

BAB 3

CONTROL DAN SINTAKS DASAR

Pada bab ini kita akan membahas: Memulai Program VB, Konsep Dasar, Sintak Dasar dan Controls atau mengendalikan program dgn Event.

3.1 MEMULAI PROGRAM VB

Untuk memulai pemrograman, kita terlebih dulu membuat sebuah proyek baru. Agar lebih mantap untuk membuat project baru, sebaiknya kita singgung kembali cara masuk ke sebuah project dan cara-cara atau langkah-langkah pembuatan sebuah project tersebut. Proyek yang digunakan adalah proyek standard Exe. Pada waktu proyek dibuat, secara default sudah terdapat sebuah form, yaitu form1.

Untuk membuat proyek ikuti langkah berikut :

- ▶ Dari windows, jlnkan program Visual Basic 6.0, setelah itu muncul kotak dialog New Project
- ▶ Pada kotak dialog New Project, pilih standard exe, lalu klik Open
- ▶ Menu interface vb akan terbuka, dan Lembaran form, toolbox, propertie, project explorer siap digunakan

Dan Cara-cara membuat sbh proyek, yg akan kita lakukan :

- ▶ Menambahkan form kedalam proyek,
- ▶ Mendisain object atau control pada form,
- ▶ Mensetting property object atau control pd form
- ▶ Menulis kode program dan mengexecusi/me-run program.
- ▶ Kemudian kita dpt merubah menjadi sebuah executable File

Suatu proyek bisa terdiri dari satu form atau lebih, untuk itu perlu juga menyinggung kembali cara menambahkan form ke project yagn sedang anda garap tsb. Untuk menabahkan sebuah form ke project yang sedang aktif atau yang sedang terbuka atau project yang lagi digarap dapat dilakukan 3 cara :

- ▶ Klik menu Project, klik Add Form, setelah itu muncul kotak dialog Add Form, lalu pilih form dan klik Open
- ▶ Pada toolbar pilih, klik icon Add Form, setelah itu muncul kotak dialog Add Form, lalu pilih form dan klik Open
- ▶ Klik kanan pada project Explorer, Pilih Add, kemudian klik Form, kemudian muncul kotak dialog Add Form, pilih Form dan klik Open.

Untuk Menambahkan object atau mendisain object atau control pada form, Anda dpt menggunakan daya disain dan imajinasi anda dlm merancang atau mendisain tampilan sistem yg akan anda buat. Setelah rancangan atau disain form selesai anda buat langkah selanjutnya Buat kode/program utk menjalankan disan atau hasil rancangan anda. Langkah terakhir jalankan (Run) utk menguji program/code aplikasi dari rancangan form tsb, disini dapat dilakukan dgn 3 cara :

- ▶ Klik menu run, lalu klik Start
- ▶ Klik tombol F5 Pada Keyboard
- ▶ Klik Icon start pd toolbar

Dan jika sudah benar 100% dan layak, project sistem atau aplikasi sistem yg anda buat tsb, anda dapat mengkompilasinya menjadi File Exe yang langkah-langkah nya sbb :

- ▶ 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 yg anda kehendaki, kemudian klik Ok

3.2 KONSEP DASAR (PROPERTIE, METODE, EVENT)

● PROPERTIE :

- ☞ Suatu Properti didefinisikan sbg elemen dari suatu object yg bisa diubah, baik secara langsung (melalui code), maupun tdk langsung (melalui propertie explorer)
- ☞ Propertie cenderung utk tetap, tdk berubah (selama tidak ada tindakan utk mengubahnya baik via code maupun dari propertie explorer), selama aplikasi berjalan. Tidak seperti *variable*, yg hanya berlaku selama hdp procedure atau modul tempat variable tsb di deklarasikan.
- ☞ Penganturan program Propertie pada VB merupakan salah satu hal yang terpenting untuk dipelajari
- ☞ Mirip sebuah benda yang memiliki identitas, maka property juga menjadi identitas bagi suatu Object

● METODE

Metode atau *method* merupakan suatu cara dari programmer yang membuat control/object yg didesign pd form bereaksi.

● EVENT

- ☞ Event bisa dikatakan sbg sesuatu yg terjadi selama program berjalan (Contoh Saat anda klik sebuah **Command Button**, maka akan muncul event)
- ☞ Tiap event bisa digabungkan dg kode disebut **Event prosedur**
- ☞ Program dlm vb dikatakan event driven karena kode yg menjalankan fungsinya biasanya terikat oleh GUI (Graphical User Interface), Cenderung dipicu oleh berbagai Event
- ☞ Ada sebuah aturan umum yg berlaku (meski tidak mutlak) : “Bahwa kekuatan dan kehandalan suatu control berbanding lurus dg jmlah even yg dimilikinya”. Dgn katalain semakin handal suatu control/object semakin byk event yg dimilikinya.
- ☞ Untuk lebih jelasnya lihat bahasan sub bab mengendalikan program dengan event

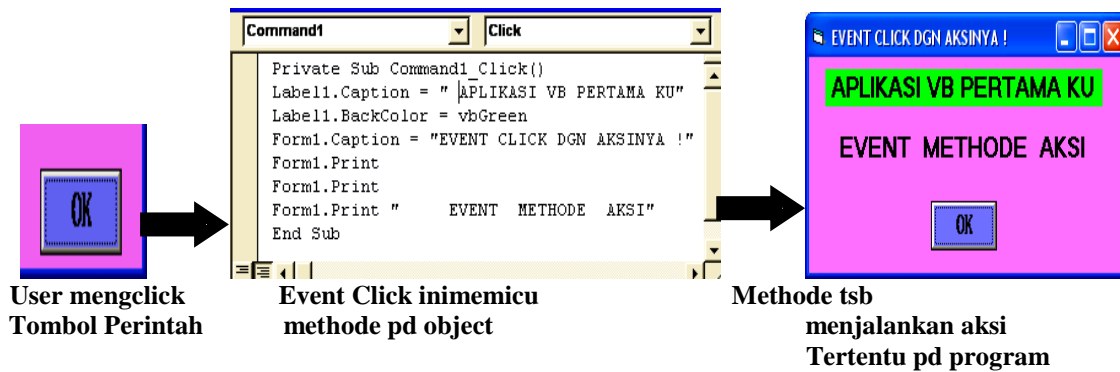
Misalnya :

- ☞ Seperti telah dikatakan sebelumnya. **Propertie adalah sifat atau karakteristik dari suatu object, yaitu sifat yang kelihatan dari suatu object, misalnya pada dunia nyata kita analogikan :**
 - ▶ **Object Mobil : Memiliki propertie :Warna, merek, tahunnya, dll.**
 - ▶ **Object Manusia : memiliki propertie : Kulit, rambut, jenis kelamin, dll.**
- ☞ Sebenarnya ada sebuah aturan umum yang berlaku (meski tidak mutlak) : “**Bahwa kekuatan dan kehandalan suatu control berbanding lurus dg jmlah even yang dimilikinya**”. Dengan katalain semakin handal suatu control/object semakin banyak event yang dimilikinya.
- ☞ Berikut ini, lihat gbr. Cara kerja program VB. Event Methode dan Aksi

EVENT

METHODE

AKSI



3.3 SINTAKS DASAR DAN CONTROL

3.3.1 SINTAKS DASAR PADA CONTROL CHECKBOB & OPTIONBUTTON

Control yang dipakai sebagai Kondisi yang digunakan untuk mengendalikan jalan program pada kondisi True dan False serta pada kondisi yang ditentukan berdasarkan kebutuhan aplikasi. Dan juga ada control yang berfungsi untuk menampilkan daftar atau kondisi pilihan, sehingga dapat memilih daftar sesuai kondisi yang diinginkan, dimana sebelumnya daftar ini harus di isi terlebih dulu lewat code/instruksi yang dimiliki control tersebut. Control ini juga merupakan kondisi yg digunakan untuk mengendalikan jalannya program berdasarkan daftar kondisi yng kita pilih.

- **Check Box**
 Berfungsi juga untuk menampilkan daftar/kondisi pilihan. Pada check box anda dapat memilih lebih dari satu pilihan
- **Option Button**
 Anda hanya dapat memilih satu pilihan saja. Kedua control ini (CheckBox dan OptionButton) dapat didesain dengan menggunakan Frame dan Aplikasinya lebih detail akan kita lihat pada bahasan Kondisi (Conditional)
- **List Box & Combo Box**
 List Box Memiliki fungsi yang hampir sama dengan combo box, perbedaannya pada Combo box semua pilihannya tdk terlihat, sedangkan pada Listbox semua pilihannya terlihat,

CONTOH :

1. Buatlah Project1 baru, disanlah form1 menggunakan object Label, textbox, frame optionbutton dan checkbox serta commandbutton.
 Disanlah Obyek Option dan Check diatas/didalam Frame1. Lihat rancangan form dibawah ini :



Aturlah propertiennya sesuai dalam table dibawah ini :

OBJECT	PROPERTIE	VALUE
Form1	Caption StarUpPosition	Syntax Dasar 2-CenterScreen
Frame1-2	Caption	Pilihan
Option1	Caption	Merah
Option2	Caption	Biru
Check1	Caption	Tebal
Check1	Caption	Miring
Frame2	Caption	Kosongkan
Label1	Caption	Masukan Nama Anda :
Label2	Caption	-
Command1	Caption	OK
Command2	Caption	Selesai

Tabel. Setting Propetie

Buka Jendela Code dan pada bagian Code Editor ketikkan kode programnya sebagai berikut :

```
Private Sub Command1_Click()
    Label2.Caption = Text1.Text
End Sub
```

```
Private Sub Option1_Click()
    Label2.ForeColor = vbBlue
End Sub
```

```
Private Sub Option2_Click()
    Label2.ForeColor = vbRed
End Sub
```

```
Private Sub Check1_Click()
```

```

Label2.FontBold = Check1.Value
End Sub

Private Sub Check2_Click()
    Label2.FontItalic = Check2.Value
End Sub
Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub

```

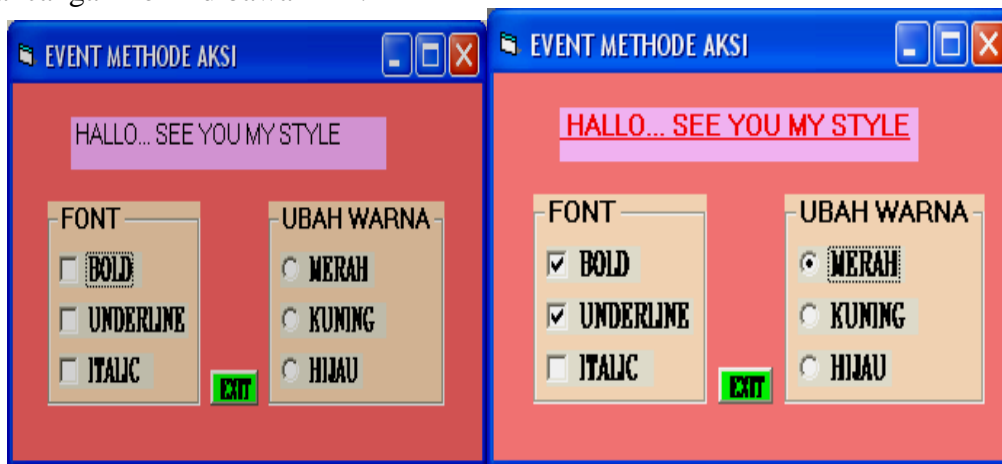
Simpan Project1 (nama file : **Latihan.vbp**) dan Form1 (nama file : **Lat1.frm**). VB 6 akan menyimpan program yang Anda buat ke dalam beberapa file yang saling terkait, antara lain : file project (*.vbp), file form (*.frm) dan file module (*.bas).

Coba jalankan Project1 dengan meng-klik tombol Start (▶) pada bagian Toolbar atau tekan tombol F5 pada keyboard.

Kemudian ketikkan “Nama anda” di dalam TextBox kemudian |Click tombol OK. Maka akan tampil hasilnya, dan Cobalah click Option Biru dan Merah dia akan bergantian. Begitu juga coba click Object check Tebal dan miring Lihat apa hasilnya, dan Perhatikanlah hasilnya setiap operanya !.

2. Bukalah project1 / **Latihan.vbp**, Tambahkan form baru (Form2).

Pada Jendela Form2 buatlah UI (User Interface). Gunakan Object Label, Frame, CheckBox dan OptionButton dan CommandButton. Kemudian settinglah propertinya sesuai yang terlihat pada rancangan Form dibawah ini :



Gbr 1. Disain form

Gbr 2. Running Form

Buka Jendela Code dan pada bagian Code Editor ketikkan kode programnya sebagai berikut :
Code untuk Run/Melaksanakan rancangan form diatas :

Code utk running form tsb

```

Private Sub Check1_Click()
If Check1.Value = vbChecked Then
    Label1.FontBold = True
Else
    Label1.FontBold = False
End If
End Sub

```

```
Private Sub Check2_Click()  
If Check2.Value = vbChecked Then  
    Label1.FontUnderline = True  
Else  
    Label1.FontUnderline = False  
End If  
End Sub
```

```
Private Sub Check3_Click()  
If Check3.Value = vbChecked Then  
    Label1.FontItalic = True  
Else  
    Label1.FontItalic = False  
End If  
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()  
Option1.Value = False  
Option2.Value = False  
Option3.Value = False  
Check1.Value = Unchecked  
Check2.Value = Unchecked  
Check3.Value = Unchecked  
End Sub
```

```
Private Sub Option1_Click()  
Label1.ForeColor = vbRed  
End Sub
```

```
Private Sub Option2_Click()  
Label1.ForeColor = vbYellow  
End Sub
```

```
Private Sub Option3_Click()  
Label1.ForeColor = vbGreen  
End Sub
```

Simpan Form2 dengan nama : LatDsr.frm. Kemudian Click MenuProject | Project1 Properties | lalu klik tab General. Gantilah Startup Object-nya menjadi Form2. Coba jalankan Click icon start (▶) pada toolbar !, dan perhatikan hasilnya setiap langkah operasi.

- Lihat kesamaan antara ComboBox dengan ListBox

1. Combo Box

Kontrol yang dipakai sebagai tempat untuk menampilkan daftar pilihan

<u>Properties</u>	<u>Keterangan</u>
Index	Sebagai index pada array
List	Daftar pilihan yang ditampilkan
Sorted	Mengurutkan Pilihan
Style	Jenis combo box
Text	Isi Combo box

2. ListBox

Kontrol yang dipakai sebagai tempat untuk menampilkan daftar pilihan

<u>Properti</u>	<u>Keterangan</u>
Index	Sebagai index pada array
List	Daftar pilihan yang ditampilkan
Sorted	Mengurutkan Pilihan
Style	Jenis ListBox
Text	Isi Listbox

3.3.2 SINTAKS DASAR PADA CONTROL LISTBOX & COMBOBOX

Penulisan/sintak dari CODE control LISTBOX & COMBOBOX

● Sintaks Pada Form ListBox

```
Private Sub Form_Load()  
    List1.AddItem "Satu"  
    List1.AddItem "Dua"  
End Sub
```

Code diatas adalah Meletakkan Item / daftar ke object ListBox

```
Private Sub List1_Click()  
    Label1.Caption = List1.Text  
End Sub
```

Code diatas adalah Memilih Item / daftar dari object ListBox dan meletakannya ke object label1

```
Private Sub Command1_Click()  
    FormListBox.Hide  
    FormComboBox.Show  
End Sub
```

Code diatas adalah menyembunyikan formListBox dan Menampilkan FormComboBox

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

Code diatas adalah mengakhir execution/jalannya program.

● Sintaks Pada Form Combo Box

```
Private Sub Form_Load()  
    Combo1.AddItem "Satu"  
    Combo1.AddItem "Dua"  
End Sub
```

Code diatas adalah Meletakkan Item / daftar ke object ComboBox

```
Private Sub Combo1_Click()  
    Label1.Caption = Combo1.Text  
End Sub
```

Code diatas adalah Memilih Item / daftar dari object ComboBox dan meletakannya ke object label1 atau bias juga TextBox bila menggunakan disain textbox,

```
Private Sub Command1_Click()  
    FormListBox.Hide
```

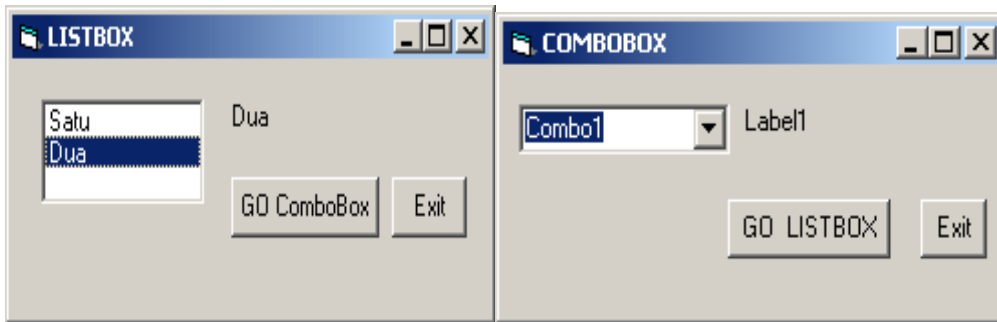
```
FormComboBox.Show
End Sub
```

Code diatas adalah menyembunyikan formListBox dan Menampilkan FormComboBox

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

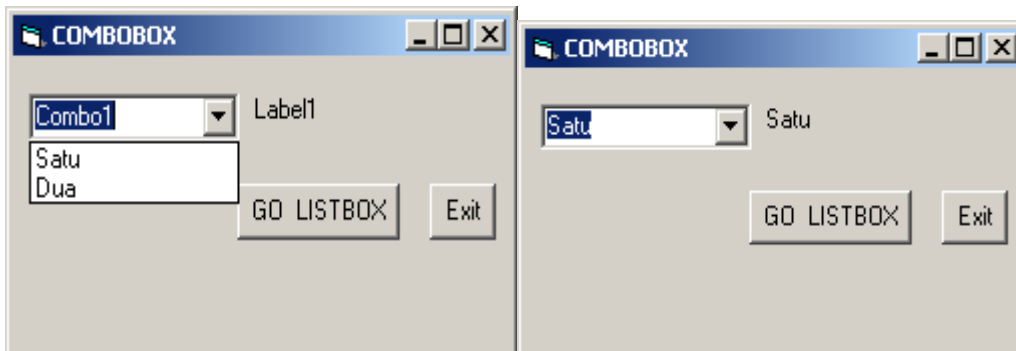
Code diatas adalah mengakhir execution/jalannya program

● **Hasil running dari code diatas**



Gbr 1. Stlh diclick item Dua

Gbr 2. Stlh Click Go ComboBox



Gbr 3. Stlh diclick panah Combo

Gbr 4. Stlh diClick item Satu

Hasil running ini adalah disain form yang dilaksanakan dengan code/program diatas. Sebelumnya formlistbox didisain dengan object Listbox, Label1 dan Commandbutton. Begitu juga formcombobox didisain dengan object Combobox, Label1 dan Commandbutton

3.4 MENGENDALIKAN PROGRAM Dengan EVENT

3.4.1 Event untuk Mouse (Click, Doubleclick, MouseDown, dll)

☛ **Event_Click**

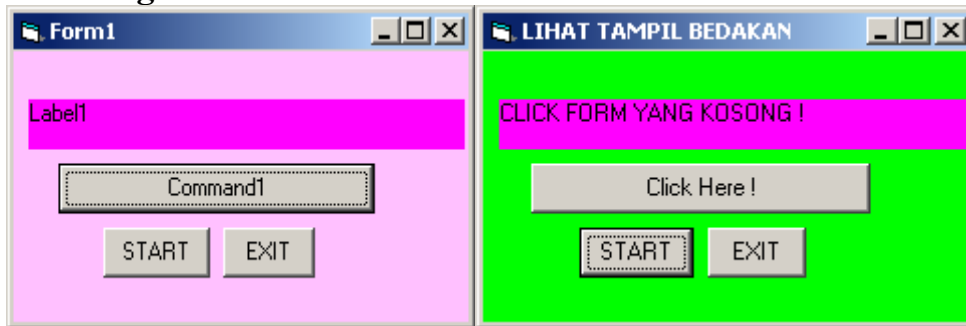
```
Private Sub Command1_Click()
Command1.Caption = "Enjoy With VB !"
Form1.BackColor = vbYellow
Label1.Caption = "My BackColor Yellow My BackColor Yellow"
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click() 'Event Click Command2
Label1.Caption = "CLICK FORM YANG KOSONG !"
Command1.Caption = "Click Here !"
Form1.BackColor = vbGreen
Form1.Caption = "LIHAT TAMPIL BEDAKAN "
End Sub
```

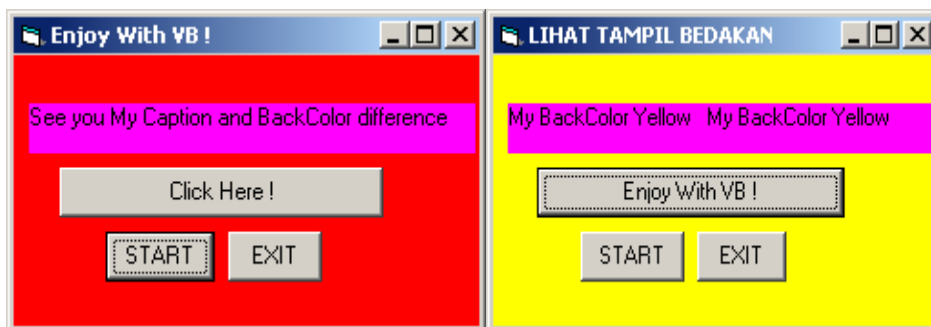


```
Private Sub Command3_Click()
End
End Sub
Private Sub Form_click()           'Event Click Form
    Form1.Caption = "Enjoy With VB !"
    Label1.Caption = "See you My Caption and BackColor difference"
    Form1.BackColor = vbRed
End Sub
```

• Hasil running dari code diatas



Gbr 1. Click Command1 Gbr 2. Click tombol Start



Gbr 3. Click Form Gbr 4. Click Command1

3.4.2 Event pada Keyboard (KeyPress / Tekan enter)

☞ **Event_KeyPress pada object textbox**

Kode ascii 13 adalah tombol enter

```
Private Sub Text1_KeyPress(KeyAscii As Integer)
    If KeyAscii = 13 Then
        Form1.Caption = "Haloo..." & Text1.Text
        Text2.SetFocus
    End If
End Sub
```

Code diatas setelah mengisikan data ke object Text1, tekan enter maka caption dari form1 tertulis kalimat "Haloo... isi text1.text" Dan Kursor pindah/aktif pada text2.

```
Private Sub Text2_KeyPress(KeyAscii As Integer)
    If KeyAscii = 13 Then
        MsgBox "Perhatian " & Text1.Text & ("UsiaMU adalah : ") & Text2.Text &
            "Tahun", vbInformation, "Enjoy With VB"
        Form1.Caption = Text1.Text & Text2.Text & " Tahun"
    End If
End Sub
```

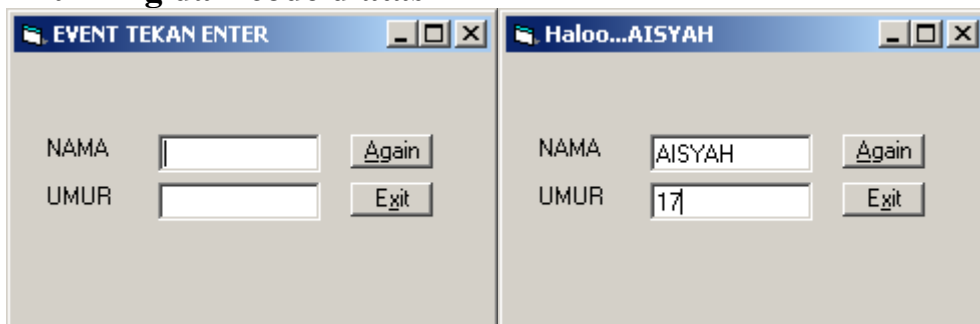
Code diatas setelah mengisikan data ke object Text2, tekan enter maka muncul kotak informasi berisikan teks/kalimat “Perhatikan + isi text1.text danseterusnya“ Dan Form1 captionnya terisi kalimat “Isi text1 + isi text2 + Tahun”

```
Private Sub Command2_Click()
Text1.Text = " "
Text2.Text = " "
Text1.SetFocus
Form1.BackColor = vbBlue
Form1.Caption = "COBA LAGI !"
End Sub
```

Code diatas, bila diclick tombol again (Command2) maka isi text1 dan isi text2 akan kehapus/kosong, dan kursor aktif pada text1, caption form1 terisi “Coba Lagi !” serta Backcolor form1 berwarna biru.

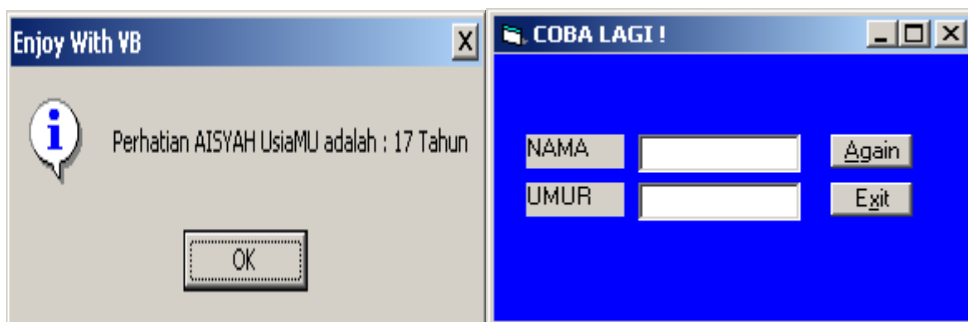
```
Private Sub Command1_Click()
End
End Sub
```

• Hasil running dari code diatas



Gbr 1. design Form

Gbr 2. Tekan Enter pd txt.nama



Gbr 3. Tekan Enter pd Text.Umur

Gbr 4. Click tombol Again

Catatan :

Masih banyak event lain yang bisa diciptakan pada masing-masing/setiap object visualbasic.

3.5 LATIHAN SOAL KASUS :

1. Diberikan setting propertie Object Form1 sbb :

OBJECT	PROPERTIE	
	CAPTION	NAME
FORM1	MENGGUNAKAN	

	CHECKBOX	
FRAME1	HOBY	
CheckBox1	Olah Raga	Chkor
CheckBox2	Musik	Chkmu
CheckBox3	Traveling	Chktr
CheckBox4	Mancing	chkman
LABEL1	Dikosongkan	
LABEL2	Dikosongkan	
LABEL3	Dikosongkan	
LABEL4	Dikosongkan	
COMMANDBUTTON1	MENUTUP	

Pertanyaan :

1. Buatlah disain form1 dgn setting propertie Object diatas !
2. Buatlah kode programnya pada object :
 - CheckBox1** : Utk memilih hobi *Olah Raga* dan ditampilkan pada Label1
 - CheckBox2** : Utk memilih hobi *Musik* dan ditampilkan pada Label2
 - CheckBox3** : Utk memilih hobi *Traveling* dan ditampilkan pada Label3
 - CheckBox4** : Utk memilih hobi *Mancing* dan ditampilkan pada Label4
3. **Tombol Menutup (CommandButon1) : berisikan code prog. :**
 utk mengakhir execution program secara permanen.

2. Diberikan setting propertie Object Form1 sbb :

OBJECT	CAPTION	PROPERTIE	
		TEXT	NAME
FRAME1	ENTRY DATA		
LABEL1	NAMA :		
LABEL2	USIA :		
LABEL3	DIKOSONGKAN		
TEXTBOX1		DIKOSONGKAN	TXTNM
TEXTBOX2		DIKOSANGKAN	TXTUMR
COMMANDBUTTON1	CLICK HERE !		
COMMANDBUTTON2	COBA LAGI		
COMMANDBUTTON3	MENUTUP		

Pertanyaan :

1. Buatlah disain form1 dgn setting propertie Object diatas !
2. Buatlah kode programnya pada :
 - a. **Tombol Click Here (CommandButon1) : berisikan code prog :**
 utk menampilkan isi **textbox1** dan **textbox2** pada **label3** dan
 - judul form berubah menjadi : "I LOVE VISUAL BASIC".
 - Backcolor form berubah menjadi Green
 - b. **Tombol data baru (CommandButon2) : berisikan code prog. :**
 - Utk mengosongkan object txtNM dan txtUMR, kursor aktif pada object txtNM.
 - Judul form berubah menjadi : "COBA LAGI NIH YEE".
 - Backcolor form berubah menjadi : Blue.
 - c. **Tombol Menutup (CommandButon3) : berisikan code prog. :**
 utk mengakhir execution program secara permanen.

3. Diberikan setting propertie Object Form1 sbb :

OBJECT	PROPERTIE	
	CAPTION	NAME
FORM1	MEMILIH WARNA & Gaya	
FRAME1	COLOR	
Option1	MERAH	Optm
Option2	KUNING	Optk
Option3	HIJAU	Opth
Option4	BIRU	Optb
FRAME2	UNDERLINE	
Option5	Bergaris Bawah	
Option6	Tdk bergaris Bawah	
LABEL1	Merubah Warna & Gaya Tulisan	
COMMANDBUTTON1	MENUTUP	

Pertanyaan :

1. Buatlah disain form1 dgn setting propertie Object diatas !
2. Buatlah kode programnya pada :
 - a. *Option1 : berisikan code prog :*
 utk merubah warna tulisan caption **label1** menjadi Merah dan judul form berubah jadi :“SEKARANG TULISAN NYA BERWARNA MERAH KAN !“.
 - b. *Option2 : berisikan code prog :*
 utk merubah warna tulisan caption **label1** menjadi Kuning dan judul form berubah jadi :“SEKARANG TULISAN NYA BERWARNA KUNINGKAN !“.
 - c. *Option3 : berisikan code prog :*
 utk merubah warna tulisan caption **label1** menjadi Hijau dan judul form berubah jadi :“SEKARANG TULISAN NYA BERWARNA HIJAUKAN !“.
 - d. *Option4 : berisikan code prog :*
 utk merubah warna tulisan caption **label1** menjadi Biru dan judul form berubah jadi : “SEKARANG TULISAN NYA BERWARNA BIRUKAN !“.
 - e. *Option5 : berisikan code prog :*
 utk merubah Gaya tulisan caption **label1** menjadi Bergaris Bawah dan judul form berubah jadi : “SEKARANG TULISAN NYA BERGARIS BAWAHKAN !“.
 - f. *Option1 : berisikan code prog :*
 utk merubah warna tulisan caption **label1** dan judul form berubah jadi : “SEKARANG TULISAN NYA TIDAK BERGARIS BAWAH !”
3. *Tombol Menutup (CommandButon1) : berisikan code prog. :*
 utk mengakhir execution program secara permanen.

4. Diberikan disain form seperti berikut :



Buatlah coding nya utk menjalankan disain form tsb :

Pada tombol **Option YA** dan **Option TIDAK** :utk menghitung total hrg (hrg satuan x Jml bgr), Discount dan hrg bersih.

Bila diclik option Ya, maka diberi discount 20% dari total hrg dan hrg bersihnya=total hrg – nilai discount

Bila diclik option tidak : berarti nilai discount =0 dan hrg bersih sama = 0

Pada tombol CLEAR : Untuk mengosongkan semua textbox Pada tombol exit : Untuk mengakhiri pelaksanaan program (Runing)

5. Buatlah disain form1 dengan setting propertie Object berikut ini !

OBJECT	PROPERTIE	VALUE
Form1	Caption StarUpPosition	Latihan Syntax Dasar 2-CenterScreen
List1	Caption	-
Combo1	Caption	-
Frame1	Caption	Kosongkan
Command1	Caption	ADD
Command2	Caption	DELETE
Command3	Caption	CLEAR

Tabel. Setting Propetie

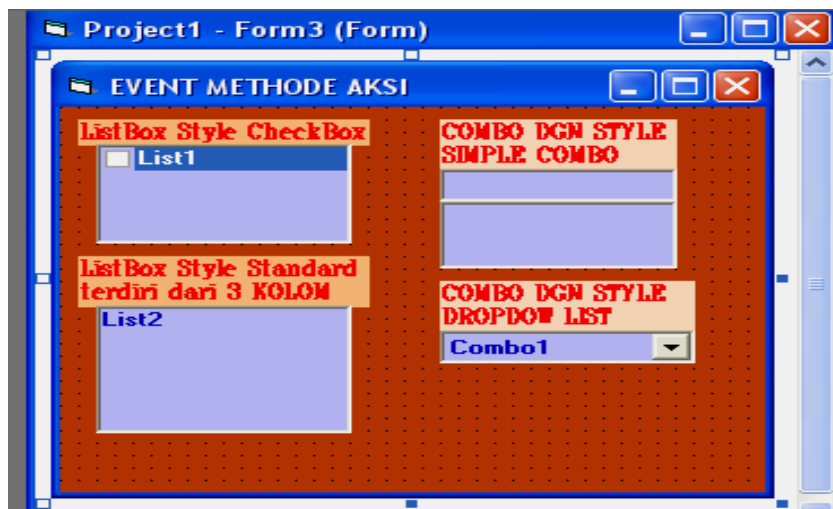
Setelah melakukan Pengaturan property setiap object-nya pada form1 tersebut setinglah properti Caption form = Latihan Sintaks Dasar, seperti yang terlihat dibawah ini :



Kemudian untuk pelaksanaannya lakukan langkah-langkah berikut ini :

- Untuk menambah isi ListBox : pilih “Umar” di dalam ComboBox kemudian klik tombol Add.
- Ulangi untuk nama-nama yang lain secara acak.
- Untuk menghapus salah satu isi ListBox : pilih “Shafira” di dalam ListBox kemudian klik tombol Delete.
- Untuk menghapus semua isi ListBox : klik tombol Clear.

3. diberikan disain form dgm listbox dan combobox berikut ini :



Dengan setting propertie object sebagai berikut :

OBJECT	PROPERTIE	
	CAPTION	NAME
FORM1	EVENT METHODE AKSI	-
LABEL1	Listbox style checkbox	-
LABEL2	Listbox style standard tdd 3 kolom	-
LABEL3	ComboBox dgn style simple combo	-
LABEL4	ComboBox dgn style dropdown list	-
List1	Style : CheckBox	-
List2	Style : Standard	-

	Colomn : 3	
Combobox1	Style : Simple Combo	-
Combobox2	Style : DropDownList	-

Buatlah codingnya utk menjalankan form tsb, dimana hsl terlihat spt berikut :



Gbr 1. Hsl running sbmlm diclick



Gbr 2. Setlh dilakukan click