

Cepat Mahir Visual Basic 6.0

Krisna D. Octovhiana
mail4krisna@yahoo.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com

Sehuruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

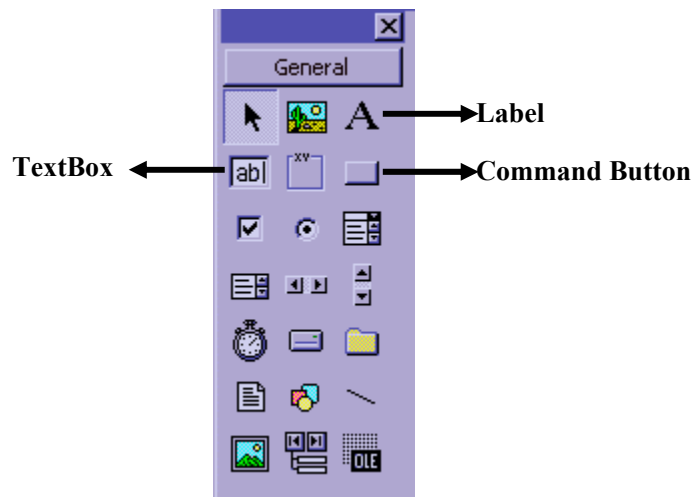
Bab 2

Menggunakan Event dan Property

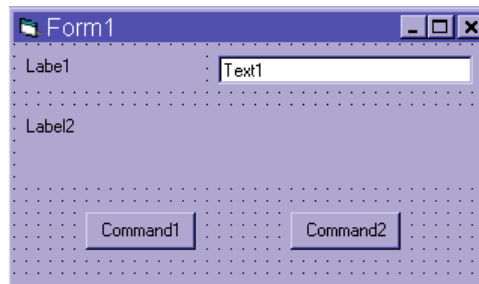
1.1 Membuat *User Interface* (UI)

Aktifkan VB 6 melalui tombol Start.

Kenali jenis-jenis komponen (*control*) yang ada di dalam bagian ToolBox :



Pada Jendela Form buatlah UI seperti ini :

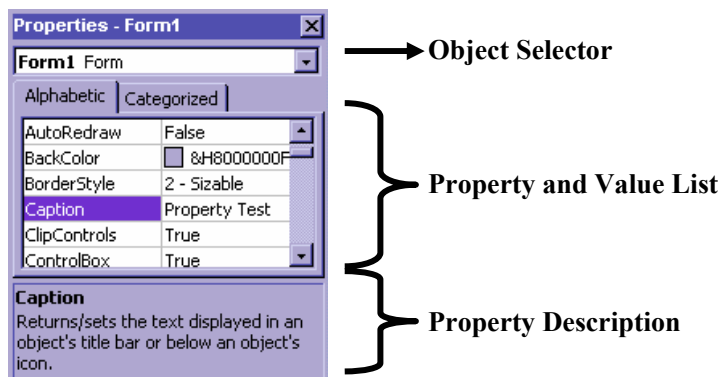


Cara membuatnya :

Klik komponen Label di dalam ToolBox kemudian “gambar” object Label1 di dalam Form dengan cara drag-drop. Lakukan langkah yang sama untuk object Label2. Object Text1 di-“gambar” menggunakan komponen TextBox, sedangkan object Command1 dan Command2 menggunakan komponen Command Button.

1.2 Mengatur Property Object

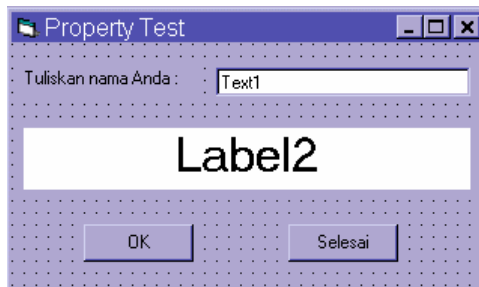
Kenali bagian-bagian di dalam Jendela Properties :



Melalui Jendela Properties atur property setiap object sebagai berikut :

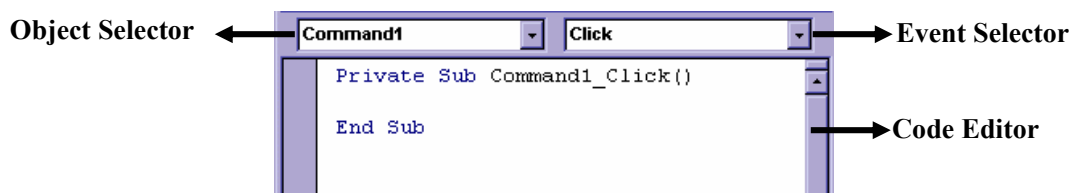
Object	Properties	Value
Form1	Caption StartPosition	Property Test 2 – CenterScreen
Label1	Caption	Tuliskan nama Anda :
Text1	-	-
Label2	Alignment BackColor Font	2 – Center Palette: <putih> Size: 24
Command1	Caption	OK
Command2	Caption	Selesai

Sehingga UI-nya menjadi seperti ini :



1.3 Menulis Kode Program : Property Test

Buka Jendela Code dan kenali bagian-bagian di dalamnya :



Program yang berbasis Windows bersifat *event-driven*, artinya program bekerja berdasarkan event yang terjadi pada object di dalam program tersebut. Misalnya, jika seorang user meng-klik sebuah tombol maka program akan memberikan “reaksi” terhadap event klik tersebut. Program akan memberikan “reaksi” sesuai dengan kode-kode program yang dibuat untuk suatu event pada object tertentu.

Pilih object Command1 pada bagian Object Selector. Secara otomatis pada bagian Code Editor akan muncul blok kode program berikut :


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

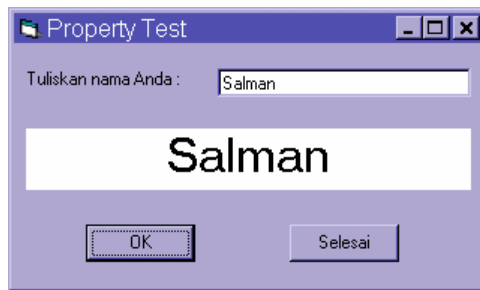
Event Click merupakan event *default* (standar) dari object Command1, Anda bisa melihat event lainnya pada bagian Event Selector.

Pada bagian Code Editor ketikkan kode programnya sebagai berikut :

```
Private Sub Command1_Click()  
    Label2.Caption = Text1.Text  
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. Ketikkan “Salman” di dalam TextBox kemudian klik tombol OK. Maka akan tampil hasil sebagai berikut :



Bila ingin keluar klik tombol Selesai.

Penjelasan kode program :

Berikut diberikan penjelasan bagaimana cara kerja program sederhana di atas

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

Ketika seorang *user* meng-klik tombol OK (object Command1) maka isi tulisan pada object Label2 akan sama dengan isi tulisan pada object Text1. Property Caption pada obyek Label2 digunakan untuk menampilkan text tertentu di obyek tersebut.

Selanjutnya untuk keluar dari program dituliskan kode berikut :

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

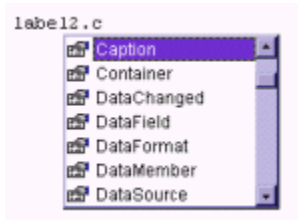
Ketika seorang *user* meng-klik tombol Selesai (object Command2) maka program akan berhenti. Perintah End digunakan untuk menutup program.

Menampilkan tulisan merupakan salah satu property yang dimiliki oleh komponen Label. Property isi tulisan pada komponen Label adalah Caption, sedangkan pada komponen Textbox adalah Text.

Cara penulisan (*syntax*) kode program untuk mengatur property sebuah object adalah sebagai berikut :

```
nama_object.property = value
```

Perhatikan, setelah Anda mengetikkan tanda titik (dot) dibelakang nama_object maka VB 6 akan menampilkan daftar property dan method yang dimiliki oleh nama_object :

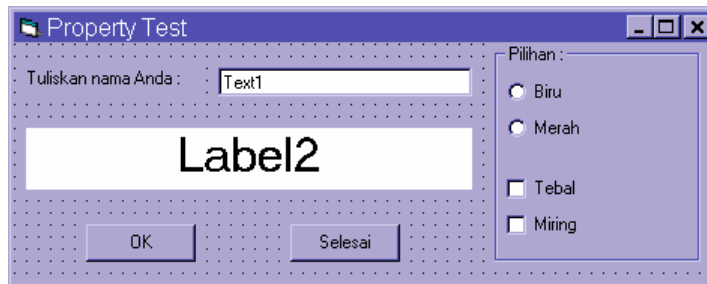


Fasilitas ini disebut Intellisense, dan sangat membantu Anda agar tidak salah mengetikkan nama_object maupun property-nya.

1.4 Modifikasi Kode Program

Ubah tampilan UI-nya menjadi seperti ini :

(Tambahkan komponen Frame, OptionButton dan CheckBox)



Atur property object-object tambahannya sebagai berikut :

Object	Properties	Value
Frame1	Caption	Pilihan :
Option1	Caption	Biru
Option2	Caption	Merah
Check1	Caption	Tebal
Check2	Caption	Miring

Obyek Frame1 harus dibuat terlebih dahulu si form, dan selanjutnya obyek Option dan Check dibuat di dalam Frame1 tersebut. Tujuan pembuatan berbagai pilihan tersebut adalah memperkenalkan pada Anda fasilitas Option dan CheckBox yang digunakan untuk membuat pilihan dalam aplikasi.

Tambahkan kode programnya sebagai berikut :

```
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
```

Simpan kembali Form1, kemudian coba jalankan Project1 dan lihat hasilnya :

