

**LAPORAN JURNAL  
MODUL 3**



**Disusun Oleh :**

**Zaenarif Putra 'Ainurdin – 2311104049**

**Kelas :**

**SE-07-02**

**Dosen :**

**Yudha Islami Sulistya**

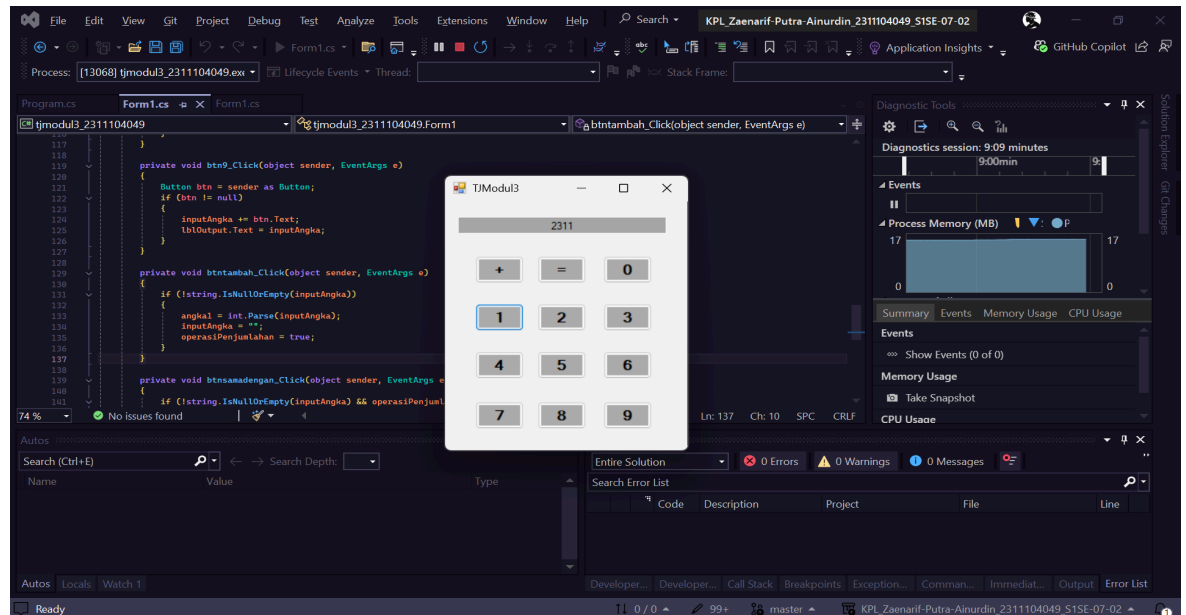
**PROGRAM STUDI SOFTWARE ENGINEERING  
DIREKTORAT KAMPUS PURWOKERTO  
TELKOM UNIVERSITY  
PURWOKERTO  
2025**

## I. Link Github

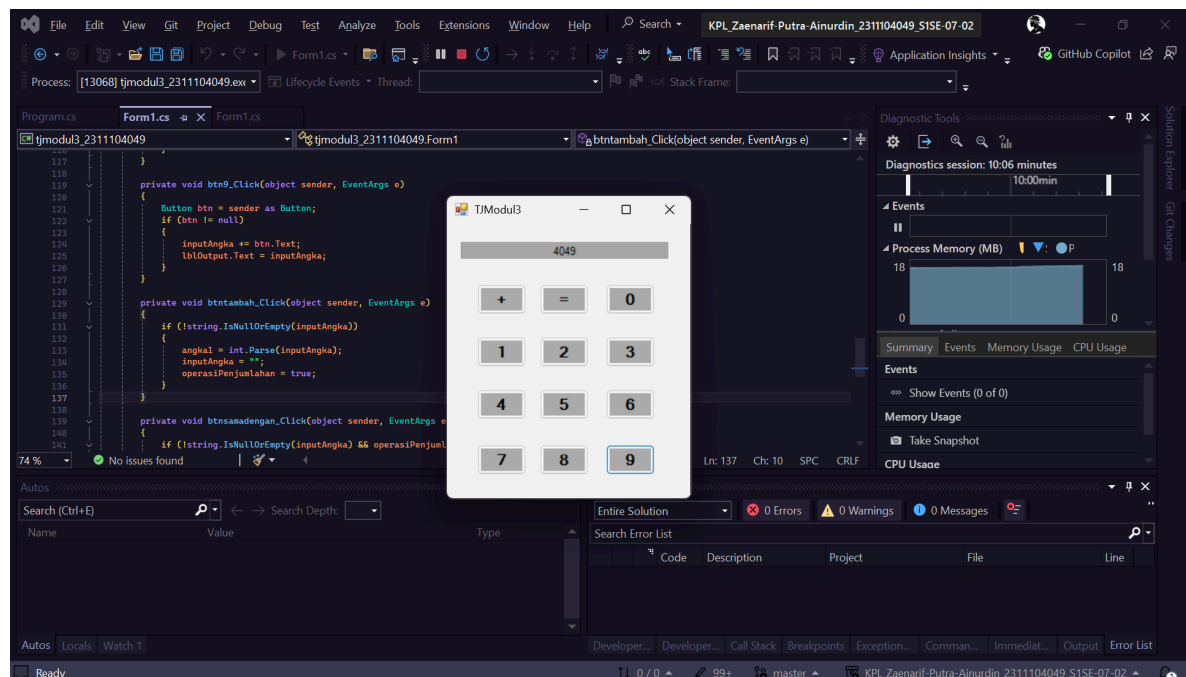
[https://github.com/zaenarifputra/KPL\\_Zaenarif-Putra-Ainurdin\\_2311104049\\_SISE-07-02/tree/695c2f46706b6bcd869ee2fca64e3673a5af56f/03\\_GUI\\_Builder\\_dan\\_Github/tjmodul3\\_2311104049/tjmodul3\\_2311104049](https://github.com/zaenarifputra/KPL_Zaenarif-Putra-Ainurdin_2311104049_SISE-07-02/tree/695c2f46706b6bcd869ee2fca64e3673a5af56f/03_GUI_Builder_dan_Github/tjmodul3_2311104049/tjmodul3_2311104049)

## II. Hasil Running

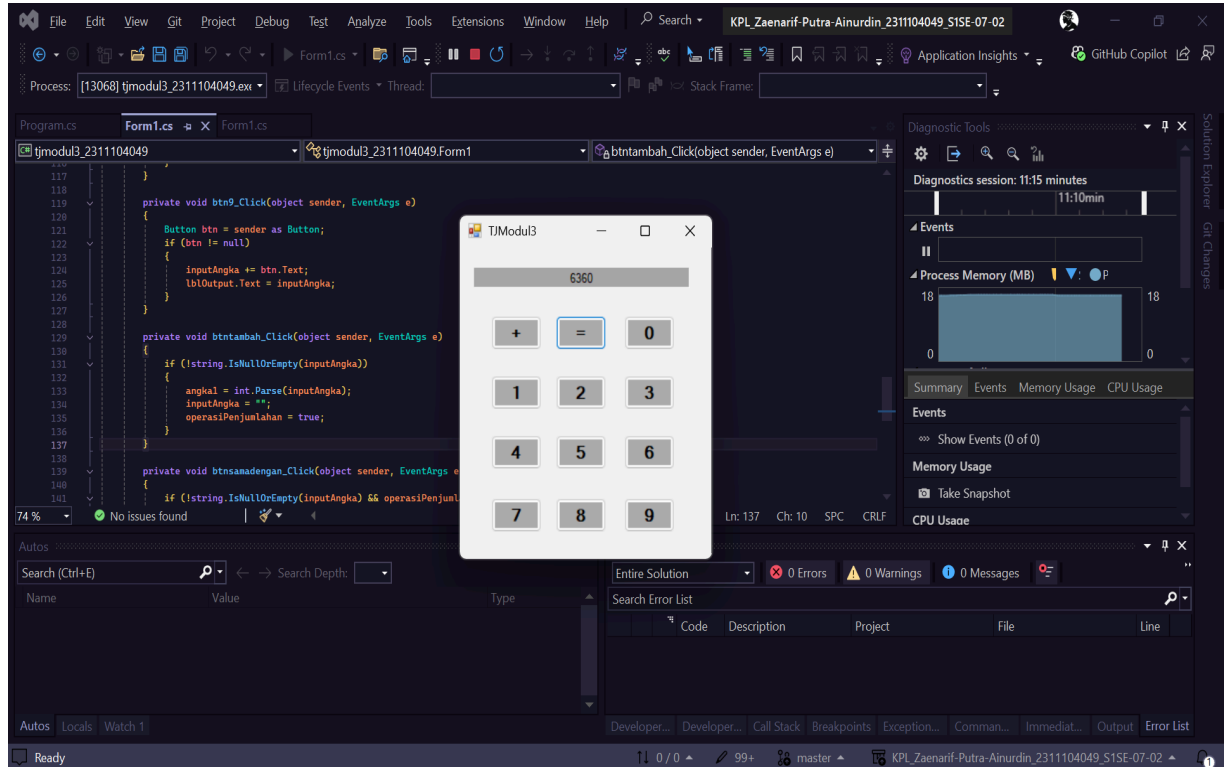
### 1. Hasil Running input 4-digit pertama NIM



### 2. Hasil Running input kedua yaitu 4-digit terakhir NIM

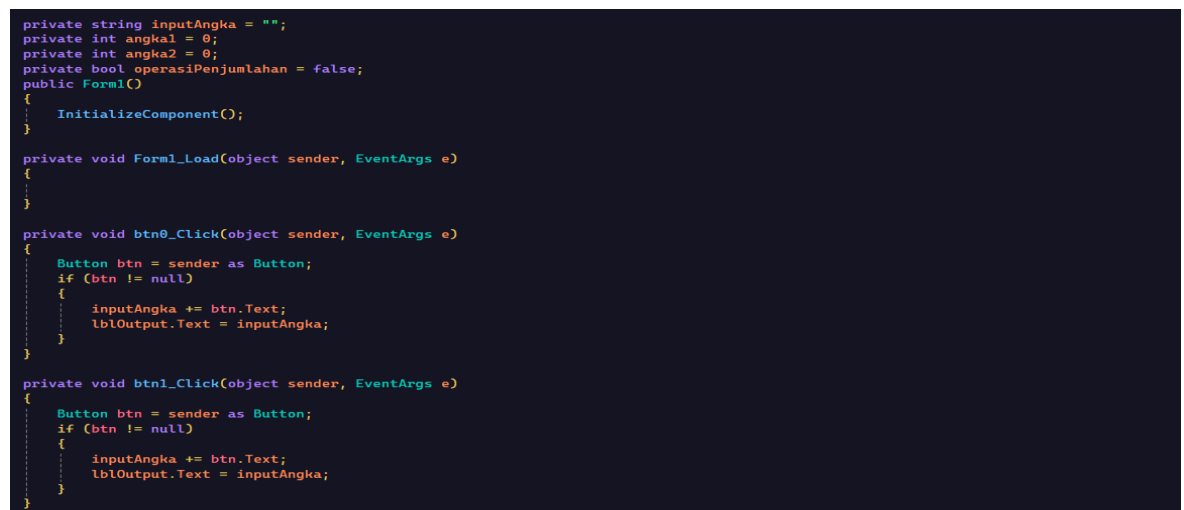


### 3. Hasil Running penjumlahan



## III. Penjelasan Syntax Secara Singkat

### 1. Implementasi partial class Form1: Form



```
private void btn1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}
```

```
private void btn5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn6_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn7_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn8_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btn9_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}
```

```
private void btn9_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button btn = sender as Button;
    if (btn != null)
    {
        inputAngka += btn.Text;
        lblOutput.Text = inputAngka;
    }
}

private void btntambah_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (!string.IsNullOrEmpty(inputAngka))
    {
        angka1 = int.Parse(inputAngka);
        inputAngka = "";
        operasiPenjumlahan = true;
    }
}

private void btnsamadengan_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (!string.IsNullOrEmpty(inputAngka) && operasiPenjumlahan)
    {
        angka2 = int.Parse(inputAngka);
        int hasil = angka1 + angka2;
        lblOutput.Text = hasil.ToString();

        // Reset variabel
        inputAngka = "";
        angka1 = 0;
        angka2 = 0;
        operasiPenjumlahan = false;
    }
}
}
```

Program C# ini merupakan implementasi sederhana dari kalkulator penjumlahan menggunakan Windows Forms. Pengguna dapat memasukkan angka melalui tombol-tombol numerik (btn0 hingga btn9), yang kemudian ditampilkan pada label lblOutput. Saat tombol tambah (btntambah) ditekan, angka pertama disimpan, dan input angka berikutnya menjadi angka kedua. Setelah menekan tombol sama dengan (btnsamadengan), program menjumlahkan kedua angka dan menampilkan hasilnya. Variabel kemudian direset untuk memungkinkan perhitungan baru. Program ini memanfaatkan event handler untuk menangani interaksi pengguna secara dinamis.