

## Modul Visual Basic 6.0

### 1. Mengenal Pemrograman Visual Basic 6.0

Bahasa Basic pada dasarnya adalah bahasa yang mudah dimengerti sehingga pemrograman di dalam bahasa Basic dapat dengan mudah dilakukan meskipun oleh orang yang baru belajar membuat program. Hal ini lebih mudah lagi setelah hadirnya Microsoft Visual Basic, yang dibangun dari ide untuk membuat bahasa yang sederhana dan mudah dalam pembuatan scriptnya (simple scripting language) untuk graphic user interface yang dikembangkan dalam sistem operasi Microsoft Windows.

Visual Basic merupakan bahasa pemrograman yang sangat mudah dipelajari, dengan teknik pemrograman visual yang memungkinkan pengguna untuk berkreasi lebih baik dalam menghasilkan suatu program aplikasi. Ini terlihat dari dasar pembuatan dalam visual basic adalah FORM, dimana pengguna dapat mengatur tampilan form kemudian dijalankan dalam script yang sangat mudah.

Ledakan pemakaian Visual Basic ditandai dengan kemampuan Visual Basic untuk dapat berinteraksi dengan aplikasi lain di dalam sistem operasi Windows dengan komponen **ActiveX Control**. Dengan komponen ini memungkinkan pengguna untuk memanggil dan menggunakan semua model data yang ada di dalam sistem operasi windows. Hal ini juga ditunjang dengan teknik pemrograman di dalam Visual Basic yang mengadopsi dua macam jenis pemrograman yaitu Pemrograman Visual dan Object Oriented Programming (OOP).

Visual Basic 6.0 menyediakan 13 jenis project. Ada beberapa project yang biasa digunakan oleh banyak pengguna Visual Basic, antara lain:

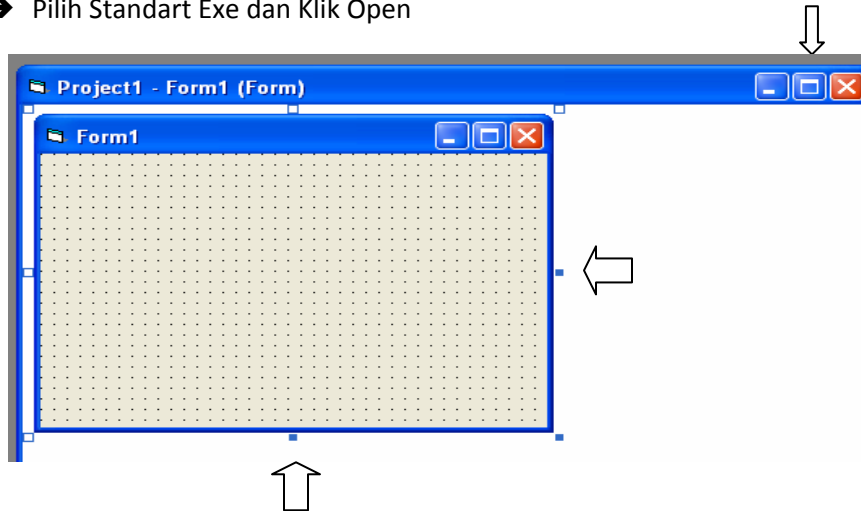
- (1) Standard EXE: Project standar dalam Visual Basic dengan komponen-komponen standar. Jenis project ini sangat sederhana, tetapi memiliki keunggulan bahwa semua komponennya dapat diakui oleh semua unit komputer dan semua user meskipun bukan administrator. Pada buku ini akan digunakan project Standard EXE ini, sebagai konsep pemrograman visualnya.
- (2) ActiveX EXE: Project ini adalah project ActiveX berisi komponen-komponen kemampuan untuk berinteraksi dengan semua aplikasi di sistem operasi windows.
- (3) ActiveX DLL: Project ini menghasilkan sebuah aplikasi library yang selanjutnya dapat digunakan oleh semua aplikasi di sistem operasi windows.
- (4) ActiveX Control: Project ini menghasilkan komponen-komponen baru untuk aplikasi Visual Basic yang lain

- (5) VB Application Wizard: Project ini memandu pengguna untuk membuat aplikasi secara mudah tanpa harus pusing-pusing dengan perintah-perintah pemrograman.
- (6) Addin: Project seperti Standard EXE tetapi dengan berbagai macam komponen tambahan yang memungkinkan kebebasan kreasi dari pengguna.
- (7) Data project: Project ini melengkapi komponennya dengan komponen-komponen database. Sehingga bisa dikatakan project ini memang disediakan untuk keperluan pembuatan aplikasi database.
- (8) DHTML Application: Project ini digunakan untuk membuat aplikasi internet pada sisi client (client side) dengan fungsi-fungsi DHTML.
- (9) IIS Application: Project ini menghasilkan aplikasi internet pada sisi server (server side) dengan komponen-komponen CGI (Common Gateway Interface).



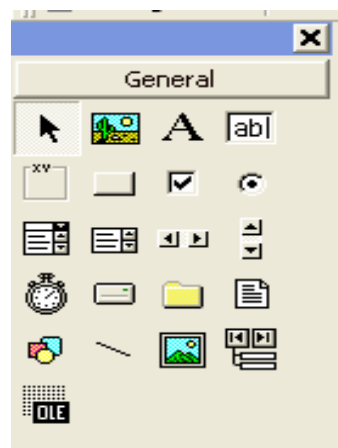
## 2. Mengenal dan Memanipulasi Form di Visual Basic

- Klik icon Microsoft Visual Basic 6.0 (Start -> All Programs -> Microsoft Visual Basic 6.0)
- Pilih Standart Exe dan Klik Open



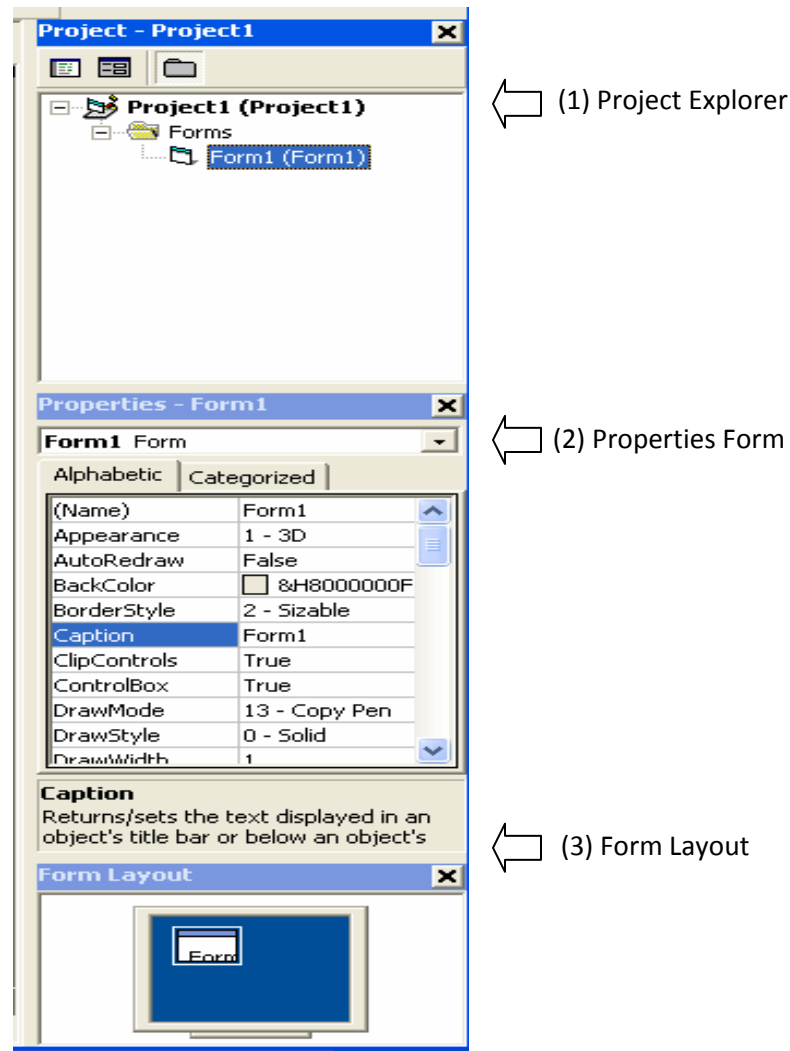
Gambar 1.1

- Klik tombol Maximize pada bagian Form Project untuk memudahkan anda dalam membuat Program. Seperti yang terlihat pada Gbr 1.1 di atas.
- Anda bisa memperbesar Form dengan menggeser pada tepian Form, yakni di sisi tengah Bagian kanan dan bawah Form. Seperti yang terlihat pada Gbr 1.1 di atas.
- Jika anda ingin menuliskan rumus program, maka Klik kanan pada bagian Form yang kosong Lalu Klik View Code.
- Pada bagian sebelah kiri dari Form, kita dapat melihat apa-apa saja komponen yang sudah dapat kita gunakan untuk Project kita. Terlihat seperti gambar 1.2 di bawah ini :



Gambar 1.2

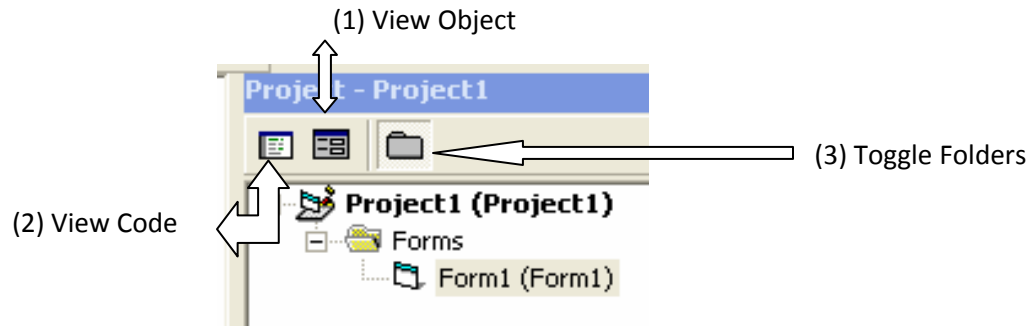
→ Sedangkan pada bagian sebelah kanan dari Form, terdapat keterangan mengenai Project dan Properties dari Form. Terlihat seperti gambar 1.3 di bawah ini :



Gambar 1.3

- (1) Project Explorer : Untuk melihat pada Form mana kita sedang bekerja. Atau bila kita sudah membuat sebuah program dengan menggunakan lebih dari 1 Form, kemudian kita Run atau Compile programnya, maka Project Explorer ini akan bekerja (yakni berpindah-pindah pada Form yang mana yang sedang aktif) sesuai kode program.
- (2) Properties Form : Untuk mengatur ukuran Form, Tampilan Form, posisi form saat di Run, dan lain-lain. Yang mana kedepannya kita akan membahas beberapa fungsi yang terdapat pada Properties Form ini.
- (3) Form Layout : Untuk melihat bagaimana posisi Form (dari layar Monitor) saat program di Run atau di Compile, apakah berada di tengah, di atas, dsbg.

➔ Pada Project Explorer, terdapat beberapa pilihan. perhatikan gambar 1.4 di bawah ini :



Gambar 1.4

- ➔ (1) View Object : Untuk melihat atau mengedit tampilan dan bentuk program pada Form
- ➔ (2) View Code : Untuk melihat kode (source) program. Dapat juga dilakukan dengan mengklik kanan di tempat yang kosong pada Form dan pilih View Code
- ➔ (3) Toggle Folders : Untuk membedakan antara kumpulan Form dan kumpulan komponen tambahan lainnya. Seperti Module, Class Module, User Control, dsbg.

### 3. Properties Form

➔ (Name) : Form1 dapat diganti sesuai keinginan anda. Cth : Menu\_Utama

- Ingat : Tidak Boleh ada spasi

Jika ingin menampilkan Form Menu\_Utama tersebut, dan kita berada di form yang berbeda, maka ketik : *Menu\_Utama.show*

➔ Appearance : 1 – 3D / 0 – Flat

- Bila anda ingin membuat Form menjadi datar, maka pilihlah 0 – Flat

➔ BackColor : Mengganti warna tema pada Form

➔ Border Style : Untuk memberi pilihan Resize Program, seperti : Minimize / Maximize / tidak menggunakan Border apapun.

➔ Caption : Form1 .Gantilah sesuai dengan keinginan anda. Cth : Data Pemakai, dsbg.

➔ ControlBox : True/False .Penggunaan False : Bila anda ingin menggunakan Border namun anda tidak ingin memberi pilihan Minimize / Maximize / Close pada Form tersebut.

Oke.. udah dulu ya, Semoga bermanfaat.

Alhamdulillah.. and Good Luck ☺