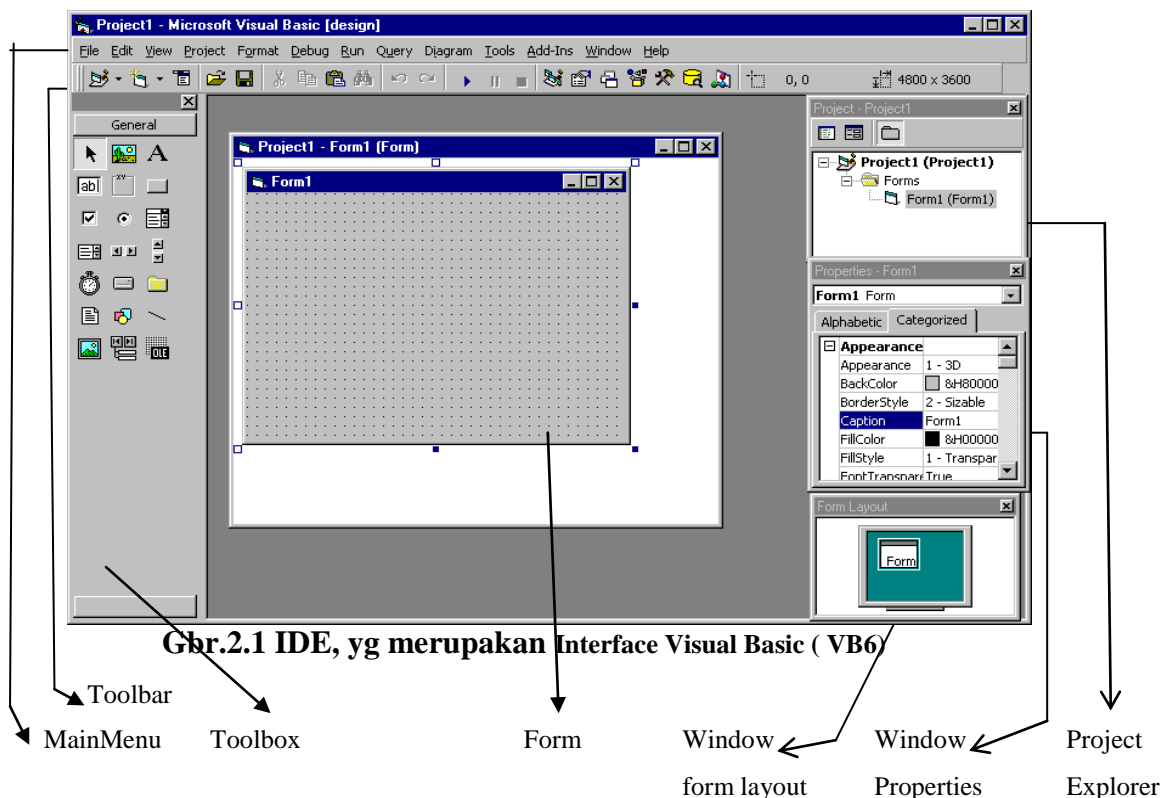


BAB 2

MENGENAL INTERFACE VISUAL VISUAL BASIC

2.1 INTERFACE VISUAL BASIC 6.0

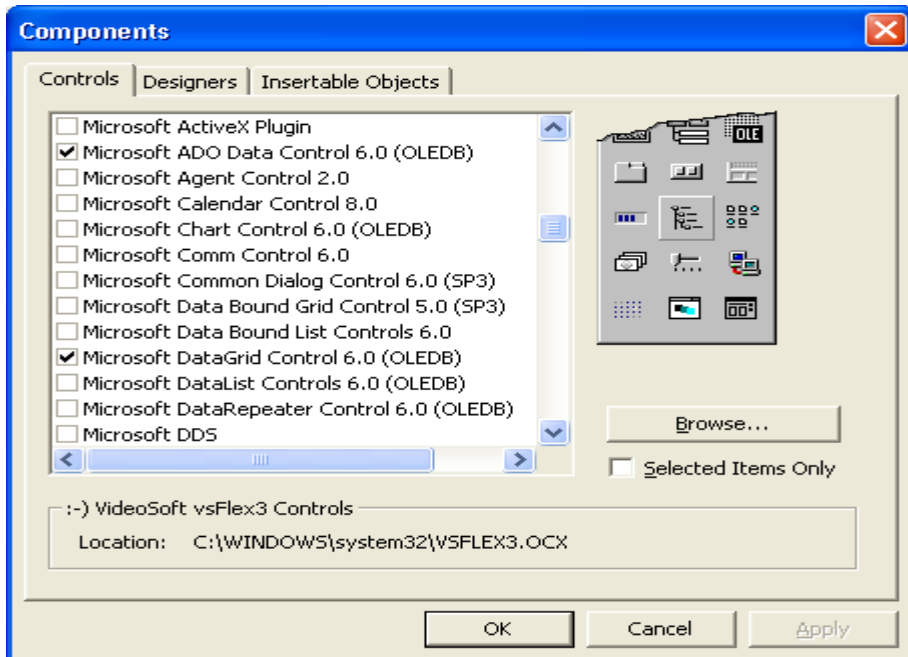
Disini akan membahas IDE yg merupakan interface Visual basic 6.0, serta membahas juga bagian-bagian yg terdapat didalamnya, diantaranya : ●TOOLBOX ●PROPERTIES ●PROJECT EXPLORER ●FORM ●CODE EDITOR ●EVENT ●MANAJEMEN PROYEK, Ini semua kita butuhkan selama pembuatan interface sampai running atau pelaksanaan interface yg telah kita ciptakan. Lihat tampilan interface visual basic dibawah ini, berserta bagian-bagiannya :



2.1.1 TOOLBOX

- ☞ToolBox Mengandung Control2 atau Object2 yg bisa digunakan utk menambah gambar, label dan Elemen lainnya, pada disain form
- ☞ToolBox Berisi Kumpulan Object yg digunakan utk membuat user interface serta pengontrolan bg program yg dibuat
- ☞Object yg terdapat pada toolbox hanya sebagian kecil dari object yang terdapat dlm visual basic, jadi belum seluruh object yg terdapat pada visual basic yg dimunculkan pada toolbox tsb.
- ☞Object yg bisa kita gunakan utk merancang interface atau membuat disain input-output pada form, adalah object yang telah tersedia atau ada pada toolbox.
- ☞ Bila Object yang akan digunakan/perlukan tidak ada Pada Toolbox, kita dapat menambah/memunculkannya pada toolbox dengan Cara berikut ini :

1. Bawa mouse pada bagian kosong jendela toolbox click kanan mouse - pilih dan click Componen pada menu kanan mouse yang muncul Atau click menu Project – pilih dan click Componen | muncul window Components berikut ini :

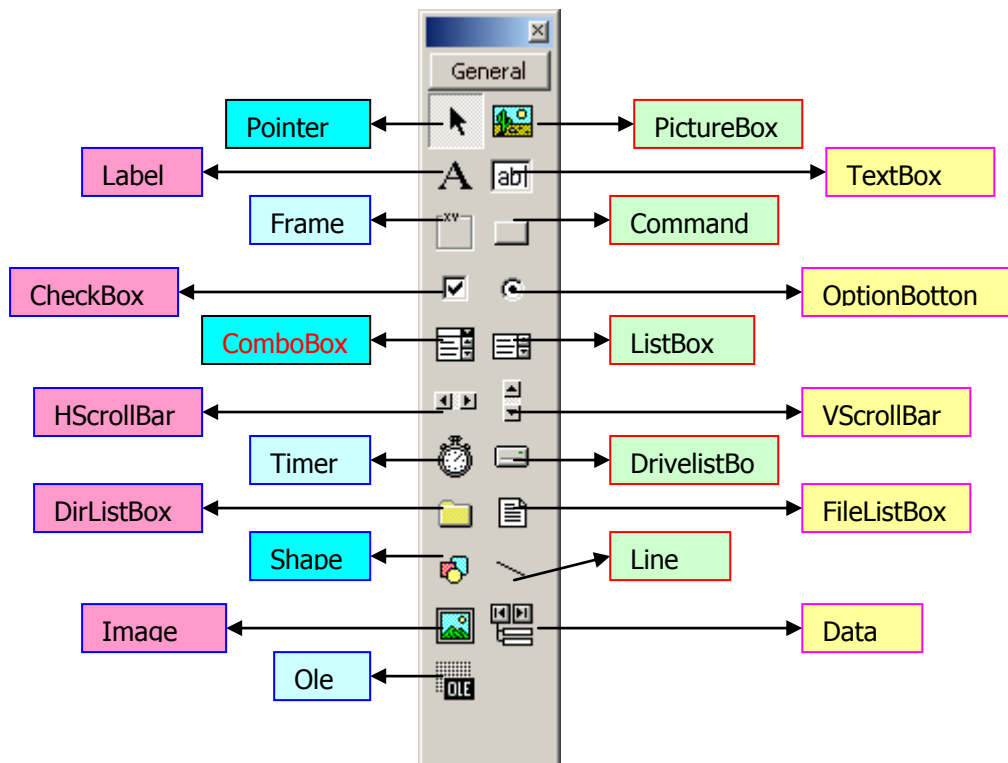


2. Disini kita dapat memilih object yg akan kita gunakan, lalu click sampai muncul tanda Check lihat jendela components diatas | click tombol OK |. Utk lebih jelasnya langkah2 menambahkan object pada toolbox lihat bahasan **sub bab insert koponen**.

☞ Cara mendisain form (membuat interface pada form) ada beberapa yaitu:

1. Cara pertama Pilih dan click object pada jendela toolbox dan lepas, bawa mouse ke bidang form yang disuka, lalu click tahan-drag dan lepas.
2. Cara kedua Doubleclick object yang akan digunakan pada toolbox, akan muncul object tersebut pada pojok kiri atas form, lalu rapikan/pindahkan dengan cara click-tahan-drag object tsb ketempat yang diinginkan pada bidang form.

☞ Lihat tampilan toolbox dibawah ini, dgn obect2 yg telah tersedia didalamnya :

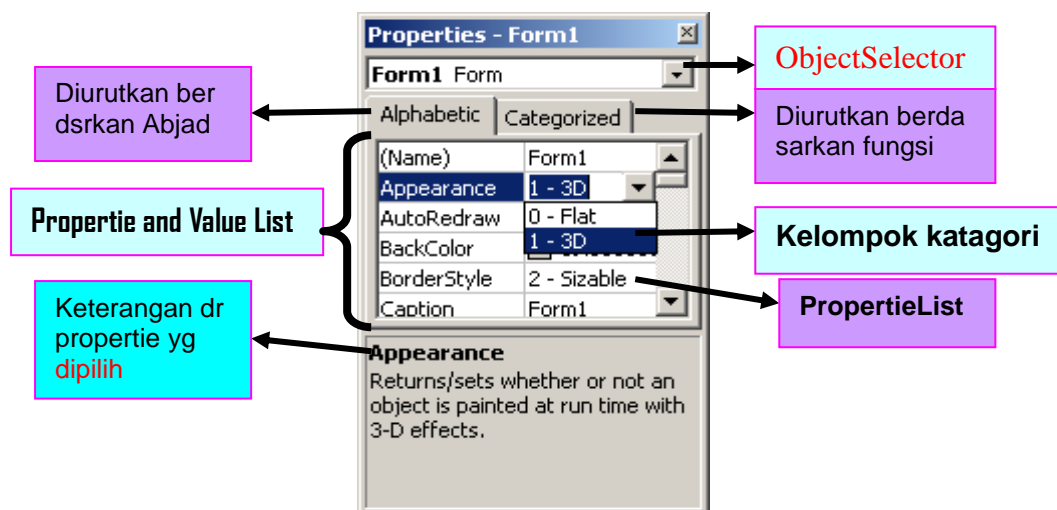


Gbr.2.2 Jendela ToolBox

2.1.2 WINDOWS PROPERTIES

Jendela Propertie digunakan untuk mengubah karakteristik atau seting propertie dari elemen yg terdapat pada form

Untuk lebih jelasnya, lihat tampilan jendela property dibawah ini :



Gbr.2.3 Jendela Properties

Jendela Propertie diatas terbagi 2 yaitu Alphabet dan katagorized

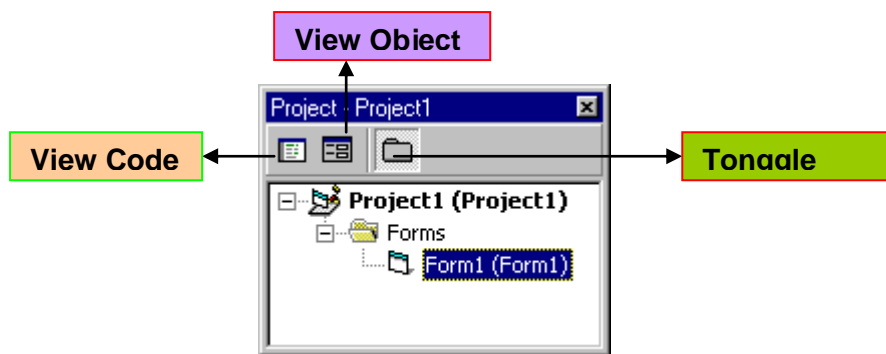
Alphabetic propertie diatur berdasarkan urutan abjad

catagorized diatur dlm kelompok2 katagori

- ☞Jendela propertie mengandung dropdown pada ObjectBox (kotakdaftar Object) yang menampilkan semua Elemen object pada Form
- ☞Setiap elemen object atau komponen memiliki property yang sudah ditentukan (berbeda)

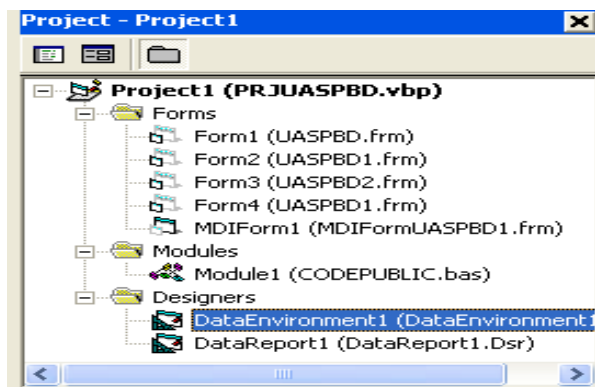
2.1.3 PROJECT EXPLORER

- ☞Digunakan untuk mengelola file yang menyusun project
- ☞Project Explorer ini berisi daftar form, modul, klas dan file resource yang digunakan
- ☞Tonggle Folder Untuk menampilkan forms (form1, form2, ... formn) dlm Proyek
- ☞View Object Utk menampilkan Disain Object pada form
- ☞View Code Utk menampilkan Jendela code



Gbr.2.4 Jendela Properties

- ☞Untuk lebih lanjut, project explorer, yg telah memiliki program lebih tinggi, memiliki semua file yang mendukung aplikasi, maka daftar yg muncul pada jendela Project Explorer akan lebih banyak, lihat tampilan project explorer berikut ini :



Gbr.2.5 Project Explorer menampilkan semua file yang mendukung aplikasi

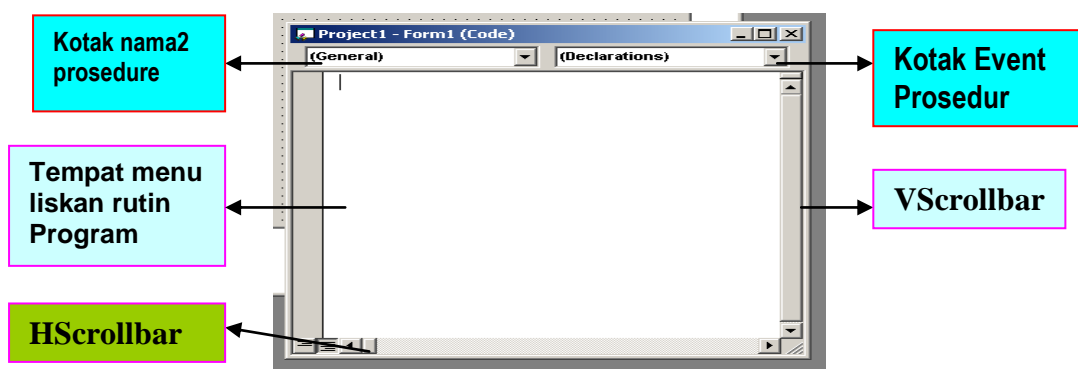
Sebagai contoh pada gambar di atas, aplikasi yang ditampilkan pada Project Explorer mengandung file-file sebagai berikut :

NAMA KOMPONEN	NAMA FILE	KETERANGAN
Project1	PrjUASPBD.vbp	File Proyek
Form1	UASPBD.frm	File Form
MDIForm1	MDIFormUASPBD!.frm	File MDIForm

Module1	CODEPUBLIC.bas	File Modul
DataEnvironment	DataEnvironment.dsr	File DataEnvironment
DataReport	DataReport.dsr	File DataReport

2.1.4 View Code

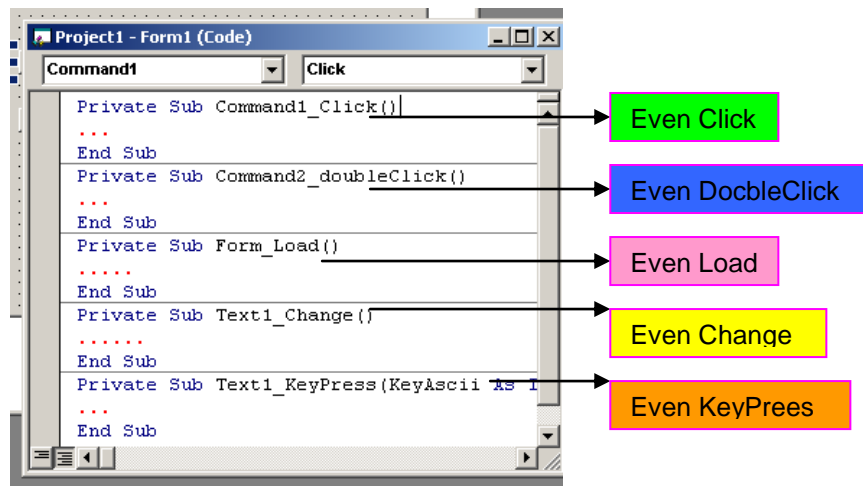
- ☞Jendela inilah tempat menulis dan menyunting rutine yg akan menentukan mekanisme program
- ☞Procedure view akan menyebabkan kode editor akan menampilkan rutine program dlm bentuk procedure
- ☞Full modul view akan menyebabkan code editor akan menampilkan semua rutine program yg ada dalam satu modul
- ☞Cara masuk ke jendela code ini : sorot+click Menu View pada MenuBar | pilih+click Code | akan tampil jendela kode, seperti terlihat dibawah ini.



- ☞Click **tanda panah dropDown** pada kotak nama prosedur untuk memilih nama prosedur (nama prosedur ini terbentuk dari nama object yg telah kita disain pada form). Selanjutnya Click **tanda panah dropDown** pada kotak-event prosedur untuk memilih event dari prosedur yg telah dipilih. Setelah itu ketikkan code/program utk menjalankan prosedur atau object yg telah di disain pada form.
- ☞Utk lebih jelasnya lihat latihan soal pada sub bab dibawah ini dan silahkan menconcoanya

2.1.4.1 EVENT

- ☞Event adalah aktivitas yg terjadi saat menggunakan aplikasi
- ☞Event terjadi karena adanya tindakan dari pemakai seperti click mouse atau tekan enter pada keyboard dll.
- ☞Event bisa juga terjadi karena adanya pengaturan timer/waktu atau aplikasi.
- ☞Utk lebih jelasnya lihat event prosedur dibawah ini :



Catatan :

Event prosedur yang ditampilkan hanya sebagian kecilnya saja, Sebenarnya Event Prosedur yang dapat terjadi pada Visual Basic jauh lebih banyak.

2.1.4.2 EVENT PROCEDURE

Sub bab ini hanya membahas Pengertian Event Procedure saja. Sebenarnya prosedur yang terdapat di Visual Basic ada beberapa jenis dan lebih beragam namanya, Untuk prosedur-prosedur yang beragam ini akan dibahas pada pertemuan Modul dan Prosedur serta fuction.

Pengertian Prosedure

- Block program yang memiliki proses dan manfaat tertentu.
- Prosedure akan memecah program ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dengan demikian program menjadi lebih terstruktur, sehingga pencarian kesalahan mudah dilakukan.
- Prosedure yang ada di Visual Basic :
 - Event Pprosedur
 - Sub Pprosedur
 - General Pprosedur
 - Fuction Pprosedur

Pengertian Event Prosedure

- Tiap-tiap Form dan object atau control memiliki beberapa event. Jika ingin object atau control dan form diatur oleh Event harus dituliskan rutine pada sebuah event yang disebut Event procedure
- **Contoh Event** antara lain : Load, Klick, Change, Drag, DoubleClick, dan seterusnya.
- Tidak dapat ditempatkan pada standard **modul**
- **Sintaks penulisan Event Prosedure :**
 Private sub namaControl_Event()

 End Sub

Contoh :

```
Private Sub Form_Load()
```

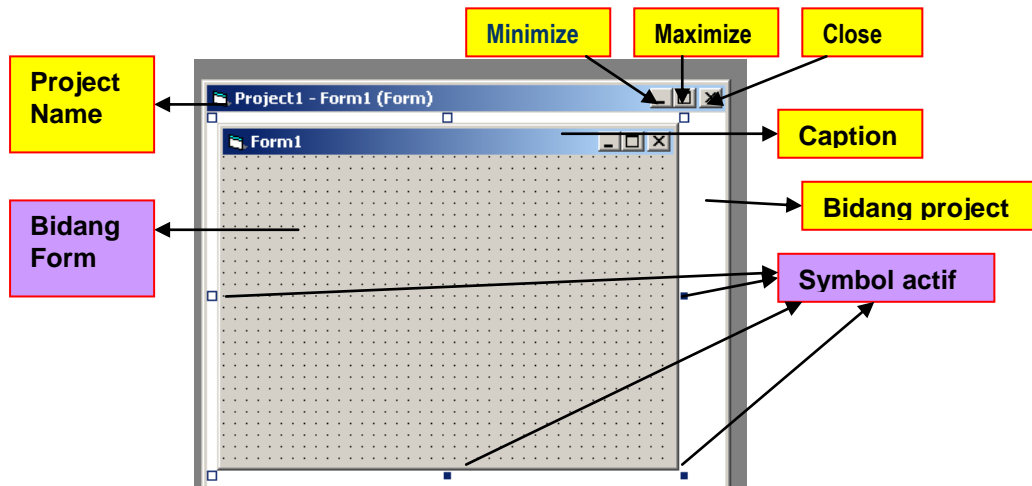
```
.....
```

```
End Sub
```

2.2 OBJECT FORM

☞ Form adalah Lembar kerja atau ibaratnya kanvas bagi seorang pelukis. Form ini merupakan Object yang memiliki properties.

☞ Form adalah lembar disain tampilan dari program yg dibuat, lebih jelasnya lihat tampilan lembaran form dibawah ini :



☞ Form adalah jendela yang bisa diubah-ubah ukurannya utk membuat antarmuka program

☞ Form bisa mengandung menu, tombol, kotak daftar, baris penggulung dan item-item lain

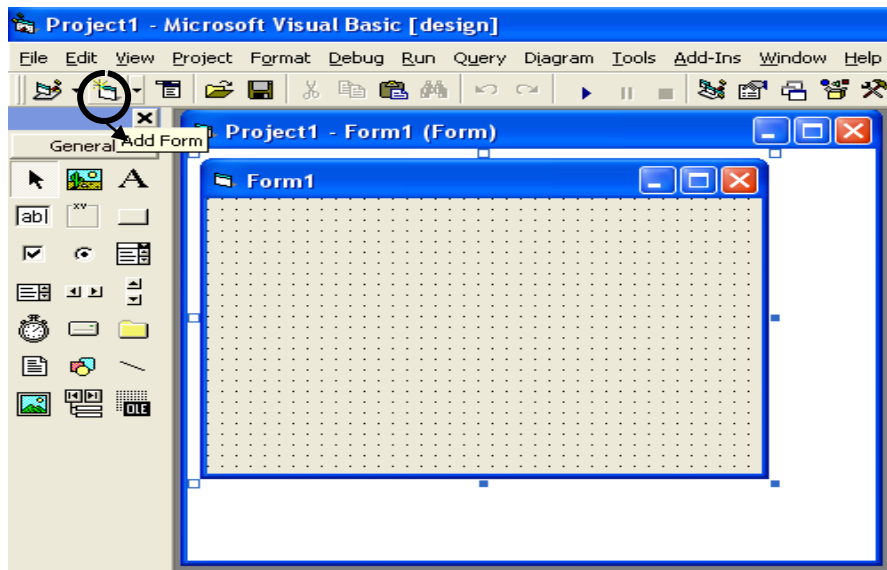
☞ Bidang project bisa diperbesar dan diperkecil tampilannya, Seperti halnya Bidang Form. caranya sorot garis pinggir kanan atau garis pinggir bawah atau pojok kanan bawah bidang project, lalu click+tahan+drag sampai ukuran bidang project berubah besar atau kecil.

☞ Pada caption terlihat Form1 adalah nama Form bisa dirubah lewat properties caption dari form. Tampilan diatas berarti yg aktif adalah form1.

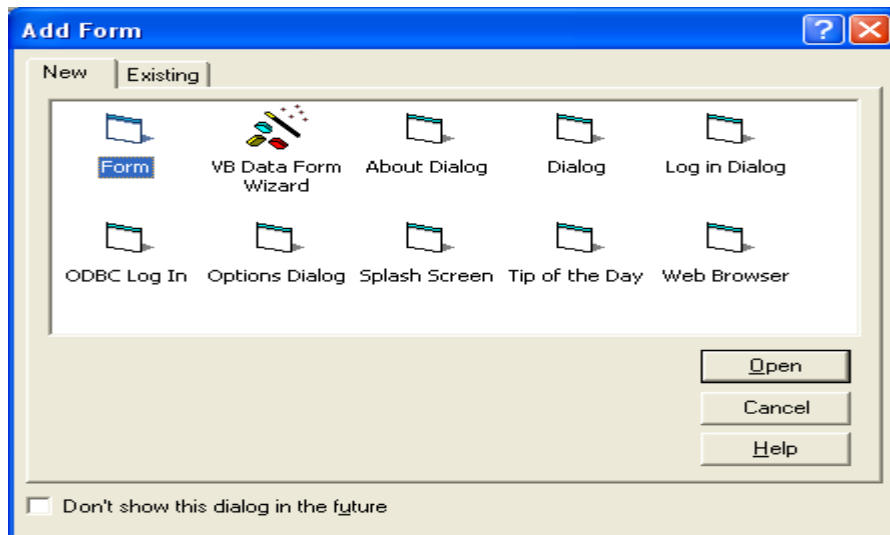
☞ Project name adalah nama project, Pada tampilan diatas terlihat Project1, kita bisa merubahnya pada saat kita menyimpan/save project, nama project yang baru akan muncul pada project name ini.

☞ Form bisa ditambah dgn perintah Pilih menu Projec | Add Form atau click icon AddForm yg terdpt pd toolbar, lihat tampilan dibawah ini, ikuti langkah2 nya :

a. Lihat icon Add Form yg terdapat dlm lingkaran :

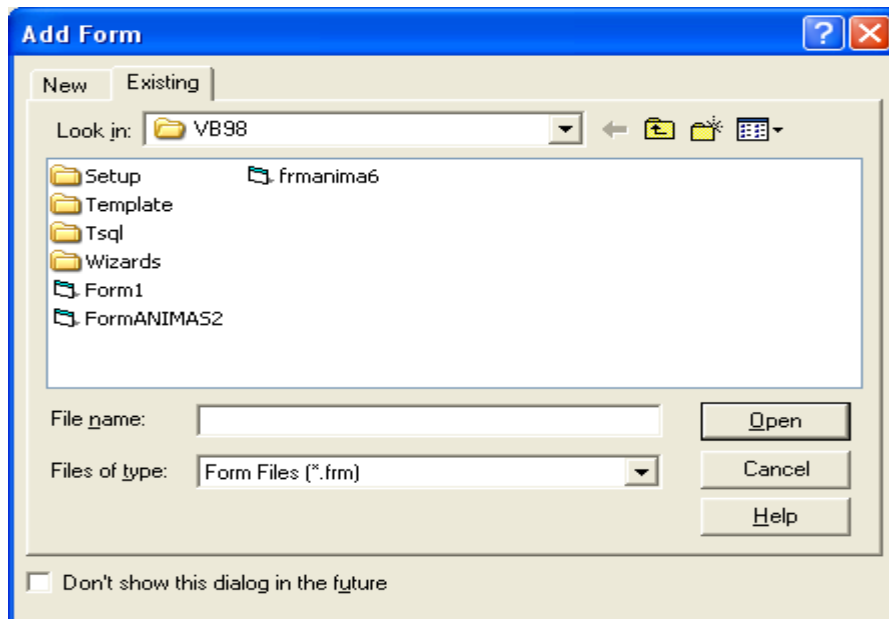


b. Akan Tampil jendela AddForm, lihat dibawah ini :

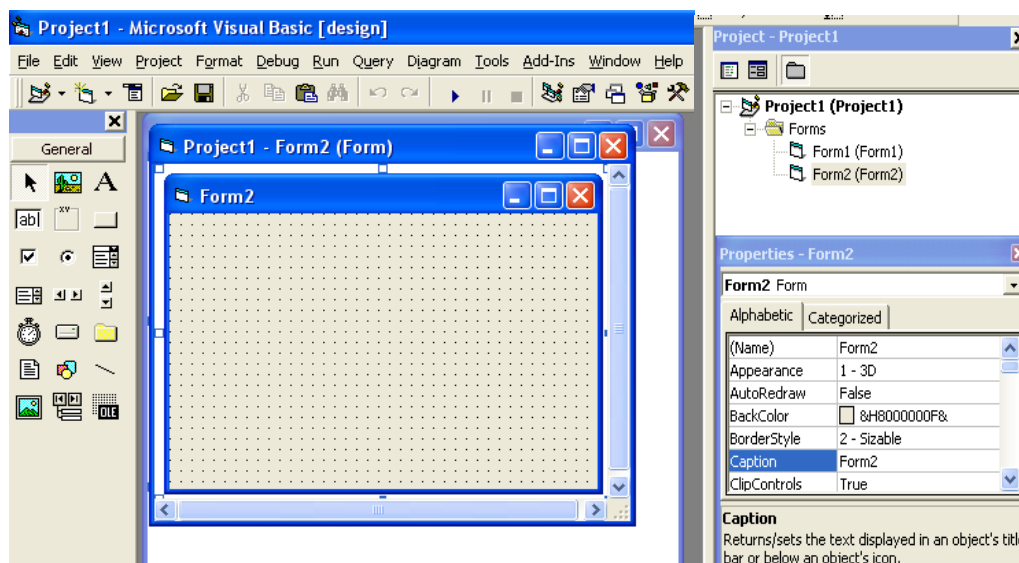


CATATAN :

*Bila diclick menu tab Existing, akan muncul jendela **Look In : Folder**, berarti utk membuka file project.prj yg telah dibuat atau yg telah disimpan sebelumnya, seperti yg telah kita bahas diatas. Seperti terlihat dibawah ini :*



- c. Pada tampilan Jendela Add Form **di point. B**, diatas, click tombol open, tapi bila berada pada tampilan Addform seperti terlihat diatas ini, click dulu menu tab New, kemudian Tombol Open, akan muncul form2, seperti terlihat dibawah ini :

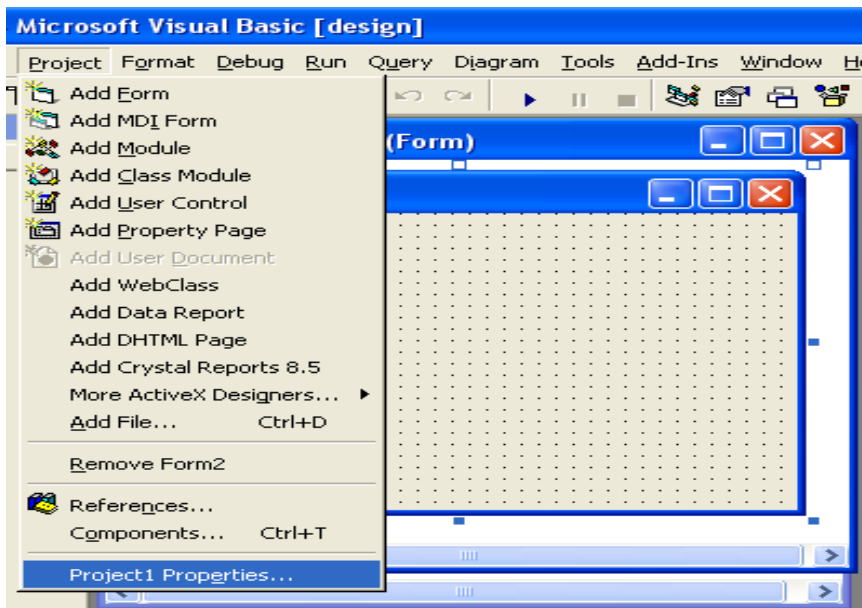


- d. Pada tampilan form2 diatas, terlihat pada jendela Project, terdapat form1 & Form2 pada Project1.

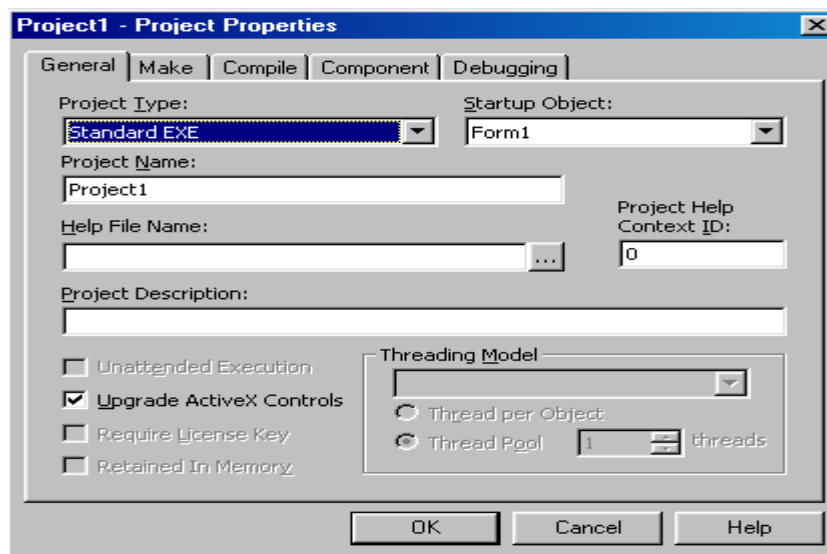
☞ Project1 diatas bisa terdiri dari bebera form (Form_1, Form_2, ... form_n, maka dari itu perlu menentukan form awal atau pertama yg akan di running (dilaksanakan terlebih dulu, lihat caranya dibwh ini.

2.2.1 Penentuan Form Awal

Untuk menentukan form mana yg harus tampil pertama kali pd wkt Running, gunakan kotak dialog Project Properties. Caranya : sorot dan click menu project | pilih project properties, Sbb:



Kemudian **click project1 properties...** yg telah disosrot diatas, akan muncul tampilan/jendela project properties, Kemudian pada tab General, pada kotak combo box **StartUp Object:** digunakan untuk memilih form awal | Click OK.



2.2.2 Event dan Properties Object Form

2.2.2.1 Event Form

Event	Keterangan
Active	Terjadi saat sebuah form menjadi window aktif
Click	Terjadi saat pemakai mengklik form
DbClick	Terjadi saat pemakai melakukan klik ganda form
Deactive	Terjadi saat form lain menjadi window aktif
DragDrop	Terjadi saat proses drag melewati form selesai
DragOver	Terjadi saat proses drag melewati form
GotFocus	Terjadi saat form mendapat focus
KeyDown	Terjadi saat pemakai menekan keyboard dan property KeyPreview kontrol

	pada form bernilai True. Sebaliknya, kontrol akan memakai event KeyDown
KeyPress	Terjadi saat pemakai menekan sebuah tombol pada keyboard melewati form
KeyUp	Terjadi saat pemakai melepas penekanan tombol
LinkClose	Terjadi saat proses DDE terhenti
LinkError	Terjadi saat proses DDE gagal
LinkExecute	Terjadi saat proses DDE mulai dijalankan
LinkOpen	Terjadi saat proses DDE mulai
Load	Terjadi saat form diaktifkan dan ebelum tampak di layar
LostFocus	Terjadi saat form kehilangan focus
MouseDown	Terjadi saat pemakai menekan mouse melewati form
MouseMove	Terjadi saat pemakai melepas mouse melewati form
Paint	Terjadi saat VB harus menggambarkan form
QueryUnload	Terjadi beberapa saat sebelum aplikasi dihentikan. Resize terjadi pada saat pemakai mengubah ukuran form. Unload terjadi saat form diaktifkan menggunakan pernyataan Unload.

2.2.2.2 Properti Form

Properti	Keterangan
AutoRedraw	Jika True, VB secara otomatis menggambar ulang gambar pada form karena window lain menghilangkan gambar. Jika False (default), VB tidak akan me-redraw secara otomatis
BackColor	Warna background form. Pemakai bias menentukan dengan angka heksadecimal atau memilih warna yang sesuai dari palet warna
BorderStyle	0 tanpa garis batas, 1 untuk garis tetap, 2 (default) untuk garis yang ukurannya bias diubah, 3 garis tetap dengan dua baris pada pinggirnya
Caption	Teks yang tampil pada judul form. Nilai Caption secara default adalah nama form
ClipControls	Jika True (default), Paint even akan bekerja
ControlBox	Jika True (default), form akan mengandung tombol control
DrawMode	Menyediakan 16 komposisi yang terkait dengan gambar dalam menghasilkan efek gambar khusus
DrawStyle	Menyediakan 7 komposisi untuk menentukan tampilan garis dalam gambar
DrawWidth	Menentukan lebar garis pada form
Enabled	Jika true (default), form dapat menanggapi events
FillColor	Warna untuk mengisi gambar pada form
FillStyle	Menyediakan 8 macam corak pengisi bidang gambar
FontBold	Untuk menentukan ukuran tebal font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
FontItalic	Untuk menentukan bentuk miring font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
Font Name	Untuk menentukan jenis font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
FontSize	Untuk menentukan ukuran font pada form dan saat pencetakan. Tidak

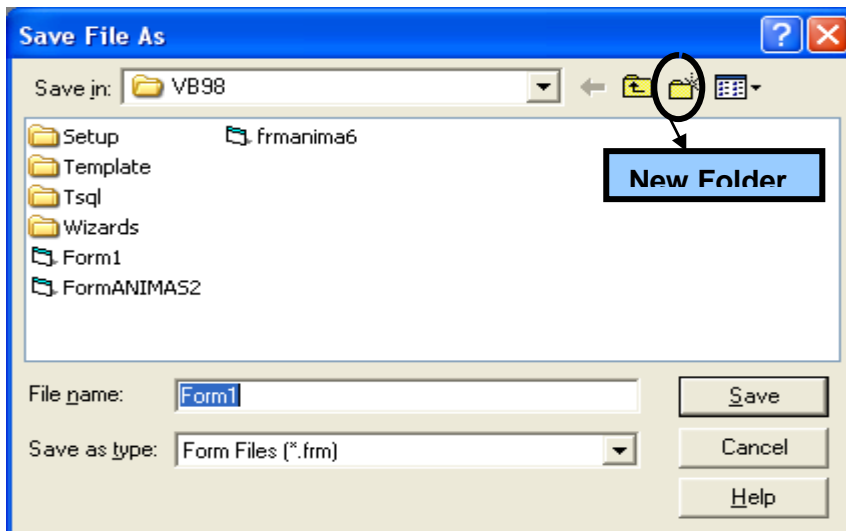
	berpengaruh pada property Caption
FontStrikethru	Untuk menentukan garis coret pada font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
FontTransparent	Untuk menghasilkan efek transparent font pada form maupun pada pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
FontUnderline	Untuk menentukan garis bawah font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
ForeColor	Untuk menentukan warna latar depan font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption
Height	Untuk menentukan ukuran tinggi form
HelpContextID	Menyediakan nomor pengenalan dalam penyusunan context-sensitive help
Icon	Untuk menentukan icon aplikasi
KeyPreview	Jika False (default), control yang menerima focus menerima bias menerima event-event berikut KeyDown, KeyUp dan KeyPress sebelum form. Jika bernilai True, form akan menerima event sebelum kontrol terfokus
Left	Ukuran posisi kiri, terhitung dari pinggir form
LinkMode	0 (default) akan melumpuhkan DDE, 1 DDE otomatis DDE, 2 Dde terkode, 3 permintaan terkode
LinkTopic	Menentukan aplikasi sumber dan topic DDE
MaxButton	Jika True (default), tombol Maximize muncul pada form pada saat runtime. Jika false, pemakai tidak bias me-maximize form
MDIChild	Jika True, form akan jenis MDI. Jika False (default), form bukan form MDI
Name	Nama form, default Form 1
Picture	File gambar yang menampilkan background form
ScaleHeight	Tinggi form, ScaleMode untuk menentukan unit pengukuran yang digunakan
ScaleLeft	Jarak dari kiri layar ke batas kiri form
Scale Mode	Untuk menentukan pengukuran koordinat pada form
ScaleTop	Jarak dari sisi atas layar ke batas atas form
Scale Width	Untuk menentukan lebar form
Top	Posisi batas atas form
Visible	Bernilai True atau False, sehingga form bias tampak atau hilang
Width	Lebar form dalam satuan twip

2.2.3 Menyimpan Form

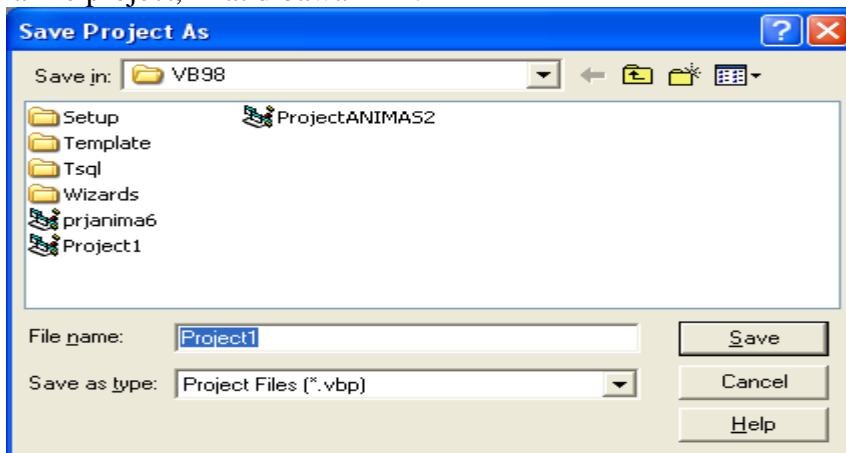
Setiap selesai membuat suatu aplikasi, jangan lupa di save terlebih dulu sebelum di Run, ini utk menghindari kemungkinan terjadinya kegagalan saat Running, program/aplikasi tidak bisa dibuka.

Langkah-langkah Cara menyimpan (save) form :

- a. **Click icon disket pada toolbar** atau sorot **menu file + click | pilih + click Save**. Akan tampil jendela save berikut ini :



b. Pada tampilan Save File As : pilih folder yg dituju atau buat folder baru dengan memilih-click icon yang dilingkar diatas | lalu ketikan nama form pada kotak file name (filename form1 boleh diganti-boleh tidak) | click tombol save. | Akan tampil jendela selanjutnya utk memberi nama file project, lihat dibawah ini :



c. Pada tampilan Save File As ini : ketikan nama project pada pada kotak file name (filename project1 boleh diganti-boleh tidak) | click tombol save. Kemudian di kompilasi / Run aplikasiprogram yg telah disave tsb.

2.2.4 Mengkompilasi Form

Untuk mengetahui hasil dari aplikasi yang kita buat adalah Mengkompilasi aplikasi tsb terlebih dulu dengan menggunakan salah satu cara berikut :

1. Tekan tombol keyboard F5
2. Klik menu Run, dan klik pilihan Run
3. Klik tombol Run yang ada pada ToolBar

Membuat file Exe (Mengkompilasi Form Menjadi EXE)

Mengkompilasi Aplikasi (project dan forms) menjadi file berextension.Exe. file yang berextensin exe dapat dijalankan pada komputer lain yg tidak ada saftware Visualbasicnya dengan katalain dapat dijalankan tanpa Visaulbasic, langsung pada Explorer/under windows dan dapat juga under Dos, linuk. Karena file Exe sudah memiliki kode mesin, tapi file.prj, file.frm, file.bas, memiliki program sumber.

Langkah-langkah membuat file Exe :

- ▶ Klik menu file, lalu klik make <Nama Proyek anda>.Exe
- ▶ Lalu muncul kotak dialog Make Project
- ▶ Isi kotak file name dgn nama file Exe yg akan anda buat, kemudian pilih directory / folder yg anda kehendaki, kemudian klik Ok. Selesai sudah membuat file project3 menjadi exe.

2.3 MANAJEMEN PROYEK

☞ Proyek merupakan jikal bakal dari aplikasi dan terjadi dari bbrp file yg saling terkait satu sama lain.

☞ **Beberapa file utama yg diciptakan VB untuk membangun proyek adalah : VBP, FRM, BAS, OCX, CLS, RES, EXE.**

- File VBP : Extension dari Tiap Proyek
- File FRM : Extension dari Tiap Form
- File OCX : Extension dari utk Tiap Custom Control dr sebuah Proyek
- File BAS : Extension dari utk Tiap modul standard dari sebuah Proyek
- File RES : Extension dari Resource File pd sebuah Proyek
- File CLS : Extension dari File Class Dari sebuah Proyek
- File Exe : Extension dari File Aplikasi yg telah diruba ke Exe

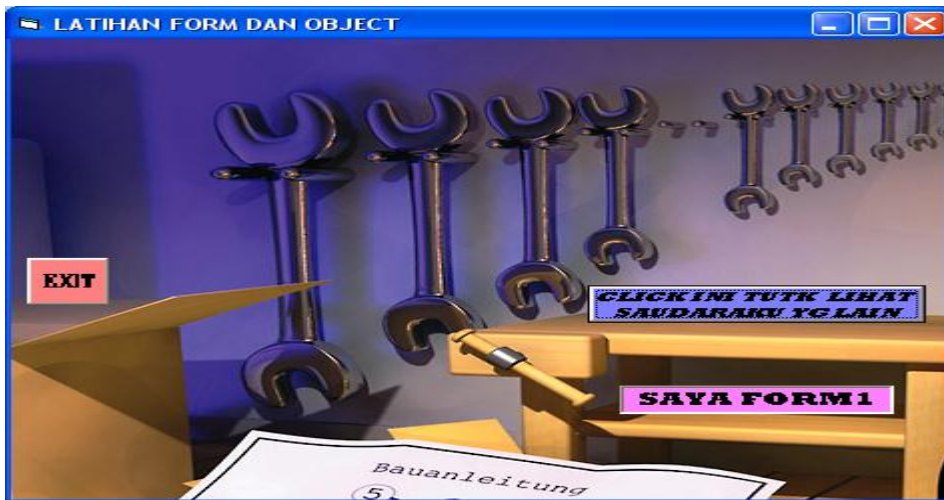
2.4 Contoh program

a. Membuat Form

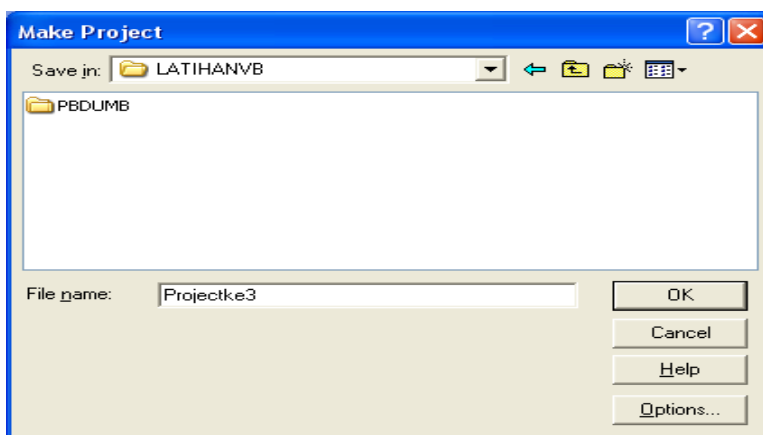
1. Pilih menu File > New atau tekan tombol Ctrl+N untuk membuat proyek baru pada VB
2. Pilih Standard.EXE lalu tekan OK
3. Ubah nama identitas Form ini melalui jendela property (Name). Ubah nilainya menjadi frmLatihan
4. Ubah property Caption atau judul dari Form ini menjadi LATIHAN FORM
5. Ubah warna latar belakang Form tersebut. Cari property BackColor pada jendela properties, lalu pilih warna yang sesuai dengan keinginan
6. Jika memiliki gambar, kita akan ubah latar belakang form agar tampak menarik. Caranya cari property picture lalu klik tombol ellipsis di sebelah kanannya. Pada kotak dialog Load Picture yang muncul, carilah file gambar apa saja pada komputer kita lalu klik OK. (File gambar ini bias berakhiran BMP, JPG, GIF, dan sebagainya).
7. Berikutnya kita akan mengubah beberapa property seperti di bawah ini agar Form memiliki komponen-komponen seperti layaknya jendela windows lain, misalnya seperti tombol Maximize dan Minimize, tombol kontrol menu dan sebagainya.

Properti	Nilai
BorderStyle	1-Fixed Single
ControlBox	True
MaxButton	True
MinButton	True
ShowInTaskbar	True
WindowState	0-Normal
MousePointer	11-Hourglass
Moveable	True
StartPosition	2-CenterScreen

8. Jalankan Form dengan menekan tombol F5. Hasilnya sebagai berikut :

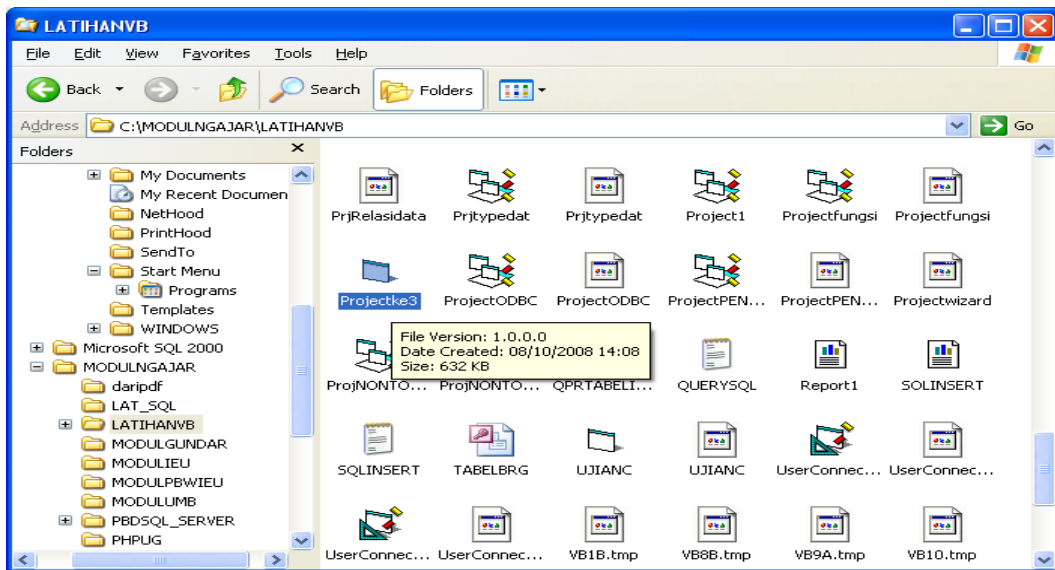


- b. Mengkompilasi Form Menjadi EXE /membuat file Exe
 - ▶ Klik menu file, lalu klik make <Nama Proyek anda>.Exe
 - ▶ Lalu muncul kotak dialog Make Project

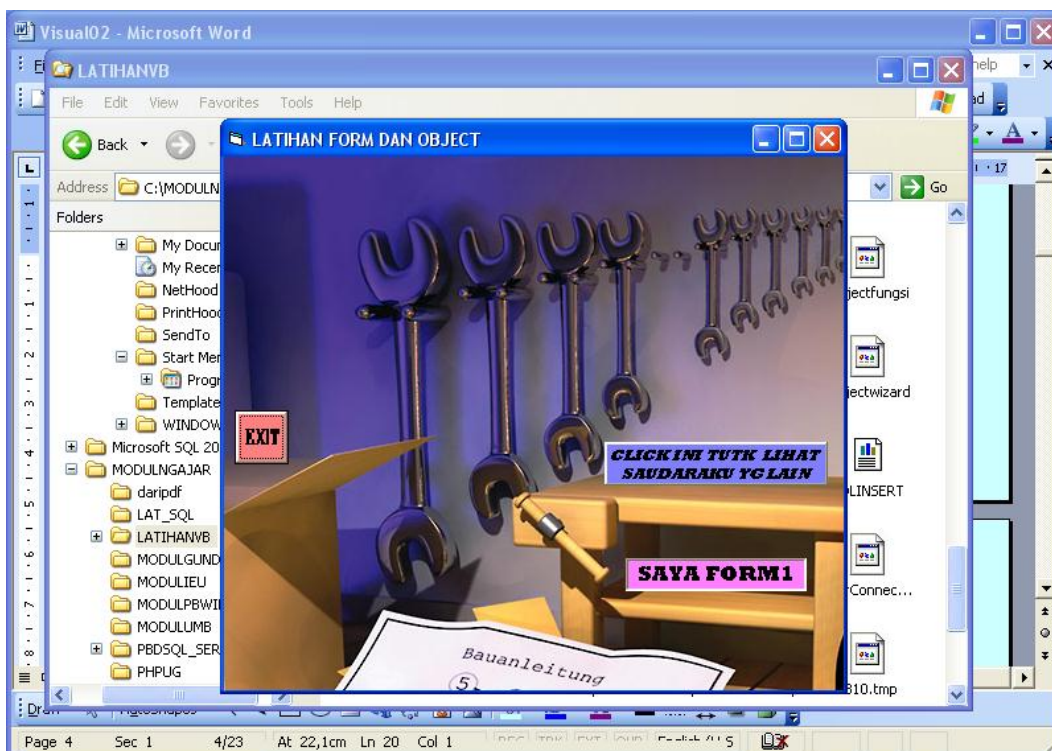


- ▶ Isi kotak file name dgn nama file Exe yg akan anda buat, kemudian pilih directory / folder yg anda kehendaki, kemudian klik Ok. Selesailah sudah membuat file project3 menjadi exe.

Kemudian buka project3.exe di explorer, langsung muncul output nya, tanpa harus run dulu pada software vb. Caranya masuk ke explorer buka file projectke3.exe tsb, lihat tampilan dibawah ini, tinggal diclick2/doubleclick file project3.



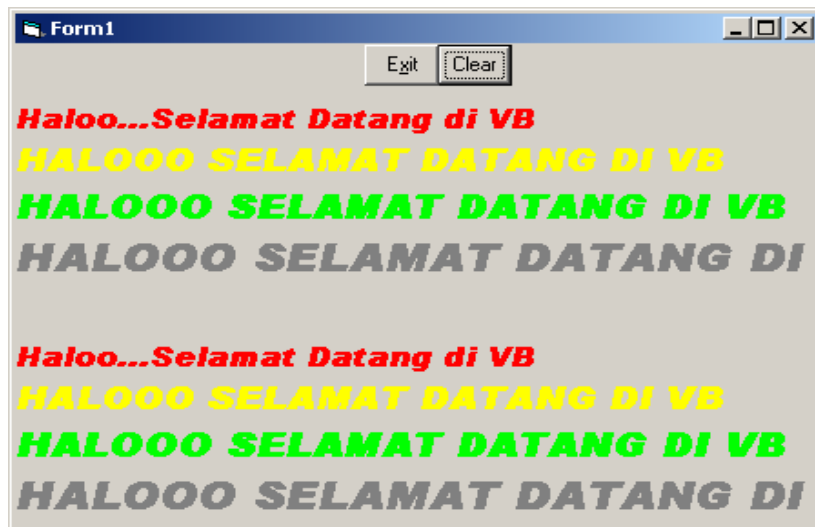
Setelah di doubleclick projectke3.exe hslnya langsung ditampilkan pada explorer tanpa masuk ke prog. Visual Basic terlebihdulu, lihat hasilnya dibawah ini pada Gbr. Output latihan form dan Object :



Gbr. Output latihan form dan Object

2.5 LATIHAN SOAL

1. Buka project baru, disainlah object commandbutton1 dan commandbutton2 pada form1 dan seting properti caption nya menjadi : **Exit** dan **Clear**, seperti terlihat dibawah ini, dimana form1 tsb, dlm keadaan Running :



Dimana :

Form1 diatas adlh hsl Runing, untuk itu sebelum di Run ketikan dulu Code berikut ini pada View code :

Caranya :

- a. Sorot + click View pada main menu | pilih + click code | akan tampil jendela kode .
- b. Click **tanda panah dropDown** pada kotak-nama2 prosedur utk memilih nama prosedur (nama prosedur ini terbentuk dari nama object yg telah kita disain pada form). Selanjutnya Click **tanda panah dropDown** pada kotak-event prosedur utk memilih event dari prosedur yg telah dipilih tsb.
- c. Setelah itu ketikan code/program untuk menjalankan prosedur atau object yg telah di disain pada form.
- d. Misalnya nama prosedur yg dipilih command1 dan nama event nya click, maka kursor aktif pada prosedur yg kita pilih tsb, lihat berikut ini :

Private Sub Command1_Click()

-

End Sub

- e. Sekarang ketikan code/programnya utk menjalankan prosedur atau object yang telah di disain pada form, lihat program atau code code dibawah ini :

```
Private Sub Command1_Click()
    Form1.Cls
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub
```

```
Private Sub Form_Click()
    Form1.Print
    'Form1.Print
    Form1.FontName = "Arial Black"
    Form1.FontSize = 12
    Form1.ForeColor = vbRed
    Form1.Print "Haloo...Selamat Datang di VB"
    Form1.FontSize = 14
    Form1.ForeColor = vbYellow
    Form1.Print "HALOOO SELAMAT DATANG DI VB"
```

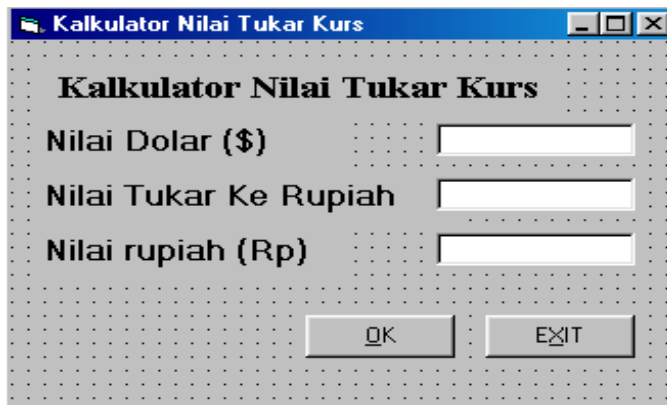
```

Form1.FontBold = True
Form1.FontSize = 16
Form1.ForeColor = vbGreen
Form1.Print "HALOOO SELAMAT DATANG DI VB"
Form1.FontItalic = True
Form1.FontSize = 18
Form1.ForeColor = &H808080
Form1.Print "HALOOO SELAMAT DATANG DI VB"
End Sub

```

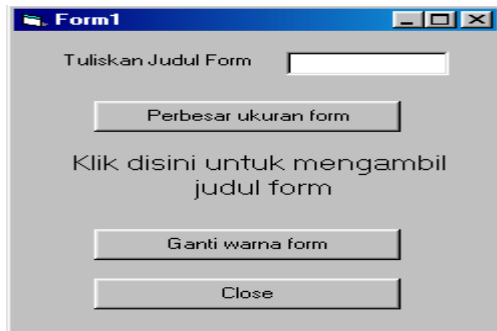
2. Membuat Aplikasi Kalkulator Sederhana Untuk Menghitung Kurs Dollar dan Nilai Rupiahnya.

- a. Buat proyek baru pada Visual Basic (tekan Ctrl+N)
- b. Klik pada kontrol Command Button yang terdapat pada ToolBox, lalu buatlah kontrol tersebut pada layar Form
- c. Buatlah satu buah lagi kontrol Command Button, sehingga kini kita memiliki 2 buah kontrol Command Button pada layer
- d. Kini buatlah 4 buah kontrol Label dan 3 buah TextBox. Aturilah posisi dan ukurannya sehingga tampak seperti gambar di bawah ini :



- e. Ubah property setiap kontrol di atas menjadi seperti di bawah ini :

Kontrol	Properti	Nilai
Form1	Name Caption	FrmKurs Kalkulator Nilai Tukar Kurs
Label1	Name Caption	LblJudul Kalkulator Nilai Tukar Kurs
Label2	Name Caption	LblDollar Nilai Dollar (\$)
Label3	Name Caption	LblKurs Nilai Tukar ke Rupiah
Label4	Name Caption	Lbl Rupiah Nilai Rupiah (Rp)
Text1	Name TabIndex Text	TxtDollar 0 (dikosongkan)
Text2	Name TabIndex Text	Txt 1 (dikosongkan)
Text3	Name TabIndex Text	TxtRupiah 2 (dikosongkan)

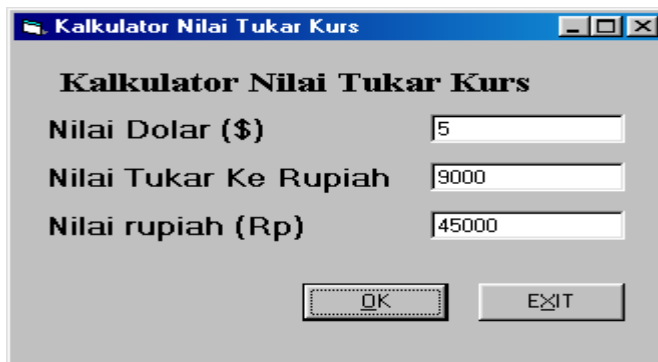


Command1	Name	CmdOK
	TabIndex	3
	Caption	&OK
Command2	Name	CmdExit
	TabIndex	4
	Caption	E&XIT

- f. Klik ganda kontrol cmdOK (tombol OK), lalu ketikkan kode program di bawah ini. Kode ini akan menghitung perkalian dari teks yang diketikkan pada kontrol txtDollar (txtDollar.Text) dengan teks yang diketikkan pada kontrol txtKurs (txtKurs.Text), lalu hasilnya ditampilkan pada kontrol txtRupiah (txtRupiah.Text). Perhitungan ini akan dijalankan apabila pemakai mengklik **tombol OK**.

```
Private Sub cmdOK_Click()  
    TxtRupiah.Text = txtDollar.Text * txtKurs.Text  
End Sub
```

- g. Klik ganda kontrol cmdExit (tombol Exit), lalu ketikkan kode program di bawah ini. Kode ini akan menyebabkan aplikasi dihentikan dan ditutup. Metode ini akan dijalankan jika



pemakai mengklik tombol Exit.

```
Private Sub cmdExit_Click()  
    End  
End Sub
```

- h. Jalankan aplikasi ini dengan menekan tombol F5 seperti terlihat dibwh ini. Ketikkan nilai Dollar yang ingin dikonversikan pada kotak “Nilai Dollar (\$)”, lalu ketikkan nilai tukarnya pada kotak “Nilai Tukar ke Rupiah”, Klik tombol OK untuk mengetahui nilai tukarnya dlm rupiah. Klik tombol Exit untuk keluar dari aplikasi ini.

3. Rancang interface yang mengandung kontrol : 1 label, 3 commandbutton dan sebuah text seperti berikut ini :

Kemudian :

Klik ganda Text Box, lalu lengkapi kodenya, menjadi seperti berikut :

```
Private Sub Text1_Change()  
Form1.Caption = Text1.Text  
End Sub
```

Klik ganda pada label2 dan tuliskan :

```
Private Sub Label2_Click()  
Label2.Caption = Text1.Text  
End Sub
```

Klik ganda tombol pertama, lalu tulis kode berikut ini :

```
Private Sub Command1_Click()  
Form1.Height = Form1.Height + 450  
Form1.Width = Form1.Width + 450  
End Sub
```

Klik ganda tombol kedua lalu tuliskan :

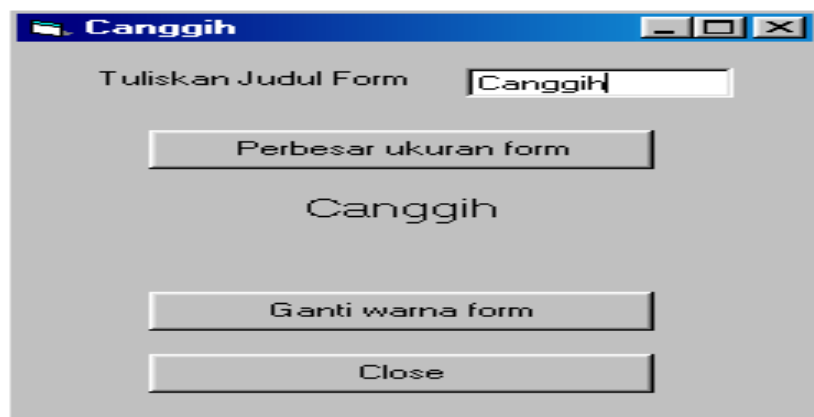
```
Private Sub Command2_Click()  
Form1.BackColor = QBColor(Rnd() * 15)  
End Sub
```

Klik ganda tombol ketiga dan tuliskan :

```
Private Sub Command3_Click()  
Unload Me  
End Sub
```

Lalu simpan proyek Dengan perintah Save Project As dari menu File, simpanlah form sebagai Frm.Form.Frm dan program sebagai PrjForm.vbp.

Kemudian jalankan program, lalu tuliskan kata pada text box, misalnya cangguh. Kata tersebut akan dipasangkan sebagai judul window. Klik label kedua, kata tersebut akan dituliskan pada label tersebut. Selanjutnya pada tombol pertama akan memperbesar ukuran form, tombol kedua akan mengganti warna form secara random dan tombol ketiga perintah untuk menutup form.



Gbr. Output latihan object label, command, textbox