



PEMROGRAMAN VISUAL

- ❑ Fitri Ayuning Tyas, M. Kom.
- ❑ yas.0373@gmail.com
- ❑ 081804767700
- ❑ tyas-tamimy.com

PRAKTIKUM II



- A. Kontrol/ Objek
- B. Kategori Kontrol/ Objek
- C. *Properties*
- D. Membuat Desain *Form*
- E. *Code Editor* dan Fitur *IntelliSense*
- F. Menambahkan Kode Program
 - ✓ *Exit/ Close Program*
 - ✓ *MessageBox* (Dialog Pesan)
 - ✓ *Reset*
- G. Hasil *Running* Program

A. Kontrol/ Objek

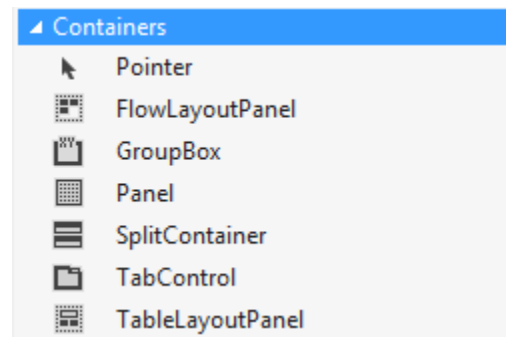
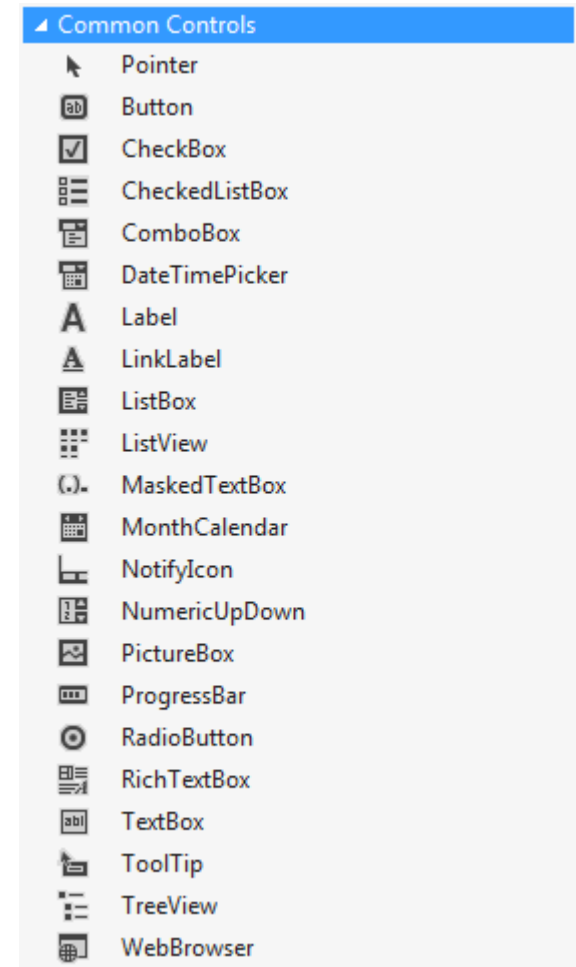


- Suatu tampilan berbasis grafis yang ditempatkan ke form untuk membuat interaksi dengan pemakai.
- Keberadaan kontrol di dalam form berubah menjadi obyek yaitu elemen perantara pemakai yang dapat diprogram untuk kebutuhan tertentu.
- *Toolbox* merupakan tempat penyediaan kontrol-kontrol program yang digunakan untuk mendesain aplikasi *Windows Form*.

B. Kategori Kontrol/ Objek



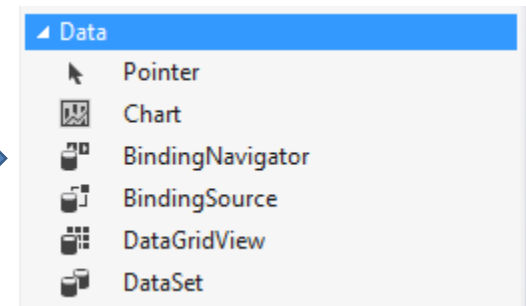
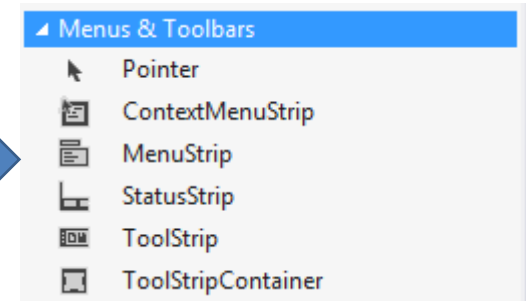
- **Common Control:** Berisi kontrol-kontrol untuk mendesain form berbasis *windows*
- **Container:** digunakan untuk kontrol-kontrol lain pada form



B. Kategori Kontrol/ Objek (lanjut)



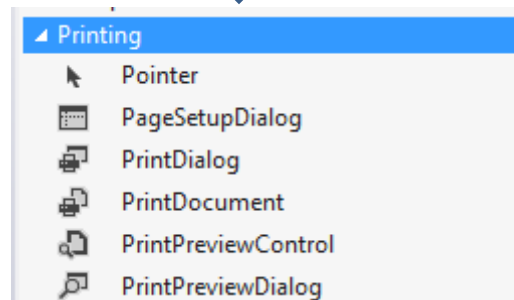
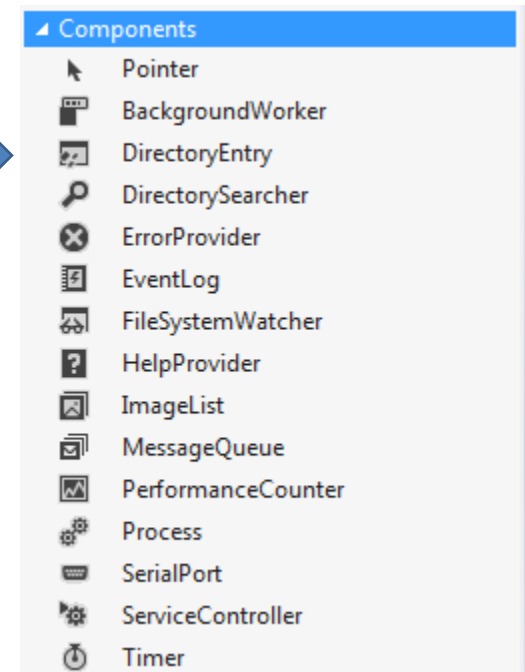
- *Menu&Toolbars*: digunakan untuk mendesain menu utama dan *submenu* serta menu *toolbar* dan *statusbar*.
- *Data*: berisi kontrol-kontrol untuk pemrograman *database*, baik untuk koneksi maupun menampilkan data.



B. Kategori Kontrol/ Objek (lanjut)



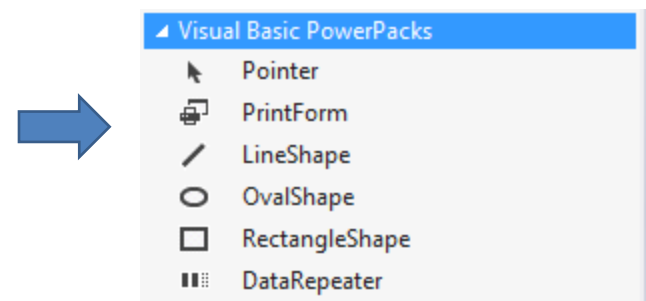
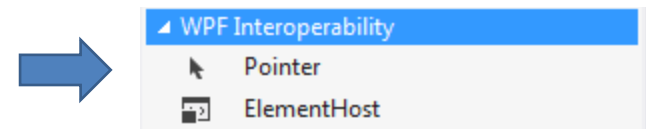
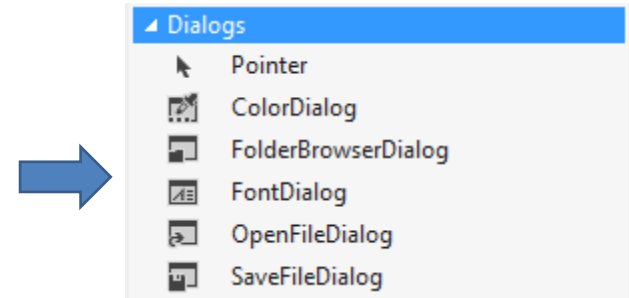
- **Component:** berisi kontrol-kontrol pendukung pemrograman pada *form windows*
- **Printing:** berisi kontrol-kontrol untuk mencetak data, baik ke printer maupun ke layar.



B. Kategori Kontrol/ Objek (lanjut)



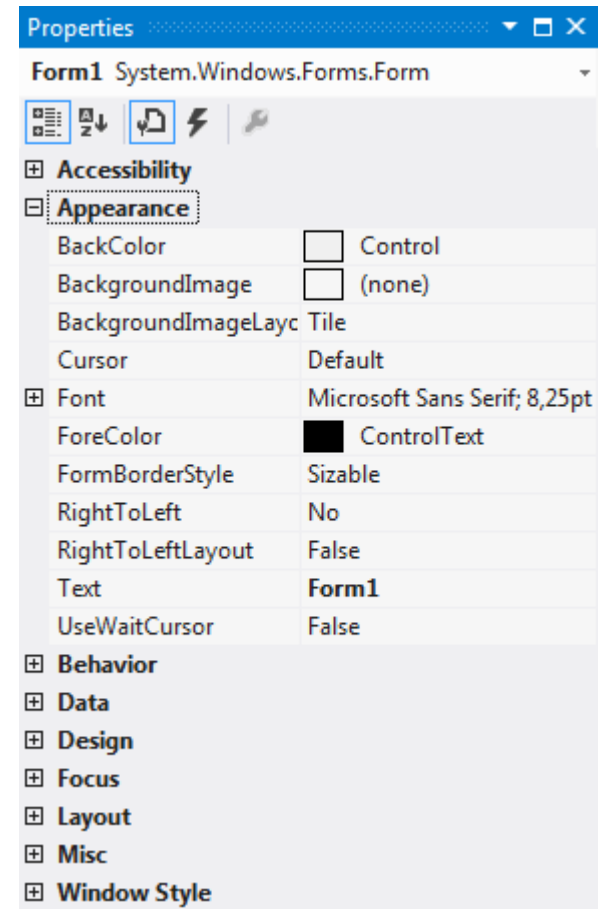
- *Dialog*: berisi kontrol-kontrol untuk menampilkan berbagai macam kotak dialog.
- *WPF Interoperability*: berfungsi untuk menambahkan *element host* pada pemrograman berbasis web.
- *Visual Basic PowerPacks*: berfungsi untuk pemakaian kontrol lain seperti obyek grafis dan lainnya.



C. Properties



- *Properties* merupakan informasi mengenai kontrol/ obyek yang dibuat, dan bertugas menyiapkan segala bentuk dan kontrol yang diperlukan dalam perancangan *user interface* maupun pemrograman.



D. Membuat Desain *Form*



- Buatlah desain *form* dengan kontrol/ objek berikut:

- Pengaturan *Properties*

No	Kontrol/ Objek	Property	Nilai
1	<i>Form 1</i>	<i>Name</i> <i>Text</i>	frmcoaba Selamat Datang
2	<i>Label 1</i>	<i>Text</i>	Nama
3	<i>Label 2</i>	<i>Text</i>	Jenis Kelamin
4	<i>Label 3</i>	<i>Text</i>	Program Studi
5	<i>TextBox1</i>	<i>Name</i> <i>Text</i>	txtnama (dikosongi)
6	<i>ComboBox1</i>	<i>Name</i> <i>Items</i> <i>DropDownStyle</i>	cbojeniskelamin -Laki-Laki -Perempuan <i>DropDownList</i>
7	<i>ComboBox2</i>	<i>Name</i> <i>Items</i> <i>Dropdownstyle</i>	cboprodi - Teknik Informatika - Sistem Informasi <i>Dropdownlist</i>
8	<i>Button1</i>	<i>Name</i> <i>Text</i>	btntampilkan Tampilkan
9	<i>Button2</i>	<i>Name</i> <i>Text</i>	btnreset Reset
10	<i>Button3</i>	<i>Name</i> <i>Text</i>	btnkeluar Keluar

E. Code Editor dan Fitur IntelliSense

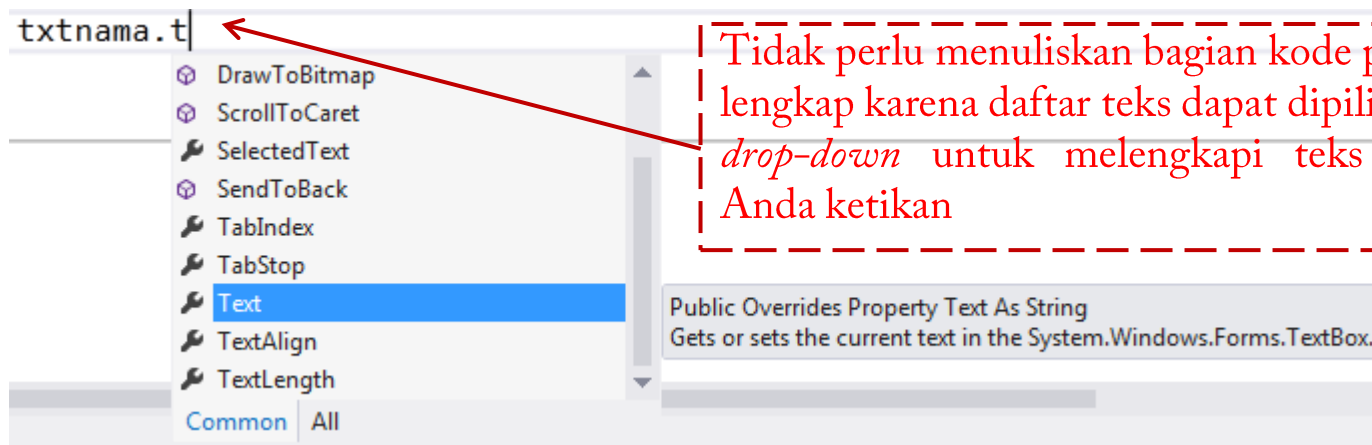


- Pemrograman pada *Visual Basic* menggunakan konsep *event-driven*, di mana suatu prosedur dijalankan pada saat terjadi suatu kejadian tertentu.
- Contoh: saat *button* atau tombol **Keluar** diklik maka akan keluar dari program. Caranya, *double click* pada tombol **Keluar** selanjutnya akan menuju ke layar *coding* atau *code editor* untuk menuliskan/ menambahkan kode programnya.
- *Visual Studio* menawarkan kemudahan dalam proses penulisan kode program dengan menyediakan fitur *IntelliSense (completion list)*.

E. Code Editor dan Fitur *IntelliSense* (lanjut)



- *Intellisense* akan aktif hanya pada obyek yang berada pada *form* (termasuk *form* itu sendiri).
- Cara mengaktifkan *Intellisense* adalah dengan menuliskan obyek yang bersangkutan dan diikuti oleh tanda titik (.), secara otomatis akan ditampilkan daftar members (properti, metode, *event*, dan daftar argumen) yang ada dalam menu *drop-down*.



F. Menambahkan Kode Program – *Exit/ Close Program*



• Tombol Keluar

```
Form1.vb [Design] | Toolbox  
btnkeluar | Click  
Private Sub btnkeluar_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnkeluar.Click  
    End 'keluar dari program'  
End Sub
```

↓ Atau

```
Form1.vb [Design] | Toolbox  
btnkeluar | Click  
Private Sub btnkeluar_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnkeluar.Click  
    Close() 'keluar dari program'  
End Sub
```

- ✓ Ketikkan perintah dalam Kotak Merah
- ✓ Ingat!! Antara Private Sub End Sub
- ✓ Kode berwarna hijau yang diawali tanda petik satu (`) adalah komentar program yang tidak ikut dieksekusi

F. Menambahkan Kode Program – *MessageBox* (Dialog Pesan)



- Dialog pesan digunakan oleh program untuk dapat berinteraksi dengan user.
- *.NET Framework* telah menyediakan kelas `MessageBox` dan metode `Show ()` untuk menampilkan dialog pesan.

• Tombol Tampilkan

```
Toolbox | Form1.vb* | Form1.vb [Design]*
btntampilkan | Click
Private Sub btntampilkan_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btntampilkan.Click
    MessageBox.Show(txtnama.Text & vbCrLf & cbojeniskelamin.Text & vbCrLf & cboprodi.Text,
        "Informasi Mahasiswa", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information)
    'MessageBox.Show untuk menampilkan dialog pesan
    'txtname, cbojeniskelamin, cboprodi merupakan kontrol/ objek yang ingin ditampilkan
    'Perintah & digunakan untuk menambahkan kontrol/ objek
    'Untuk menampilkan kata/ kalimat dapat ditulis langsung diantara tanda petik dua
    'vbCrLf perintah ganti baris
    'MessageBoxButtons untuk menambahkan tombol pada dialog pesan seperti OK, Cancel, Yes, No
    'MessageBoxIcon untuk menambahkan tombol pada dialog pesan seperti Information, error, Stop
End Sub
```

F. Menambahkan Kode Program – *Reset*



- **Tombol Reset**

```
Toolbox Form1.vb* Form1.vb [Design]*
btnreset Click
Private Sub btnreset_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnreset.Click
    txtnama.Clear() 'mengosongkan textbox nama
End Sub
End Class
```



```
Toolbox Form1.vb* Form1.vb [Design]*
btnreset Click
Private Sub btnreset_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnreset.Click
    txtnama.Text = "" 'mengosongkan textbox nama
End Sub
```

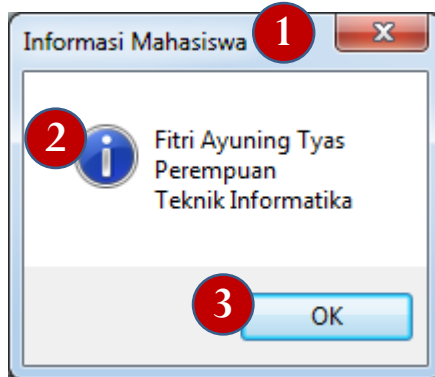
G. Hasil *Running* Program



- Klik tombol Reset! Apa yang terjadi?
- Klik tombol Keluar! Apa yang terjadi?
- Rancanglah *user interface form* disamping dengan mengganti warna *background* dan warna teks, jenis teks dan sebagainya.



Dialog pesan yang tampil



1. Judul dialog pesan
2. Icon Informasi dialog pesan
3. Tombol OK pada dialog pesan

Selesai
Terima Kasih