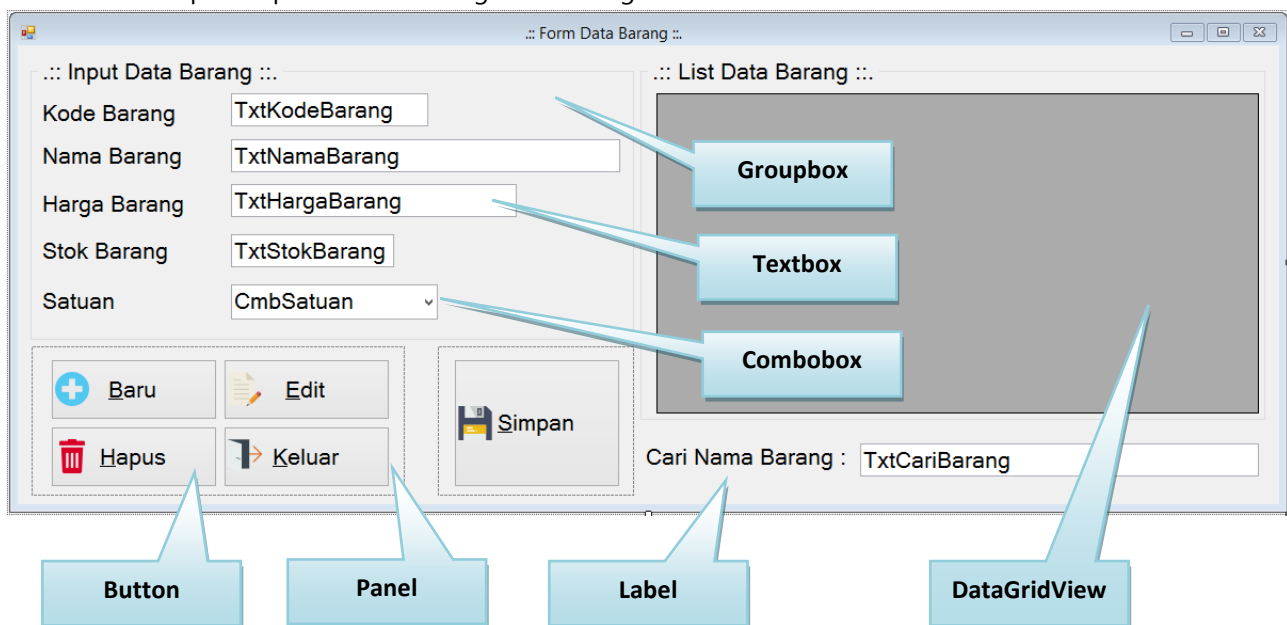
### 3.1 Membuat Form Barang

1. Klik kanan pada package "GUI" , lalu pilih "add" -> "Windows Form"
2. Berikan nama FBarang.cs
3. Atur properties FBarang.cs

Tabel 3.1. Tabel Properties Form Barang

Properties	Value
Text	:: Form Data Barang ::
Start Position	CenterScreen
Font	Segoe UI; 12pt

4. Tambahkan Komponen ke dalam Form Barang, seperti gambar 3.1, dan atur properties tiap komponen pada Form Barang sesuai dengan tabel 3.2 :



Gambar 3.1. Tampilan Form Barang

**Tabel 3.2. Tabel Properties Komponen Form Barang**

Komponen	Properties
<b>GroupBox</b>	Name : Groupbox1 Text = :: Input Data Barang ::
	Name : Groupbox2 Text = :: List Data Barang ::
<b>Label</b>	Text = Kode Barang
	Text = Nama Barang
	Text = Harga Barang
	Text = Stok Barang
	Text = Satuan
<b>Textbox</b>	Text = Cari Nama Barang :
	Name : TxtKodeBarang
	Name : TxtNamaBarang
	Name : TxtHargaBarang
	Name : TxtStokBarang
<b>ComboBox</b>	Name : CmbSatuan Items : Unit, Lusin, Kodi, Pack, Dus
<b>Panel</b>	Name : panel1
	Name : panel2
<b>Button</b>	Name : BtnBaru Text = &Baru
	Name : BtnEdit Text = &Edit
	Name : BtnHapus Text = &Hapus
	Name : BtnKeluar Text = &Keluar
	Name : BtnSimpan Text = &Simpan
	**Untuk menambahkan icon, pilih properties image.
<b>DatagridView</b>	Name : ListBarang

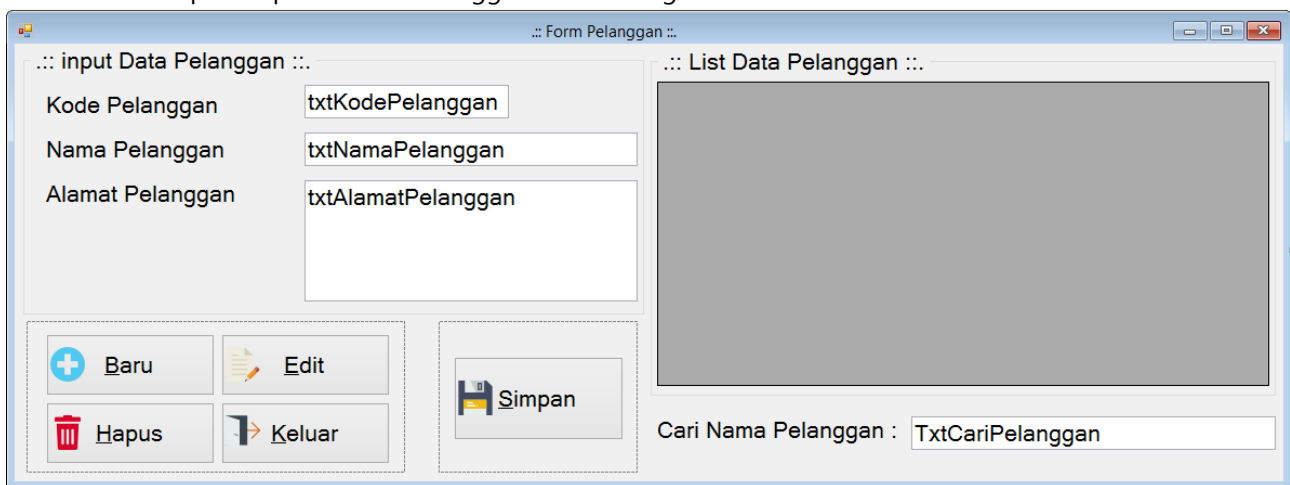
### 3.2 Membuat Form Pelanggan

1. Klik kanan pada package "GUI", lalu pilih "add" -> "Windows Form"
2. Berikan nama FPelanggan.cs
3. Atur properties FPelanggan.cs

**Tabel 3.3. Tabel Properties Form Pelanggan**

Properties	Value
<b>Text</b>	:: Form Pelanggan ::
<b>Start Position</b>	CenterScreen
<b>Font</b>	Segoe UI; 12pt

4. Tambahkan Komponen ke dalam Form Pelanggan, seperti gambar 3.2, dan atur properties tiap komponen pada Form Pelanggan sesuai dengan tabel 3.4 :



**Gambar 3.2. Tampilan Form Pelanggan**

**Tabel 3.4. Tabel Properties Komponen Form Pelanggan**

Komponen	Properties
<b>Groupbox</b>	Name : Groupbox1 Text = :: Input Data Pelanggan ::
	Name : Groupbox2 Text = :: List Data Pelanggan ::
<b>Label</b>	Text = Kode Pelanggan
	Text = Nama Pelanggan
	Text = Alamat Pelanggan
	Text = Cari Nama Pelanggan :
<b>Textbox</b>	Name : TxtKodePelanggan
	Name : TxtNamaPelanggan
	Name : TxtAlamatPelanggan
	Multiline : True

Komponen	Properties
	Name : TxtCariPelanggan
Panel	Name : panel1
	Name : panel2
Button	Name : BtnBaru Text = &Baru
	Name : BtnEdit Text = &Edit
	Name : BtnHapus Text = &Hapus
	Name : BtnKeluar Text = &Keluar
	Name : BtnSimpan Text = &Simpan
	**Untuk menambahkan icon, pilih properties image.
DatagridView	Name : ListPelanggan

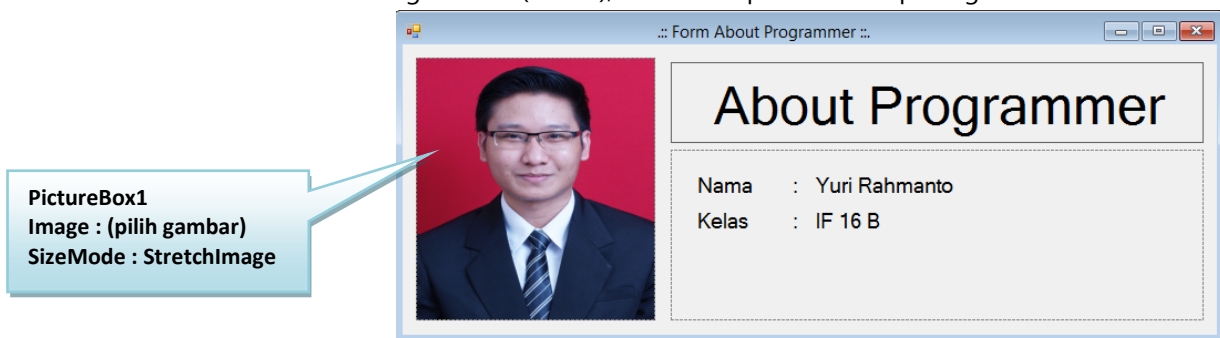
### 3.3 Membuat Form Tentang Programmer

1. Klik kanan pada package "GUI" , lalu pilih "add" -> "Windows Form"
2. Berikan nama FAboutProgrammer.cs
3. Atur properties FAboutProgrammer.cs

Tabel 3.5. Tabel Properties Form Tentang Programmer

Properties	Value
Text	:: Form About Programmer ::
Start Position	CenterScreen
Font	Segoe UI; 12pt

4. Desain Form About Programmer (bebas), minimal seperti contoh pada gambar 3.3 :



Gambar 3.3. Tampilan Form About Programmer

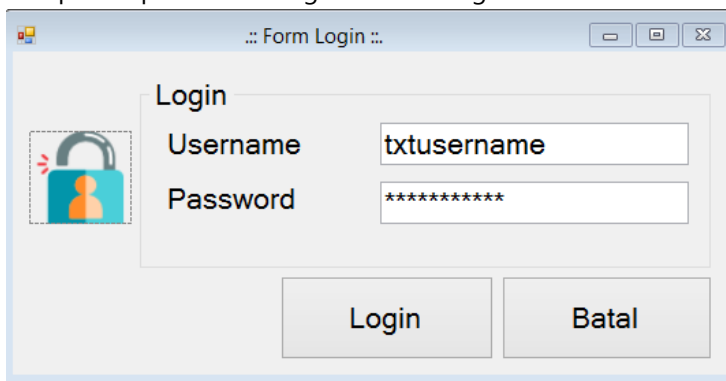
### 3.4 Membuat Form Login

1. Klik kanan pada package "GUI", lalu pilih "add" -> "Windows Form"
2. Berikan nama FLogin.cs
3. Atur properties FLogin.cs

**Tabel 3.6. Tabel Properties Form Login**

Properties	Value
<b>Text</b>	:: Form Login ::
<b>Start Position</b>	CenterScreen
<b>Font</b>	Segoe UI; 12pt

4. Tambahkan Komponen ke dalam Form Login, seperti gambar 3.4, dan atur properties tiap komponen pada Form Login sesuai dengan tabel 3.7 :



**Gambar 3.4. Tampilan Form Login**

**Tabel 3.7. Tabel Properties Komponen Form Login**

Komponen	Properties
<b>Groupbox</b>	Name : Groupbox1 Text = :: Login ::
<b>Label</b>	Text = Username ----- Text = Password
<b>Textbox</b>	Name : TxtUserName ----- Name : TxtPassword PasswordChar : *
<b>Button</b>	Name : BtnLogin Text = Login ----- Name : BtnBatal Text = Batal
<b>PictureBox</b>	Image : (Bebas) SizeMode : StretchImage