

Praktikum 13

Menambahkan Komponen Dasar

A. TUJUAN

1. Menjelaskan tentang penambahan komponen tombol beserta pemrogramannya
2. Menjelaskan tentang penambahan komponen textbox dan label

B. DASAR TEORI

Visual Basic merupakan perangkat lunak event driven programming artinya pemrograman yang dituliskan berdasarkan suatu event tertentu. Event yang dimiliki tergantung pada jenis komponennya. Misal untuk komponen tombol (command button) memiliki event *click*, artinya terjadinya event dilakukannya click terhadap tombol tersebut. Komponen text memiliki event *keypress* artinya terjadi event penekanan tombol pada keyboard.

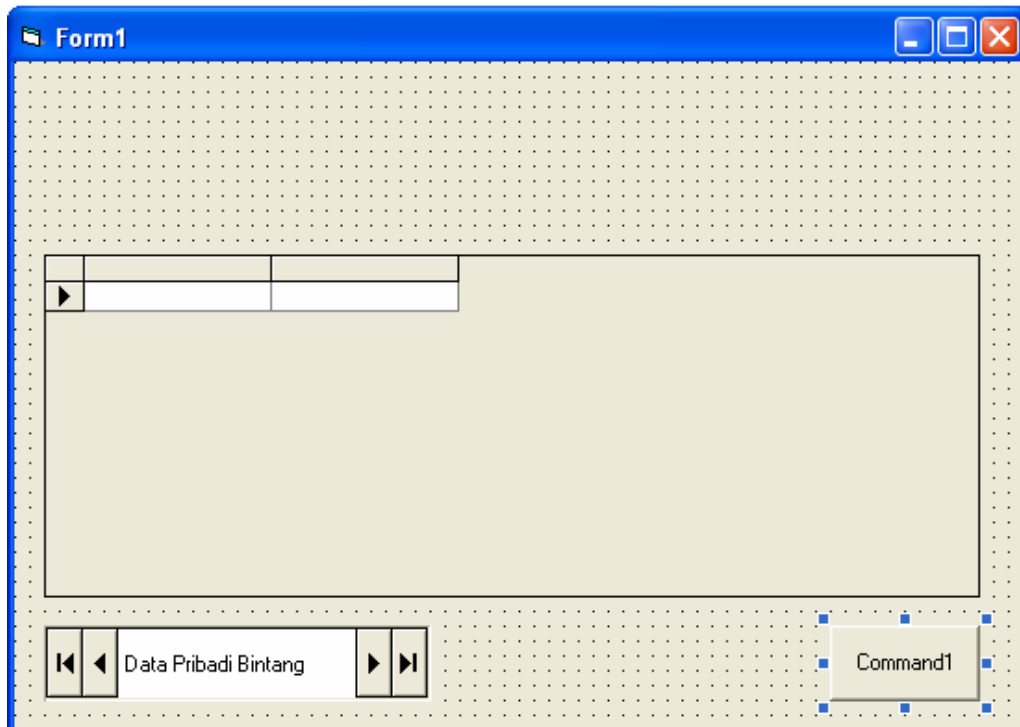
Setiap event yang terjadi diikuti dengan terjadinya action atau tindakan, dan disinilah kita bisa menuliskan pemrogramannya. Misal : tombol (commandButton) memiliki event click yang isinya : satu baris program yaitu : *End*. Dengan perintah End, maka menyebabkan program akan keluar dan kembali ke Visual Basic.

Pada praktikum ini kita akan mempelajari penambahan komponen dasar untuk melakukan operasi terhadap data yaitu komponen textbox, label dan commandbutton. Dengan komponen textbox kita bisa menampilkan data yang ada pada tabel, bisa melakukan penginputan data ke dalam tabel atau menampilkan hasil dari suatu pencarian data. Sedangkan komponen label digunakan untuk memberi judul terhadap komponen textbox di sebelah kanannya.

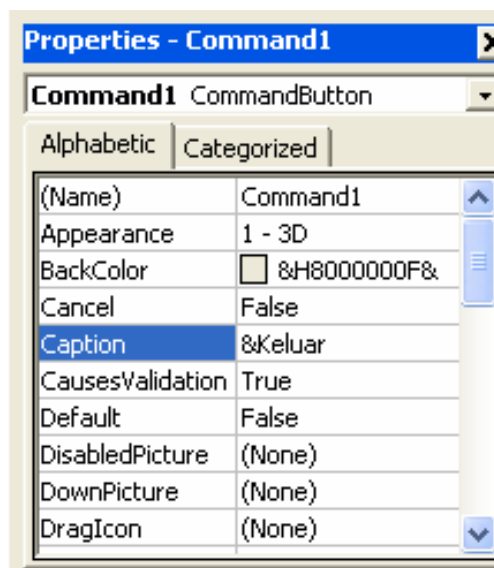
C. PERCOBAAN

C.1. Menambahkan Tombol pada Form

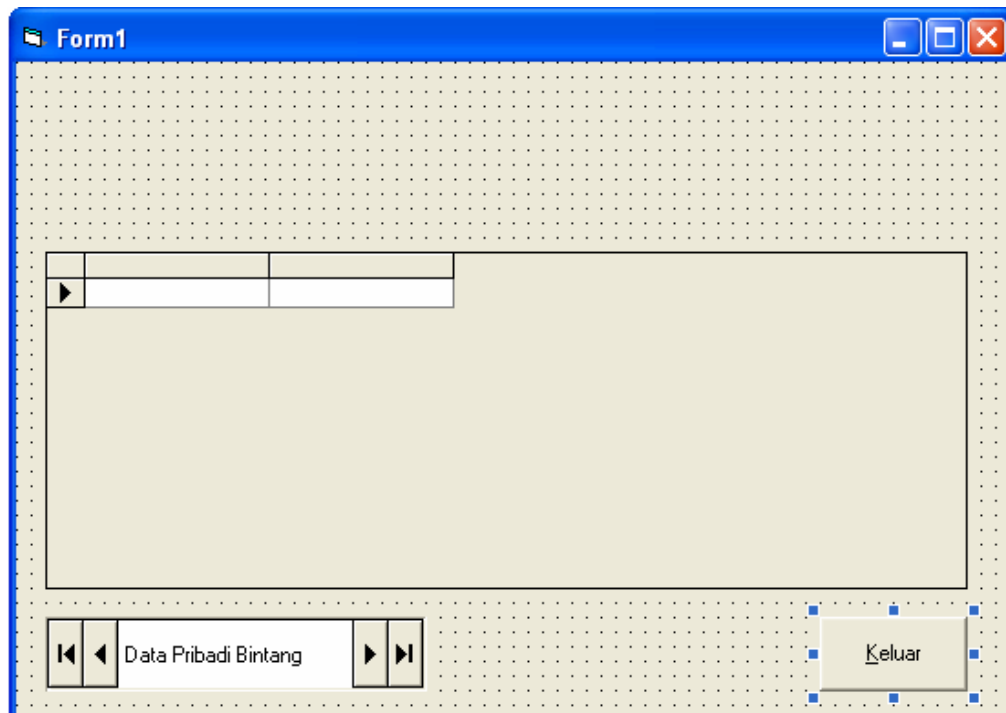
- Tambahkan tombol di form sehingga tampilannya menjadi seperti berikut :



- Ubah setting properti tombol, pada bagian properti isi Caption dengan **&Keluar** seperti yang terlihat pada gambar :



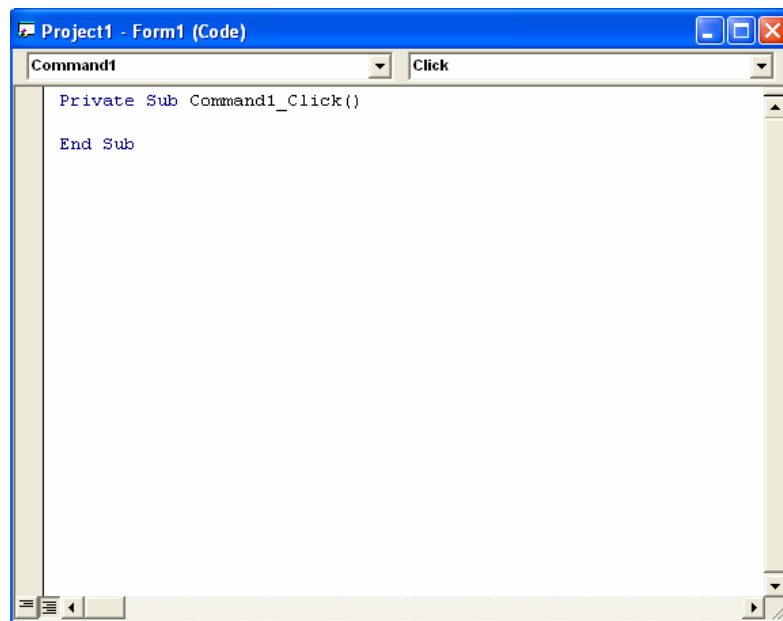
- Setelah diubah propertinya, hasil perubahan tombol



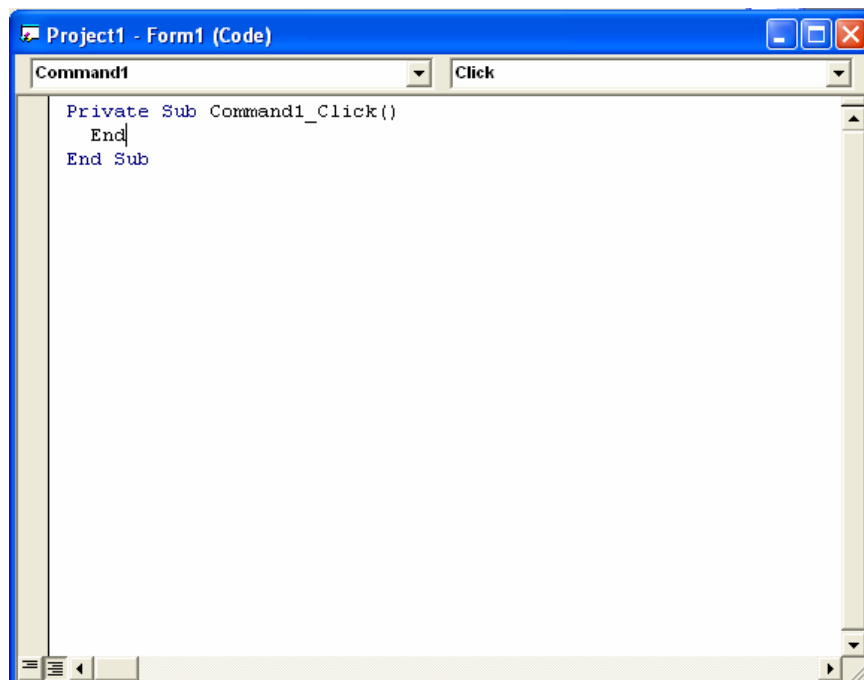
- &Keluar akan menghasilkan tulisan Keluar -> berarti jika ditekan tombol Alt K, akan memberikan hasil yang sama dengan jika tombol tersebut di-klik.

C.2. Menambahkan Program pada Tombol

- Tombol yang kita buat, belum memberikan hasil apa-apa alias belum punya action.
- Supaya jika tombol tersebut di-klik, akan dikerjakan sesuatu misal : *keluar dari form*, untuk itu kita harus menambahkan 'program' ke dalam tombol tersebut.
- Klik dua kali pada tombol Keluar, sehingga muncul tampilan seperti berikut :

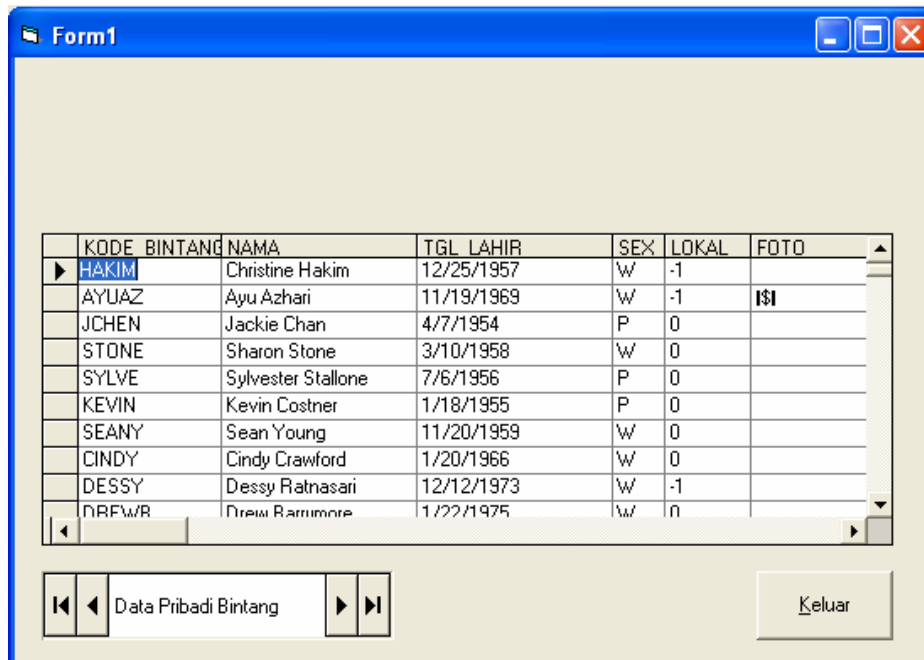


- Ini tempat kita menuliskan 'program'
- Pada tampilan tersebut, nama obyeknya adalah **Command1** sedangkan nama event-nya adalah **click**
- Ini berarti jika pada obyek **Command1** dilakukan **click** maka akan dikerjakan apa yang kita tuliskan disitu ... (tapi masih belum ada isinya ☹)
- Fungsi dari tombol Keluar dimaksudkan untuk keluar dari form, karena itu tambahkan kode seperti berikut :



```
Project1 - Form1 (Code)
Command1 Click
Private Sub Command1_Click()
    End
End Sub
```

- Untuk memeriksa hasilnya, jalankan dan klik pada tombol keluar, maka hasilnya kita akan keluar dari form dengan cara mengklik tombol Keluar



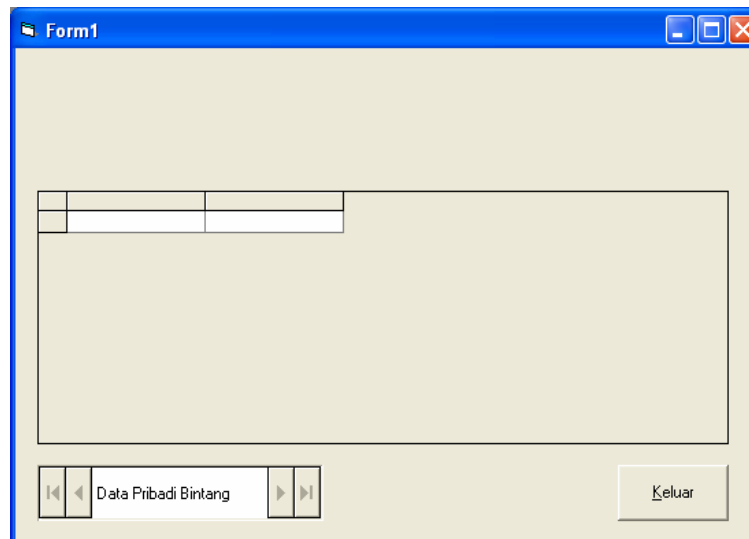
KODE BINTANG	NAMA	TGL LAHIR	SEX	LOKAL	FOTO
HAKIM	Christine Hakim	12/25/1957	W	-1	
AYUAZ	Ayu Azhari	11/19/1969	W	-1	ISI
JCHEN	Jackie Chan	4/7/1954	P	0	
STONE	Sharon Stone	3/10/1958	W	0	
SYLVE	Sylvester Stallone	7/6/1956	P	0	
KEVIN	Kevin Costner	1/18/1955	P	0	
SEANY	Sean Young	11/20/1959	W	0	
CINDY	Cindy Crawford	1/20/1966	W	0	
DESSY	Dessy Ratnasari	12/12/1973	W	-1	
DREWBR	Drew Barmore	1/22/1975	W	0	

Navigation buttons: << Data Pribadi Bintang >>> and a 'Keluar' button.

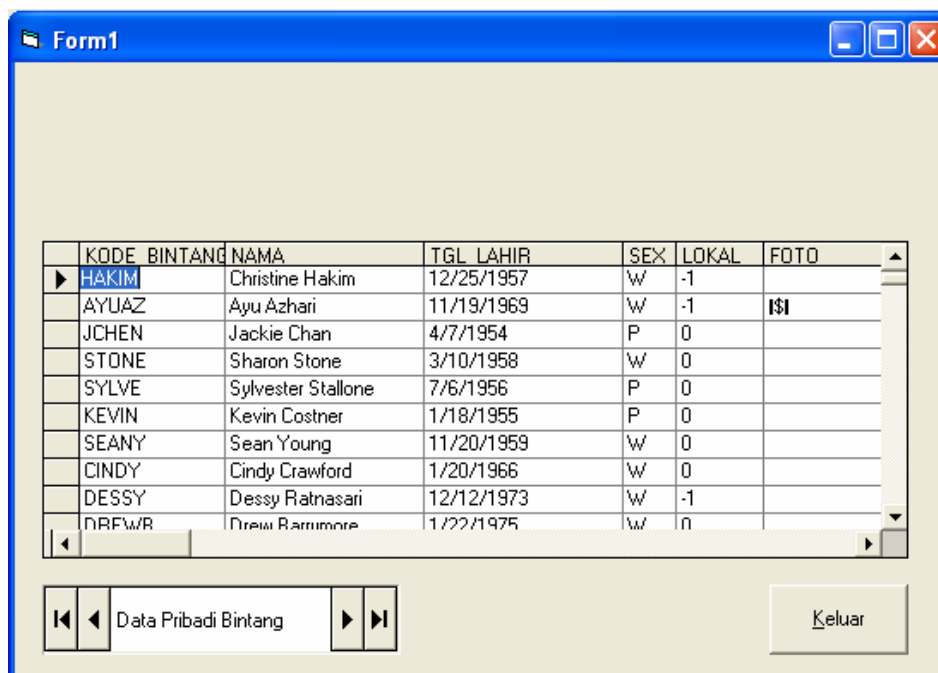
C.3. Ubah Nama Obyek sesuai Fungsinya

- Ubah nama obyek **Command1** menjadi **cmdKeluar**.
- Ubah nama obyek **Adodc1** menjadi **DataAkses**


- Kemudian jalankan, kenapa hasilnya muncul seperti ini :

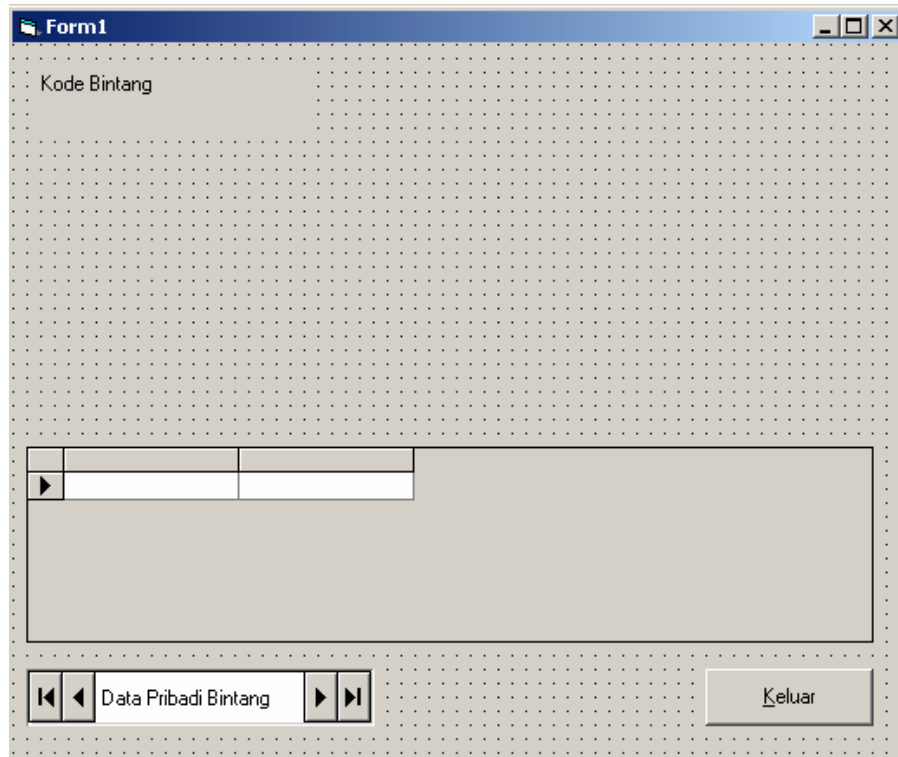


- Hal itu karena kita harus menyesuaikan nama obyek dan kaitannya dengan obyek yang lain.
- Ubah properti **Datasource** pada **DataGrid1** dengan **DataAkses**
- Klik dua kali tombol Keluar, kemudian tambahkan kode **End** untuk keluar dari VB.
- Jalankan program untuk memeriksa hasilnya, dan sekarang akan kembali seperti semula :

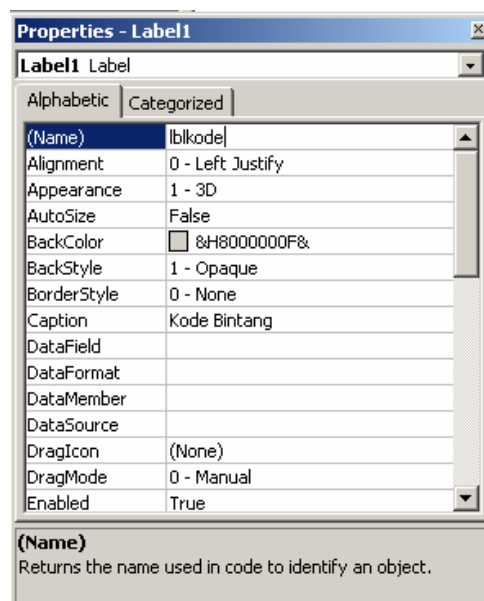


C.4. Menambahkan Label dan TextBox

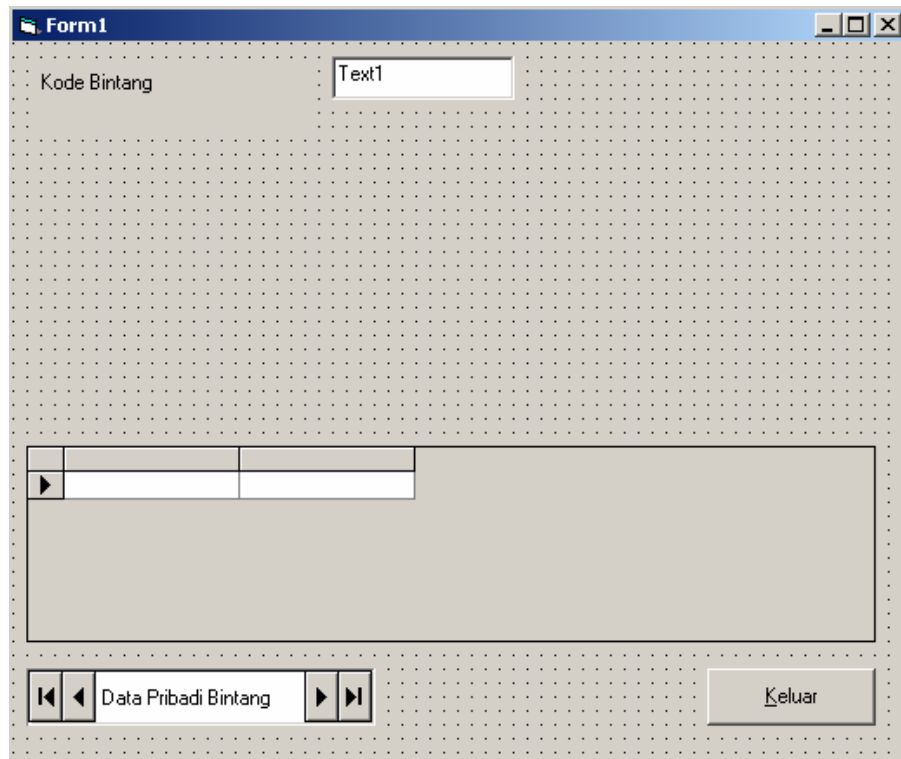
- Tempatkan label  pada form
- Ubah properti caption, isi dengan **Kode Bintang**
- Hasilnya seperti ini :



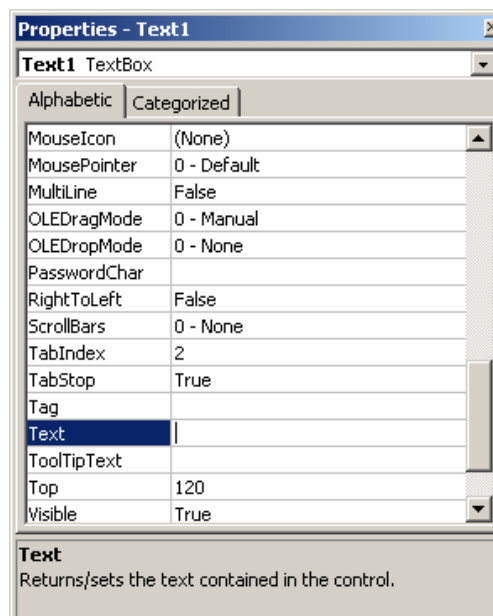
- Ubah properti name pada label, isi dengan **lblKode**



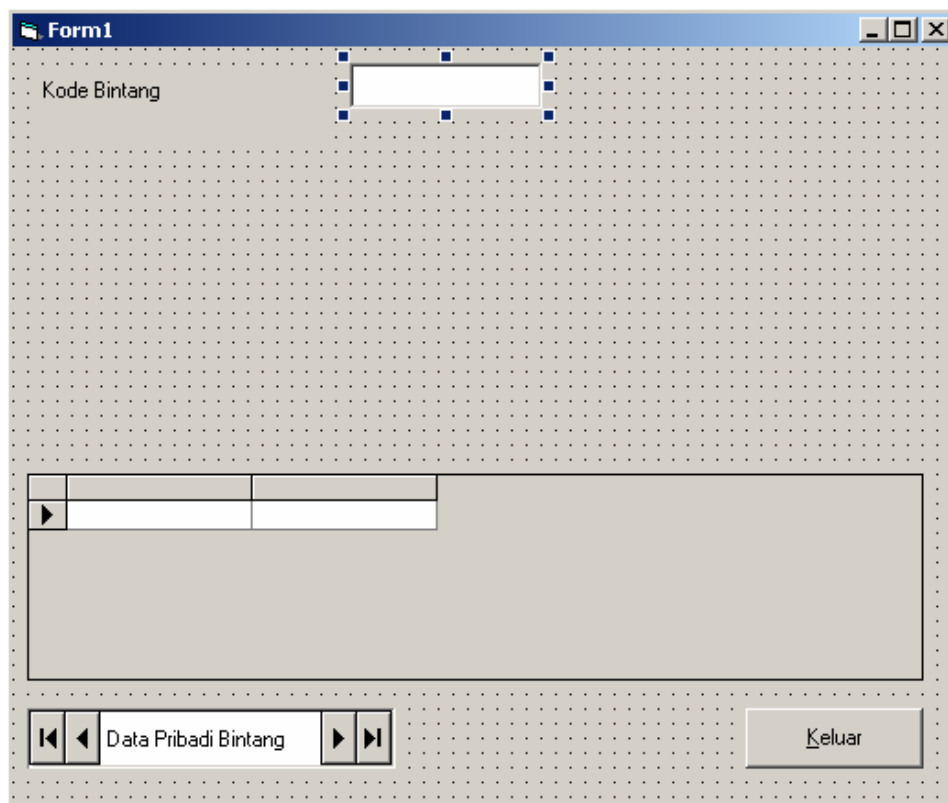
- Tempatkan obyek textbox pada form
- Hasilnya seperti ini :



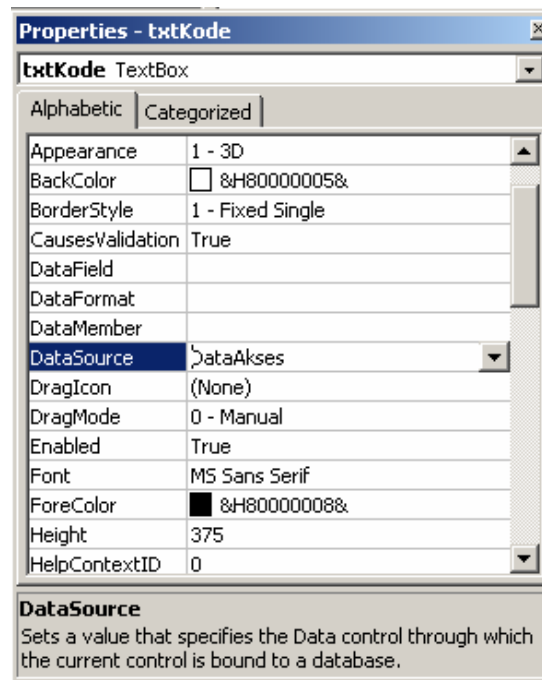
- Ubah properti **text** pada textbox, kosongi seperti ini :



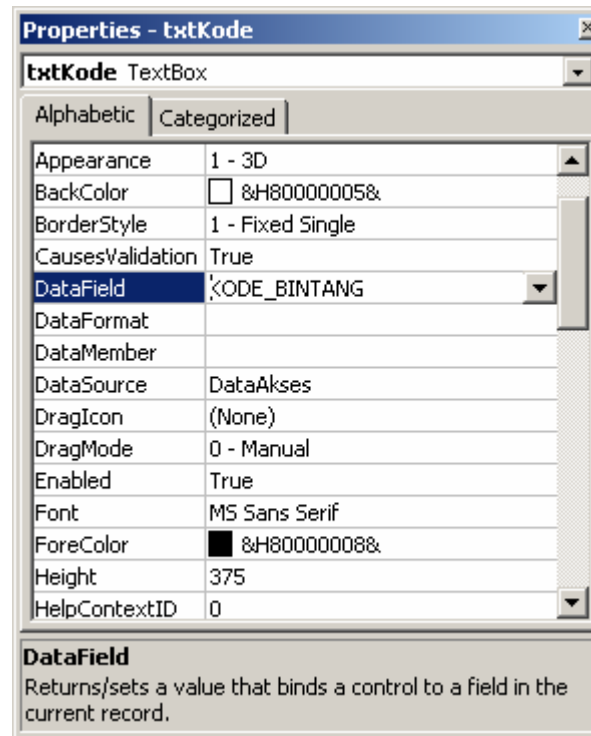
- Kemudian ubah properti **name** pada textbox, isi dengan **txtKode**
- Hasilnya seperti ini :



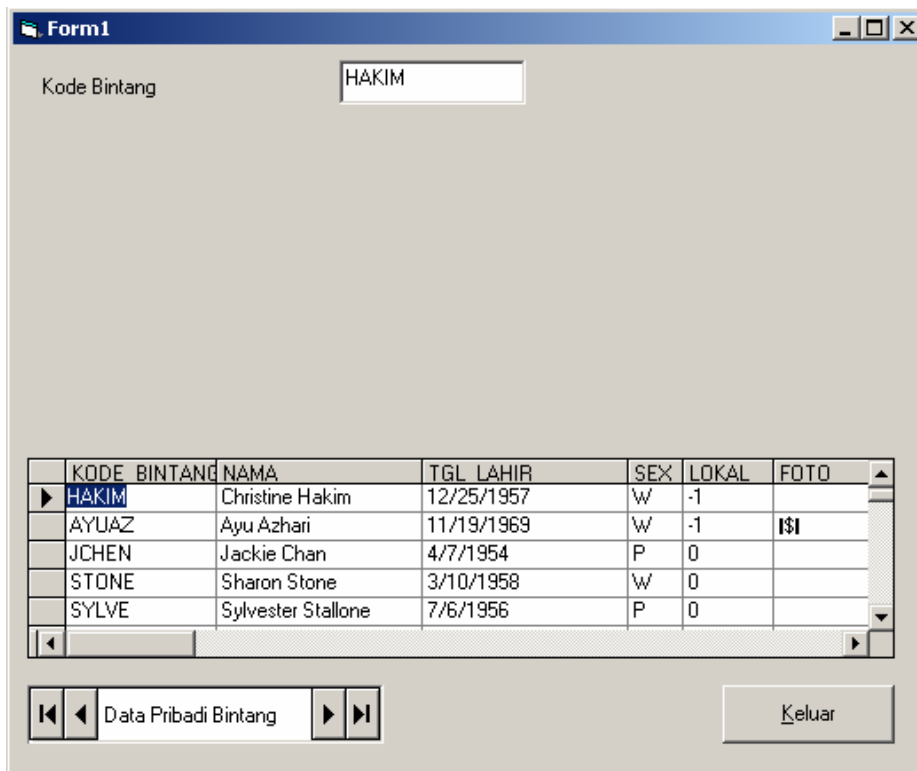
- Ubah properti textbox, pada **Datasource** isi dengan **DataAkses**
- Seperti pada gambar berikut :



- Ubah properti textbox, pada **DataField** isi dengan **Kode_Bintang**
- Seperti pada gambar berikut :



- Jalankan program, dan hasilnya akan seperti ini :



D. SOAL LATIHAN

1. Lanjutkan penambahan label dan textbox pada form untuk Data bintang, lakukan hal yang sama untuk field-field yang lain. Jangan lupa untuk menyesuaikan nama obyeknya, misal untuk field **NAMA** maka obyek textbox-nya memiliki properti name **txtNama**
2. Berikut daftar field dan nama propertinya :
 - a. Field Kode_Bintang, properti name : **txtKode**
 - b. Field NAMA, properti name : **txtNama**
 - c. Field Tgllahir, properti name : **txtTglLahir**
 - d. Field Sex, properti name : **txtSex**
 - e. Field Lokal, properti name : **txtLokal**
3. Jika dijalankan, hasilnya akan seperti ini :

The screenshot shows a Windows form titled "Form1" with the following fields and values:

Kode Bintang	HAKIM
Nama	Christine Hakim
Tanggal Lahir	12/25/1957
Jenis Kelamin	W
Bintang Film Lokal	-1

	KODE BINTANG	NAMA	TGL LAHIR	SEX	LOKAL	FOTO
▶	HAKIM	Christine Hakim	12/25/1957	W	-1	
	AYUAZ	Ayu Azhari	11/19/1969	W	-1	ISI
	JCHEN	Jackie Chan	4/7/1954	P	0	
	STONE	Sharon Stone	3/10/1958	W	0	
	SYLVE	Sylvester Stallone	7/6/1956	P	0	

At the bottom of the form, there is a "Data Pribadi Bintang" section with navigation arrows and a "Keluar" button.