

[Materi 1, Pengenalan]

Microsoft Visual Basic 6.0

Dosen : Cipi Rahmat Hidayat,S.Kom

STMIK Tasikmalaya , Zein Corporation Software Engineering



Visual Basic 6.0 apa yach.. ?

Cz yg aqu tau dan qu kenal
itu cuma kamu azah.. 😊

Pengenalan Ms. Visual Basic 6.0

❖ PENGERTIAN

- Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan sebuah development tool untuk membuat berbagai macam program aplikasi khususnya yang menggunakan sistem operasi windows.

❖ SEJARAH

- Bahasa pemrograman Visual Basic, yang dikembangkan oleh Microsoft sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari bahasa komputer BASIC (*Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*). Bahasa BASIC diciptakan oleh Professor John Kemeny dan Thomas Eugene Kurtz dari Perguruan Tinggi Dartmouth pada pertengahan tahun 1960-an

Pengenalan Ms. Visual Basic 6.0

PEMROGRAMAN VISUAL

- ❖ Visual Basic 6.0 merupakan pemrograman visual.
- ❖ Pada pemrograman Visual, dikenal GUI (Grafical User Interface) merupakan pemrograman yang menggunakan tampilan grafik sebagai alat komunikasi dengan pemakainya
- ❖ Pengembangan aplikasi dimulai dengan pembentukkan user interface, kemudian mengatur properti dari objek-objek yang digunakan dalam user interface, dan baru dilakukan penulisan kode program untuk menangani kejadian kejadian (event).

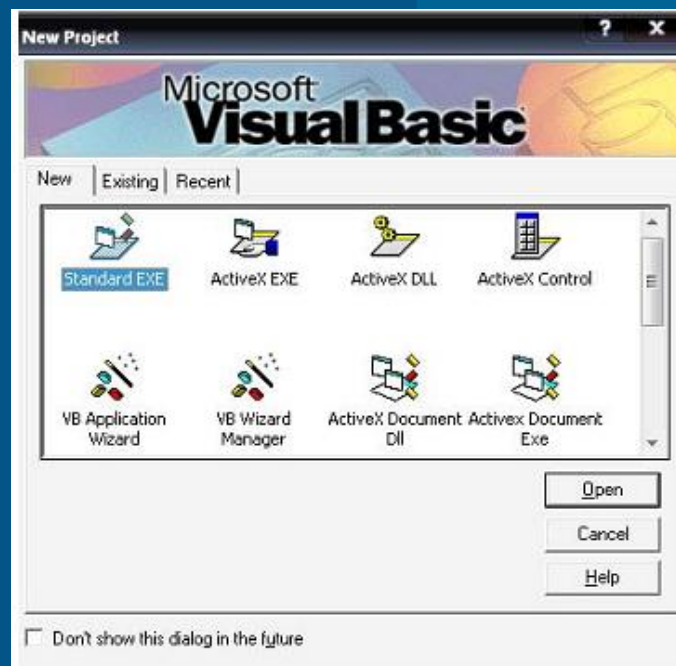
IDE Ms. Visual Basic 6.0

IDE Ms. Visual Basic 6.0

Langkah awal dari belajar Visual Basic adalah mengenal IDE (Integrated Development Environment) Visual Basic yang merupakan Lingkungan Pengembangan Terpadu bagi programmer dalam mengembangkan aplikasinya. Dengan menggunakan IDE programmer dapat membuat user interface, melakukan koding, melakukan testing dan debugging serta menkompilasi program menjadi executable. Penguasaan yang baik akan IDE akan sangat membantu programmer dalam mengefektifkan tugas-tugasnya sehingga dapat bekerja dengan efisien.

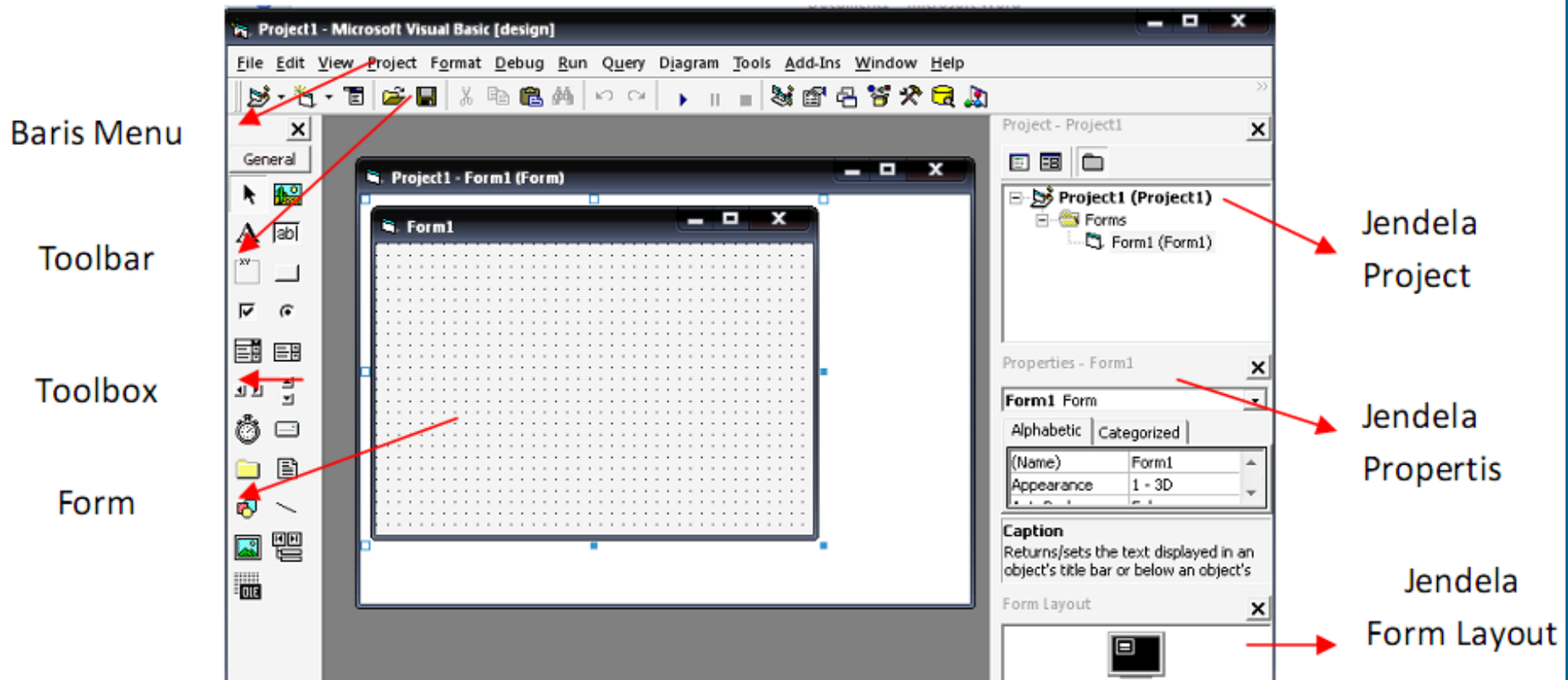
IDE Ms. Visual Basic 6.0

- **Menjalankan IDE Ms. Visual Basic 6.0**
- 1. Klik Start
- 2. Tunjuk Program, dilanjutkan dengan Microsoft Visual Basic 6.0
- 3. Klik Microsoft Visual Basic 6.0
- 4. Akan muncul gambar seperti dibawah ini, pilih Standard Exe, Klik Open.



IDE Ms. Visual Basic 6.0

Tampilan dasar Microsoft Visual Basic 6.0



IDE Ms. Visual Basic 6.0

Komponen dalam Microsoft Visual Basic 6.0

1) Project

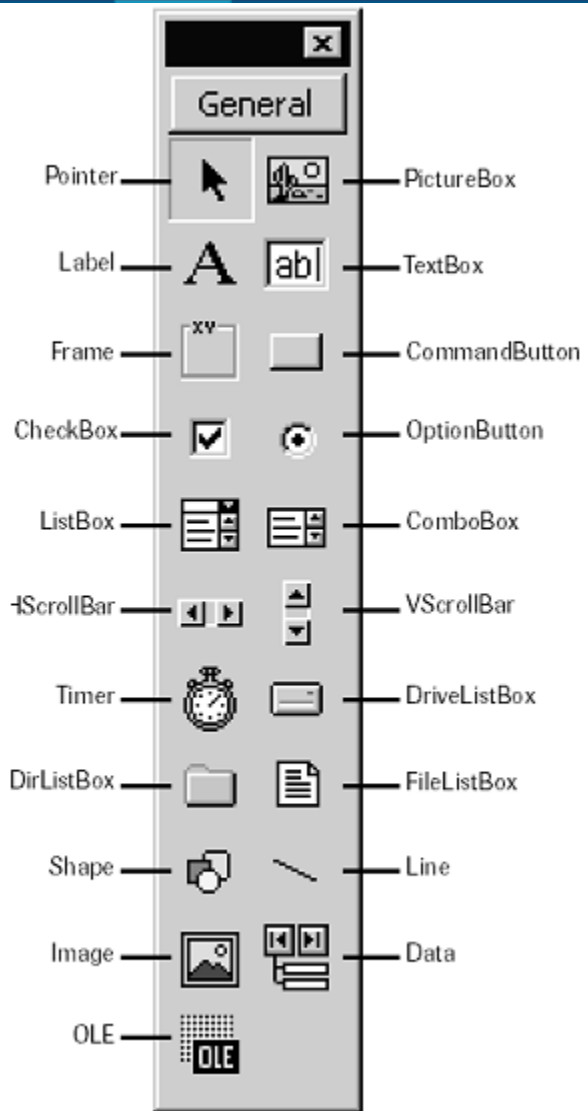
- Project adalah sekumpulan modul. Jadi Project adalah program aplikasi itu sendiri. Project disimpan dalam file yang berektensi .VBP. file ini menyimpan seluruh komponen program, termasuk project, pilihan environment. Pilihan EXE dan segala sesuatu yang berhubungan dengan project

2) Form

- Form adalah suatu abjek yang dipakai sebagai tempat kerja program aplikasi. Form berbentuk jendela dan dapat dibayangkan sebagai kertas atau meja yang dapat dilukis atau diletakan kedalannya objek-objek lain.

-
-

IDE Ms. Visual Basic 6.0



3) Toolbox

- Jendela Toolbox merupakan jendela yang sangat penting bagi anda. Dari jendela ini anda dapat mengambil komponen-komponen (object) yang akan ditanamkan pada form untuk membentuk user interface.

IDE Ms. Visual Basic 6.0

❖ Adapun secara garis besar fungsi dari masing-masing intrinsic kontrol tersebut adalah sebagai berikut :

- **Pointer** bukan merupakan suatu kontrol; gunakan icon ini ketika anda ingin memilih kontrol yang sudah berada pada form.
- **PictureBox** adalah kontrol yang digunakan untuk menampilkan image dengan format: BMP, DIB (bitmap), ICO (icon), CUR (cursor), WMF (metafile), EMF (enhanced metafile), GIF, dan JPEG.
- **Label** adalah kontrol yang digunakan untuk menampilkan teks yang tidak dapat diperbaiki oleh pemakai.
- **TextBox** adalah kontrol yang mengandung string yang dapat diperbaiki oleh pemakai, dapat berupa satu baris tunggal, atau banyak baris.
- **Frame** adalah kontrol yang digunakan sebagai kontainer bagi kontrol lainnya.
- **CommandButton** merupakan kontrol hampir ditemukan pada setiap form, dan digunakan untuk membangkitkan event proses tertentu ketika pemakai melakukan klik padanya.
- **CheckBox** digunakan untuk pilihan yang isinya bernilai yes/no, true/false.
- **OptionButton** sering digunakan lebih dari satu sebagai pilihan terhadap beberapa option yang hanya dapat dipilih satu.

IDE Ms. Visual Basic 6.0

- **ListBox** mengandung sejumlah item, dan user dapat memilih lebih dari satu (bergantung pada property MultiSelect).
- **ComboBox** merupakan kombinasi dari TextBox dan suatu ListBox dimana memasukkan data dapat dilakukan dengan mengetikkan maupun pemilihan.
- **HScrollBar dan VScrollBar** digunakan untuk membentuk scrollbar berdiri sendiri.
- **Timer** digunakan untuk proses background yang diaktifkan berdasarkan interval waktu tertentu. Merupakan kontrol non-visual.
- **DriveListBox, DirListBox, dan FileListBox** sering digunakan untuk membentuk dialog box yang berkaitan dengan file.
- **Shape dan Line** digunakan untuk menampilkan bentuk seperti garis, persegi, bulatan, oval.
- **Image** berfungsi menyerupai image box, tetapi tidak dapat digunakan sebagai kontainer bagi kontrol lainnya. Sesuatu yang perlu diketahui bahwa kontrol image menggunakan resource yang lebih kecil dibandingkan dengan PictureBox
- **Data** digunakan untuk data binding
- **OLE** dapat digunakan sebagai tempat bagi program eksternal seperti Microsoft Excel, Word, dll.

IDE Ms. Visual Basic 6.0

4. Properties

- Propertis digunakan untuk menentukan setting suatu objek. Suatu objek biasanya mempunyai beberapa properti, yang dapat diatur langsung dari jendela Properties atau lewat kode program. Setting properti akan menentukan cara kerja dari objek yang bersangkutan saat program aplikasi dijalankan. Misalnya menentukan warna objek, bingkai objek, pengambilan data dan lain – lain.

IDE Ms. Visual Basic 6.0

5) Kode Program

- Kode Program adalah serangkaian tulisan perintah yang akan dilakukan jika suatu objek dijalankan. Kode program ini akan mengontrol dan menentukan jalannya suatu objek.
- Contoh kode program :
 - `Private Sub Command1_click()`
 - `Label1.Caption = "Selamat Belajar MS-Visual Basic"`
 - `Label2.Caption = "Di STMIK Tasikmalaya"`
 - `End Sub`

IDE Ms. Visual Basic 6.0

6) Event

- Event adalah peristiwa atau kejadian yang diterima oleh suatu objek, misalnya di klik, drag, dan lain – lain. Event yang diterima objek akan memicu MS-Visual Basic 6.0 menjalankan kode program yang ada didalamnya.
- Contoh Event
- **Private Sub Command1_click()**
- Baris diatas menunjukkan penggunaan event Click pada objek Command1, yang berarti jika
- mengklik pada objek Command1, maka baris – baris kode program dibawahnya akan
- dijalankan.

IDE Ms. Visual Basic 6.0

7) Metoda

- Metoda adalah suatu set perintah seperti halnya fungsi dan prosedur, tetapi sudah tersedia di dalam suatu objek. Seperti halnya dengan properti (yang juga terdapat pada suatu objek), suatu metoda dapat dipanggil dengan menyebut nama objek tertentu, sedangkan properti biasanya memberi definisi nilai atau setting pada objek. Antara objek lain dengan objek lain dapat mempunyai metoda yang sama atau tidak sama, baik dalam segi jumlah metoda atau semacam metoda. Metoda akan dapat dilihat saat program dijalankan.

Contoh :

```
Private Sub cmdTampil_Click()  
form2.show  
End Sub
```

IDE Ms. Visual Basic 6.0

8) Module

- Module dapat disejajarkan dengan form, tetapi mengandung objek dan bentuk standar Module dapat berisi beberapa kode program atau prosedur yang dapat digunakan dalam program aplikasi. Sebenarnya suatu form juga sebuah module (disebut sebagai FORM Module), tetapi mempunyai objek berupa form. Selain itu juga Class Module, yaitu suatu modul yang berupa objek class, yaitu suatu objek yang mempunyai metoda dan properti
- yang sudah terdefinisi. Untuk membuat modul sendiri, langkahnya masuk ke **Menu Project | Add Module**.
- Selanjutnya tinggal mengisikan kode program dalam module tersebut.

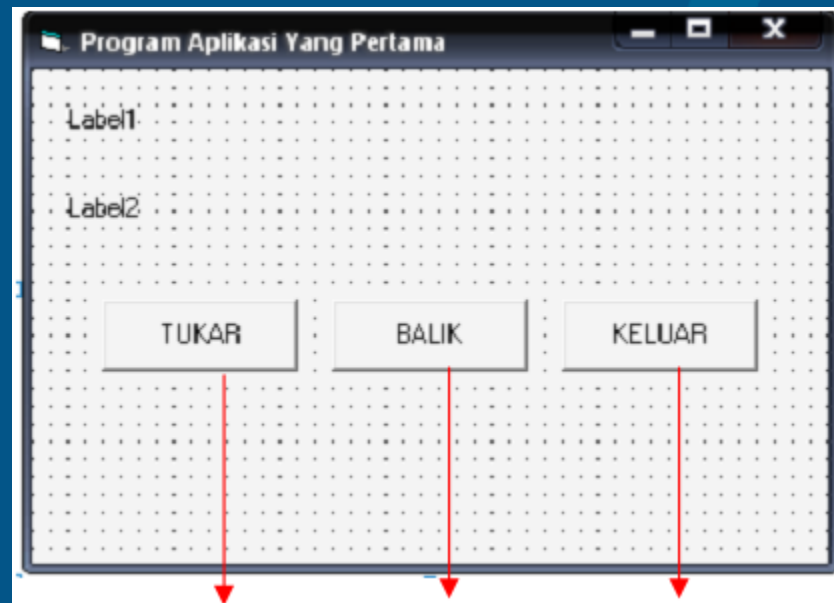
3
2
4
4
4
4
2
4
5
3
0
4
3
5
4



Membuat Program Aplikasi Pertama

Contoh 1.1 [Set User Interface]

- Tambahkan 2 Buah Label, 3 Buah Command dari jendela Toolbox
Buatlah form dengan Layout sebagai berikut



Contoh 1.1 [Set Properti]

- **Pengaturan Objek**

Nama Objek	Properties	Isi
Form1	Caption	Program Aplikasi Yang Pertama
Label1	Caption	SELAMAT BELAJAR MS – VISUAL BASIC
Label2	Caption	DI STMIK TASIKMALAYA
Command1	Caption	TUKAR
Command2	Caption	BALIK
Command3	Caption	KELUAR

Contoh 1.1 [Kode Program]

Listing Program

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
    Label1.Caption = " DI STMIK TASIKMALAYA "
```

```
    Label2.Caption = " SELAMAT BELAJAR MS VISUAL BASIC "
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
    Label1.Caption = " SELAMAT BELAJAR MS – VISUAL BASIC "
```

```
    Label2.Caption = " DI STMIK TASIKMALAYA "
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
End
```

```
End Sub
```

Contoh 1.1 [Penjelasan Program]

▪ Penjelasan Program

1. Jika Di Klik Tombol Tukar maka pada label1 Caption akan berubah menjadi DI STMIK TASIKMALAYA. Pada label2 Caption akan berubah menjadi SELAMAT BELAJAR MS – VISUAL BASIC.
2. Jika Di Klik Tombol Tukar maka pada label1 Caption akan berubah menjadi SELAMAT BELAJAR MS – VISUAL BASIC. Pada label2 Caption akan berubah menjadi DI STMIK TASIKMALAYA.
3. Jika Di Klik Tombol Keluar maka program akan berhenti/keluar.
 - ❖ Jalankan Program dengan Mengklik **Menu Run | Klik Start atau menggunakan F5**
 - ❖ Simpan pekerjaan dengan cara
 1. Klik Menu File pilih **Save Project As**
 2. Ketikan Nama File Projectnya **Lat1prj**
 3. Ketikan Nama File Formnya **Lat1prj**

Contoh 1.2 [Set User Interface]

- Buat tampilan seperti ini



The image shows a Java Swing window titled "MENGHITUNG LUAR PERSEGI PANJANG". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area has a dotted grid background. It contains three text input fields: "PANJANG" with "Text1", "LEBAR" with "Text2", and "LUAS" with "Text3". Below these fields are two buttons: "MULAI" and "KELUAR".

Contoh 1.2 [Set Properties]

- Pengaturan Objek

Nama Objek	Properties	Isi
Form1	Caption	MENGHITUNG LUAS PERSEGI PANJANG
Label1	Caption	PANJANG
Label2	Caption	LEBAR
Label3	Caption	LUAS
Text3	Enabled	False
Command1	Caption	MULAI
Command2	Caption	SELESAI

Contoh 1.2 [Kode Program]

Listing Program

```
Private Sub Text1_Change()  
    Text3.Text = Val(Text1.Text) * Val(Text2.Text)  
End Sub
```

```
Private Sub Text2_Change()  
    Text3.Text = Val(Text1.Text) * Val(Text2.Text)  
End Sub
```

```
Private Sub Command1_Click()  
    Text1.Text = ""  
    Text2.Text = ""  
    Text3.Text = ""  
    Text1.Setfocus  
End Sub
```

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

Ket :
Val digunakan untuk mengkonversi data yang berupa String ke Numerik dan di Konversi lagi ke String

3
2
4
4
4
4
2
4
5
3
0
4
3
5
4



Aqu do'ain smoga
berhasil ea.... Kaka !!

Latihan 1.1

Latihan 1.1

Latihan 1.1.

Buatlah Form Untuk menghitung Jumlah Bayar, dengan Layout sebagai berikut :

The screenshot shows a Windows application window titled "MENGHITUNG JUMLAH BAYAR". The window contains a form with the following layout:

KODE BARANG	Text1	
NAMA BARANG	Text2	
MEREK	Text3	MULAI
JUMLAH PEMBELIAN	Text4	KELUAR
HARGA SATUAN	Text5	
JUMLAH BAYAR	Text6	

Ketentuan Proses :

Jumlah Bayar = Jumlah Pembelian * Harga Satuan