

# **MODUL PRAKTIKUM**

## **ALGORITMA dan PEMROGRAMAN 2**



Versi	3.0
Tahun Penyusunan	2012
Tim Penyusun	1. Diana Ikasari ST., MMSI
	2. Widiastuti Skom.,MMSI.
	3.Titik Ermawati
	4. Georgi A

Laboratorium Sistem Informasi

Jurusan D3-Akuntansi

Fakultas Ekonomi

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

## DAFTAR ISI

Daftar Isi .....	
Pertemuan 1 : Review Struktur Kendali Percabangan & Struktur Kendali Perulangan .....	
P1.1. Teori .....	
P1.2. Contoh Kasus .....	
P1.3. Latihan .....	
Pertemuan 2 : Pembuatan Menu Dengan Menu Editor ...	
P2.1. Teori .....	
P2.2. Contoh Kasus .....	
P2.3. Latihan .....	
Pertemuan 3 : Membuat Database Menggunakan Visual Data Manager .....	
P3.1. Teori .....	
P3.2. Contoh Kasus .....	
Daftar Pustaka .....	

# REVIEW STRUKTUR PERCABANGAN & STRUKTUR KENDALI PERULANGAN

1

## Objektif :

1. Mengetahui dan memahami tentang percabangan (seleksi)
2. Mengerti dan memahami perbedaan jenis struktur kendali percabangan Visual Basic
3. Mengetahui dan memahami tentang perulangan (iterasi)
4. Mengerti dan memahami perbedaan jenis struktur kendali perulangan Visual Basic

---

## P1.1. TEORI

Struktur kendali percabangan digunakan untuk memutuskan kode program mana yang akan dikerjakan berdasarkan suatu kondisi.

Ada dua bentuk struktur kendali keputusan, yaitu :

1. Struktur **IF...THEN ...**
2. Struktur **SELECT...CASE ...**

### 1.1.1. STRUKTUR IF ... THEN ...

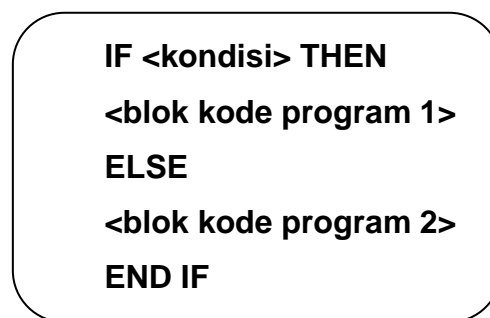
Pernyataan IF...Then digunakan untuk mengeksekusi satu/ lebih kondisi. Bentuk penulisan (*syntax*) struktur **IF...THEN** :

**IF <kondisi> THEN <kode program>**

Gambar 1.1. Syntax If ... Then

Bila <kondisi> bernilai True maka <kode program> akan dikerjakan.

Pernyataan If...Then...Else untuk menyeleksi suatu kondisi, bila kondisi benar maka statement yang diproses setelah then dan bila kondisi salah maka statement yang diproses setelah else.



```
IF <kondisi> THEN  
<blok kode program 1>  
ELSE  
<blok kode program 2>  
END IF
```

Gambar 1.2. Syntax If ... Then ... Else

Bila <kondisi> bernilai True maka <blok kode program 1> akan dikerjakan, tetapi bila <kondisi> bernilai False maka <blok kode program 2> yang akan dikerjakan.

### 1.1.2. STRUKTUR SELECT ... CASE ...

Bila penyeleksian tergantung pada nilai dari variabel tertentu. Gunakan pernyataan select...case. Penggunaan select...case lebih baik dari if...then...else untuk mengulang test suatu variabel. Bentuk penulisan (*syntax*) struktur SELECT...CASE :

```

SELECT CASE <pilihan>
CASE <pilihan 1>
    <blok kode program 1>
CASE <pilihan 2>
    <blok kode program 2>
CASE <pilihan n>
    <blok kode program n>
[CASE ELSE
    <blok kode program x>]
END SELECT

```

Gambar 1.3. Syntax Select ... Case

Bila <pilihan> sesuai dengan <pilihan 1> maka <blok kode program 1> akan dikerjakan, dan seterusnya. Tetapi bila <pilihan> tidak ada yang sesuai dengan <pilihan 1> sampai dengan <pilihan n> maka <blok kode program x> yang akan dikerjakan.

## 1.2. OBJEK CHECKBOX



Gambar 1.4. Icon CheckBox

Unit ini akan memberi perintah benar/salah atau ya/tidak. Memungkinkan untuk memilih beberapa pilihan sekaligus dalam suatu kelompok pada saat bersamaan (awalan : chk). Berikut ini adalah property dari check box yang sering digunakan.

Properti	Keterangan
----------	------------

Value	<p>Untuk menentukan nilai dari item Check Box yang secara default dipilih pada saat aplikasi dijalankan.</p> <p>0 – Uncheck : item pada Check Box tidak dipilih</p> <p>1 – Check : item pada Check Box dipilih</p> <p>2 – Grayed : item pada Check Box berwarna abu-abu</p>
Style	<p>Untuk menentukan jenis dari Check Box</p> <p>0 – Standard : kontrol Check Box bergaya standar</p> <p>1 – Graphical : kontrol Check Box mirip seperti Command Button, jika tombol ini dipilih ia akan tampak masuk ke dalam</p>

### 1.3. OBJEK OPTION BUTTON

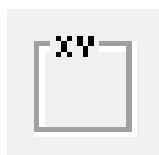


Gambar 1.5. Icon Option Button

Unit ini memiliki fungsi untuk membentuk grup pilihan, namun hanya memungkinkan pemakai untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan yang ada pada satu grup (awalan : opt). Berikut ini adalah property dari option button yang sering digunakan.

Properti	Keterangan
Alignment	<p>Untuk menentukan nilai letak tombol OptionButton relatif pada teks Caption-nya</p> <p>0 – Left Justify : tombol berada di sebelah kiri teks</p> <p>1 – Right Justify : tombol berada di sebelah kanan teks</p>
Value	Menentukan apakah suatu Option Button secara default terpilih pada saat aplikasi pertama kali dijalankan.

### 1.4. OBJEK FRAME



Gambar 1.6. Icon Frame

Merupakan unit kontrol yang mengidentifikasi sebuah grup kontrol dan frame bertindak sebagai parent kontrol (awalan : fra). Berikut ini adalah property dari frame yang sering digunakan.

Properti	Keterangan
Caption	Judul yang akan ditampilkan pada frame
Font	Mengubah jenis dan ukuran huruf untuk frame

### 1.5. STRUKTUR FOR ... NEXT

Pernyataan ini digunakan untuk mengeksekusi suatu blok statement berulang kali sejumlah yang ditentukan. Pada statement For Next dapat digunakan perintah step untuk menentukan penambahan counter.

For Next juga merupakan bentuk lain dari looping. Tidak seperti Do Loop, perulangan dalam For Next telah ditentukan. Format sintak dari penggunaan perulangan For Next adalah sebagai berikut:

```
FOR <pencacah> = <awal> TO <akhir>  
[STEP <langkah>]  
    <blok kode program>  
NEXT <pencacah>
```

Gambar 1.7. Syntax For ... Next

- <pencacah> adalah variabel (tipe: integer) yang digunakan untuk menyimpan angka pengulangan.
- <awal> adalah nilai awal dari <pencacah>.
- <akhir> adalah nilai akhir dari <pencacah>.

- <langkah> adalah perubahan nilai <pencacah> setiap pengulangan. Sifatnya optional (boleh ditulis ataupun tidak). Bila tidak ditulis maka nilai <langkah> adalah 1.

## 1.6. STRUKTUR DO ... LOOP

Visual Basic mendukung beberapa versi statement *Do*. Looping dengan menggunakan *While* mungkin yang paling populer digunakan dalam pemrograman Visual Basic. Statement *If...Then, do While* juga membutuhkan ekspresi perbandingan untuk keluar dari looping. Berikut ini adalah bentuk penulisan (*syntax*) struktur *Do...Loop* :

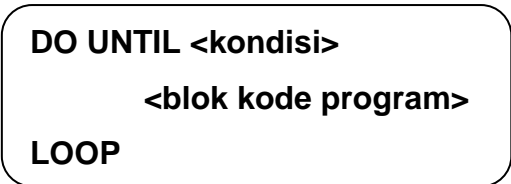


```
DO WHILE <kondisi>
    <blok kode program>
LOOP
```

Gambar 1.8. Syntax Do While ... Loop

<blok kode program> akan diulang **selama** <kondisi> bernilai TRUE. Pengulangan berhenti bila <kondisi> sudah bernilai FALSE.

Berbeda dengan *Do While Loop*, *Do Until Loop* akan melakukan looping selama kondisi pembanding bernilai *false*. Berikut ini adalah sintak penggunaan *Do Until Loop* :



```
DO UNTIL <kondisi>
    <blok kode program>
LOOP
```

Gambar 1.9. Syntax Do Until ... Loop

<blok kode program> akan diulang **sampai** <kondisi> bernilai TRUE. Pengulangan berhenti bila <kondisi> sudah bernilai TRUE.



## 1.7. OBJEK LIST BOX



Gambar 1.10. Icon ListBox

Unit ini akan menampilkan daftar item di mana pemakai dapat memilih salah satu dari beberapa item yang ditampilkan (awalan : lst). Berikut ini adalah property dari ListBox yang sering digunakan.

Properti	Keterangan
List	Daftar pilihan yang ingin dimasukkan ke dalam kotak list
Sorted	Menentukan apakah daftar di dalam kotak list akan diurutkan secara otomatis
Style	Menentukan jenis kotak list apakah akan ditampilkan bergaya standar atau ditambahi dengan kotak cek 0 – Standard : kotak list bergaya standar 1 – CheckBox : kotak list disertai dengan kotak check
MultiSelect	Cara pemilihan dalam kotak list : 0 – None : user hanya bisa memilih satu item dengan mengklik mouse atau menekan SpaceBar 1 – Simple : user bisa memilih lebih dari satu dengan Ctrl + klik 2 – Extended : user bisa memilih banyak pilihan dengan menggunakan Shift+klik atau Ctrl+klik

## 1.8. OBJEK COMBO BOX



Gambar 1.11. Icon ComboBox

Merupakan unit dengan kombinasi antara TextBox dan ListBox. Dengan unit ini pemakai dapat mengetikkan atau memilih item lewat drop-down list (awalan : cbo). Berikut ini adalah property dari Combo Box yang sering digunakan.

Properti	Keterangan
List	Daftar pilihan yang ingin dimasukkan ke dalam kotak combo
Sorted	Menentukan apakah daftar di dalam kotak combo akan diurutkan secara otomatis
Style	Menentukan jenis kotak combo 0 – DropDown Combo : kotak combo terbuka dan menampilkan pilihannya jika diklik 1 – Simple Combo : kotak combo menampilkan pilihan-pilihan pada daftar yang selalu terbuka 2 – DropDown List : Kotak combo terbuka dan menampilkan pilihan seperti daftar kotak list

## P1.2. CONTOH KASUS

The screenshot shows a Windows application window with a blue title bar that says "Toko Jona". Inside the window, there's a form with a title "Daftar Harga Buku dan Majalah Toko Jona". Below the title, there's a label "Buku / Majalah" positioned above a list box control labeled "List1". To the right of the list box, there are three empty text input fields stacked vertically. Below the list box, there is a button labeled "Pilih". The entire form is set against a light gray background with a dotted grid pattern.

Coding :

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Select Case List1.Text
```

```
Case "Komik Sinchan"
```

```
Label1.Caption = List1.Text
```

```
Label2.Caption = "Harga Rp.10.000"
```

```
Label3.Caption = "Thanks"
```

```
Case "Majalah Hai"
```

```
Label1.Caption = List1.Text
```

```
Label2.Caption = "Harga Rp.20.000"
```

```
Label3.Caption = "Thanks"
```

```
Case "Majalah Kawanku"
```

```
Label1.Caption = List1.Text
```

```
Label2.Caption = "Harga Rp.15.000"
```

```
Label3.Caption = "Thanks"
```

```
Case "Tabloid NOVA"
```

```
Label1.Caption = List1.Text
```

```
Label2.Caption = "Harga Rp.10.000"
```

```
Label3.Caption = "Thanks"
```

End Select

End Sub

Private Sub Form\_Load()

List1.AddItem "Komik Sinchan"

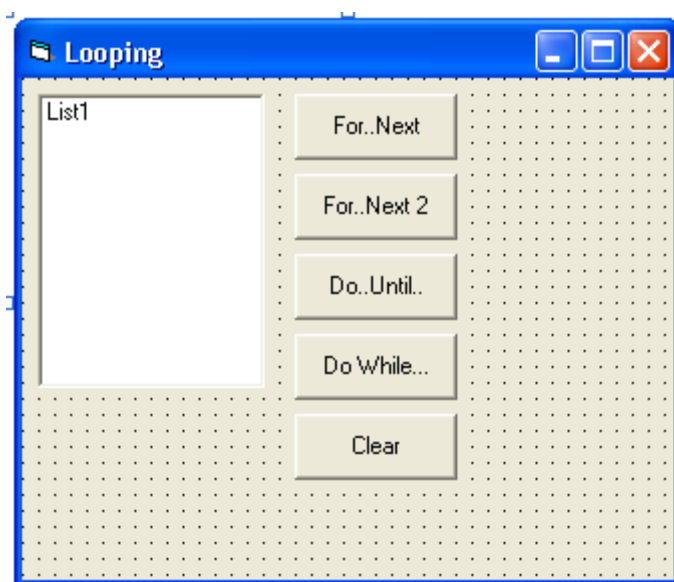
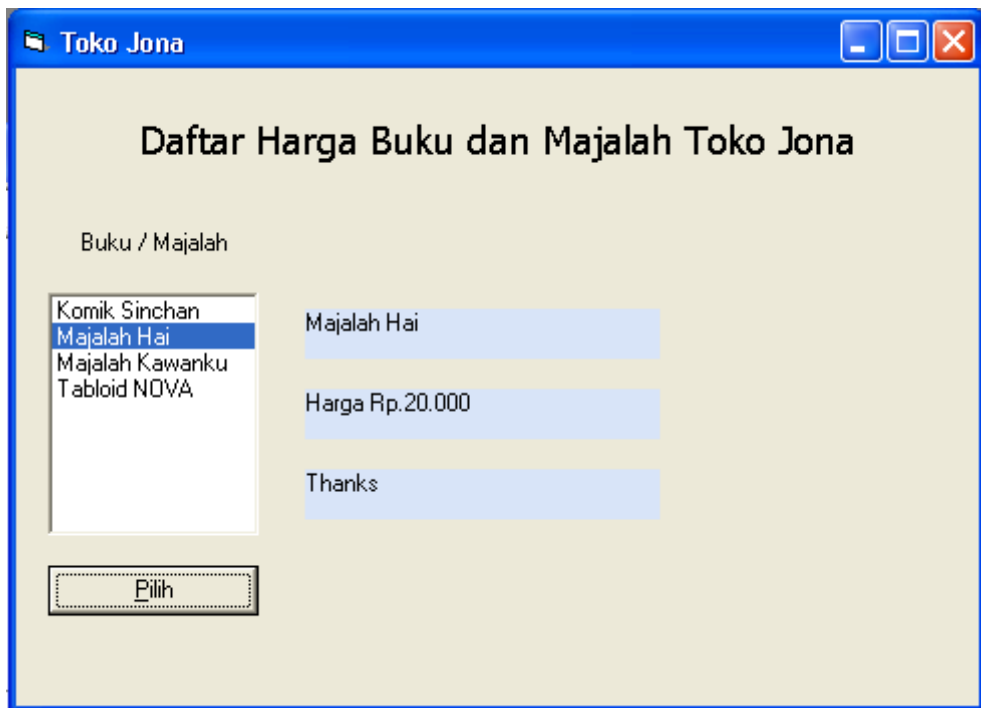
List1.AddItem "Majalah Hai"

List1.AddItem "Majalah Kawanku"

List1.AddItem "Tabloid NOVA"

End Sub

Output :



Latihan :

Coding :

```
Dim i As Integer
```

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
List1.Clear
```

```
For i = 1 To 100
```

```
List1.AddItem "Angka " & i
```

```
Next i
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
List1.Clear
```

```
For i = 100 To 1 Step -2
```

```
List1.AddItem "Angka " & i
```

```
Next i
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command3_Click()
```

```
List1.Clear
```

```
i = Asc("A")
```

```
Do Until i > Asc("Z")
```

```
List1.AddItem "Huruf " & Chr(i)
```

```
i = i + 1
```

```
Loop
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command4_Click()  
List1.Clear  
i = Asc("Z")  
Do While i >= Asc("A")  
List1.AddItem "Huruf " & Chr(i)  
i = i - 1  
Loop  
End Sub
```

```
Private Sub Command5_Click()  
List1.Clear  
End Sub
```

Hasilnya :



## PEMBUATAN MENU dengan MENU EDITOR

2

### Objektif :

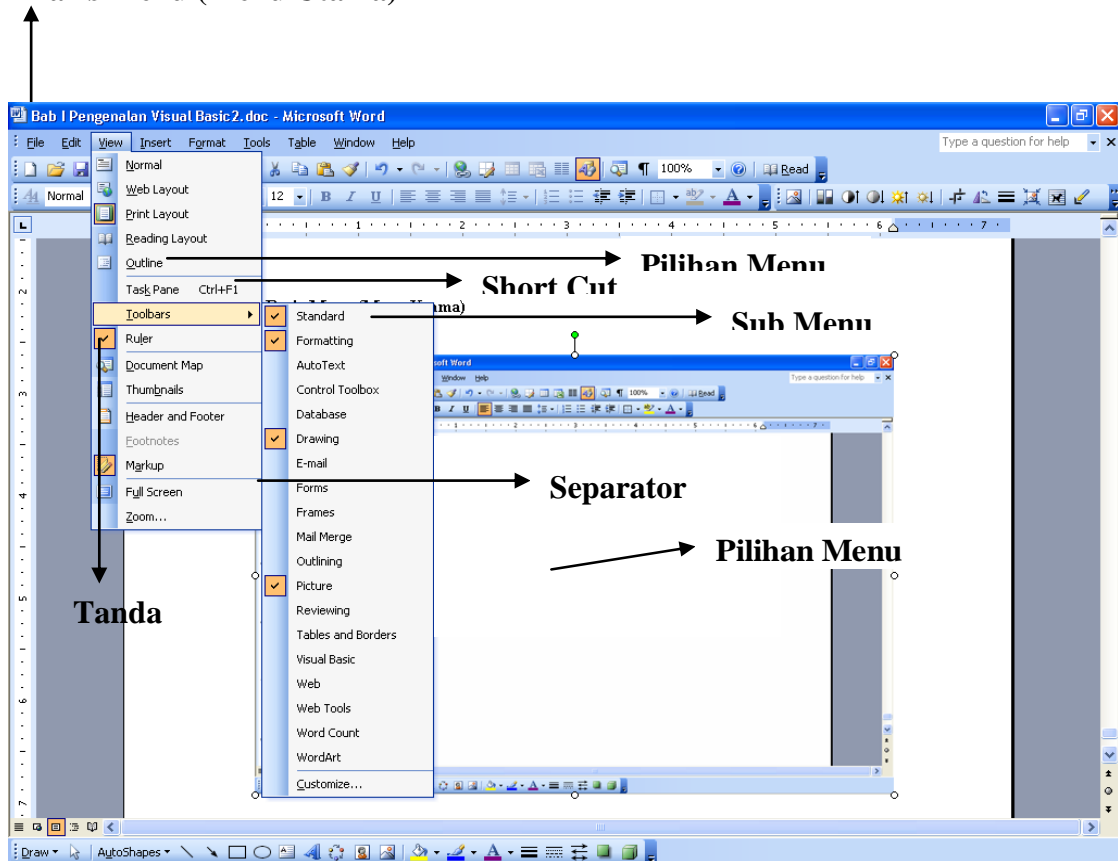
1. Mengetahui dan memahami Menu editor dalam VB
2. Mengerti dan memahami MDI (Multiple Document Interface) Form
3. Mampu membuat Menu Pada Visual Basic

### P2.1. TEORI

#### Menu

Menu adalah serangkaian pilihan-pilihan yang dapat diklik atau dipilih untuk melakukan tugas tertentu. Menu ini biasanya terdapat di bagian atas suatu aplikasi.

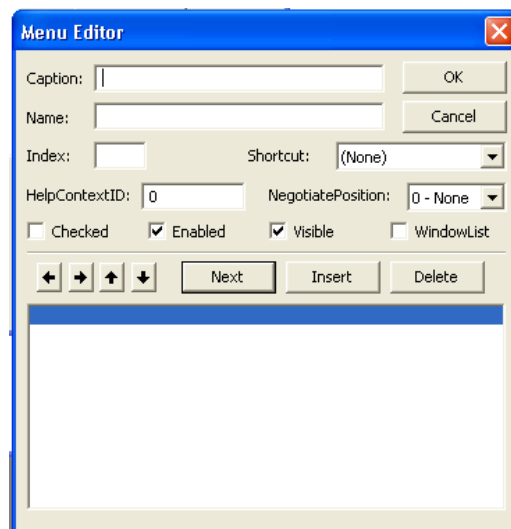
#### Baris Menu (Menu Utama)



- **Menu Bar**, Baris menu utama yang terletak di bagian atas suatu aplikasi, menu utama mengandung pilihan-pilihan menu.
- **Pilihan menu**, Pilihan-pilihan menu yang dapat dipilih oleh user.
- **Sub menu**, Pilihan menu di dalam menu.
- **Tanda Check**, Simbol yang menandakan menu tersebut sedang dipilih.
- **Short Cut**, Tombol kombinasi yang dapat ditekan pada keyboard untuk menjalankan perintah menu.

## Menu Editor

Untuk membuat menu Pada aplikasi, Visual Basic 6 menyediakan sebuah sarana yang sangat mudah digunakan yaitu Menu Editor. Untuk menampilkan Window Menu Editor ini pilihlah menu **Tools > Menu Editor** atau tekan **Ctrl+E** atau pilih icon **Menu Editor** pada toolbar.



3.1. Gambar Menu Editor



Pada Menu Editor terdapat beberapa kotak isian maupun kotak pilihan yang sebenarnya merupakan properti dari objek menu yang akan menentukan tampilan dari menu tersebut.

Properti tersebut adalah :

PROPERTI	KETERANGAN
Caption	Teks yang ditampilkan pada pilihan menu
Name	Nama internal yang menjadi identitas objek menu
Index	Nomor indeks (Subskrip) apabila anda membuat array kontrol menu.
ShortCut	Kombinasi tombol yang ditugaskan untuk menu
HelpContextID	Kode yang sesuai dengan keterangan pada file Help (jika anda membuat Window Help)
NegotiatePosition	Posisi awal dari menu.
Checked	Menentukan apakah menu memiliki tanda cek didepannya. Menu yang memiliki tanda cek biasanya merupakan pilihan Ya/Tidak untuk menentukan apakah menu tersebut telah dipilih atau tidak.
Enabled	Menentukan apakah menu dapat dipilih atau tidak. Jika pilihan ini dimatikan, menu akan tampak berwarna abu-abu dan tak bisa dipilih.
Visible	Menentukan apakah menu ditampilkan pada saat program dijalankan
WindowList	Menentukan apakah item menu diterapkan pula pada aplikasi yang bersifat MDI. (Multiple Document Interface). Atau aplikasi yang bisa membuka beberapa dokumen sekaligus seperti misalnya Microsoft Word.

## MDI (Multiple Document Interface) Form

Pada Visual Basic, anda dapat mengembangkan aplikasi dengan interface sebagai berikut :

- SDI (Single Document Interface)
- MDI (Multiple Document Interface)

Pada aplikasi SDI, setiap form merupakan form-form yang berdiri sendiri, Aplikasi SDI pada windows terdapat pada aplikasi seperti Notepad, WordPad dan Paint.

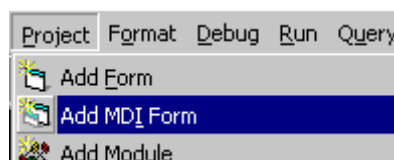
Sedangkan aplikasi seperti Microsoft Word menggunakan MDI, yaitu terdiri dari suatu MDIForm, dan didalamnya merupakan form-form anak (MDIchild).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan MDIForm adalah :

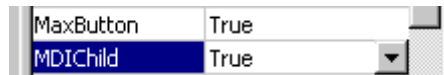
1. Didalam satu project hanya dapat terdiri dari satu MDIForm
2. Anda tidak dapat menempatkan kontrol-kontrol secara langsung pada MDIForm, kecuali kontrol yang memiliki properti Alignment, atau menempatkannya diatas kontainer seperti PictureBox.
3. Anda tidak dapat menggunakan metode penggambaran (Print, Line, Circle, dan PSet) seperti pada form umumnya.

## Membuat suatu Aplikasi MDI pada Visual Basic

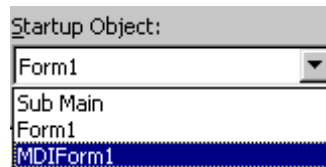
1. Membuat suatu MDI formDari menu Insert, Pilih Add MDI Form.  
(Suatu aplikasi hanya dapat terdiri dari satu MDI form)



2. Membuat suatu Form menjadi MDI Child Dari properti Form tersebut, ubah nilai properti MDI Child-nya menjadi True.



2. Menentukan StartUp Objek Pada Menu Tools, pilih Command Options, pilih Tab Project, Tentukan StartUp Object ke MDI form yang telah ditambahkan.



#### Karakteristik dari MDI Form

- Semua child form tidak dapat dipindahkan keluar dari MDI Form.
- Ketika suatu child form diminimize, akan menjadi icon dibawah MDI Form.
- Anda dapat menentukan apakah child form secara otomatis ditampilkan atau tidak dengan menggunakan properti AutoShowChildren pada MDIForm.
- Jika pada child form ada menu, maka menu akan ditampilkan pada MDIform menu.

Pada MDIform anda tidak dapat menempatkan kontrol-kontrol visible yang tidak mendukung alignment, kecuali kalau anda menempatkannya kedalam suatu kontainer seperti PictureBox, dan Toolbar. Sedangkan kontrol non-visible seperti Timer dan CommonDialog box dapat ditempatkan diatas MDIForm.

## **Mendapatkan MDI Child yang sedang aktif**

Untuk mendapatkan form-form yang sedang aktif didalam suatu MDIform, anda dapat menggunakan properti ActiveForm, contoh :

```
Private Sub MDIForm_QueryUnload(Cancel As Integer, UnloadMode As Integer)
If Not Me.ActiveForm Is Nothing Then
    MsgBox "Masih ada Form yang aktif"
    Cancel = True
End If
End Sub
```

## **Mengatur MDI Child dalam Window MDI form**

Anda dapat menggunakan metoda Arrange untuk mengatur penyusunan form-form yang sedang aktif didalam suatu MDI form. Metoda Arrange ini diikuti oleh suatu parameter yang menentukan jenis penyusunan yang akan dilakukan, contoh :

```
Private Sub mnuTileHorizontally_Click()
    Arrange vbTileHorizontal
End Sub
```

```
Private Sub mnuTileVertically_Click()
    Arrange vbTileVertical
End Sub
```

```
Private Sub mnuCascade_Click()
    Arrange vbCascade
End Sub
```

```
Private Sub mnuArrangelcons_Click()
```

```
    Arrange vbArrangelcons
```

```
End Sub
```

### **Melakukan Koding terhadap Menu**

Untuk melakukan koding terhadap item menu, anda dapat membuka menu pada saat design dan akan menghasilkan Event Click untuk item menu tersebut, contoh :

```
Private Sub mnuDataDepartemen_Click()
```

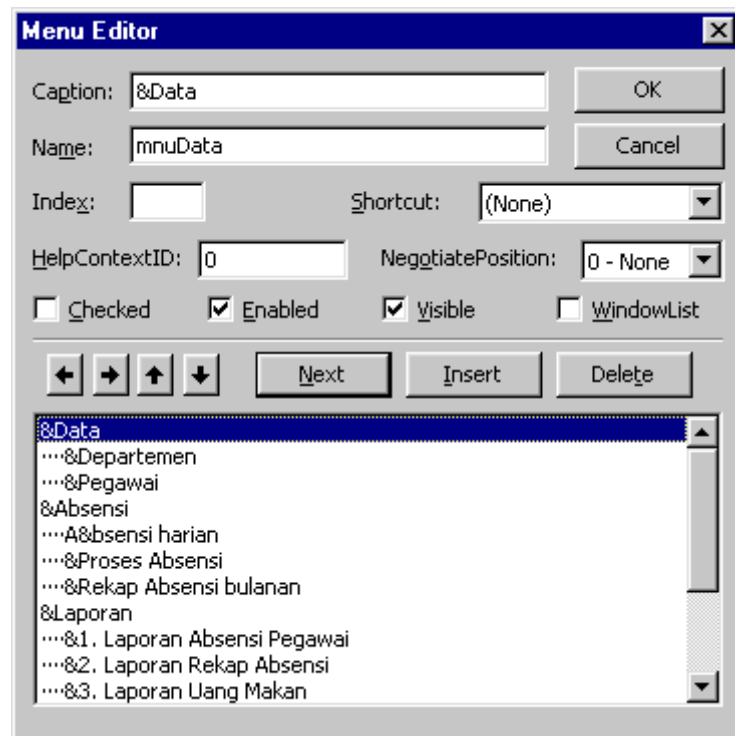
```
    frmDepartemen.Show
```

```
End Sub
```

## **P2.2. Contoh Kasus**

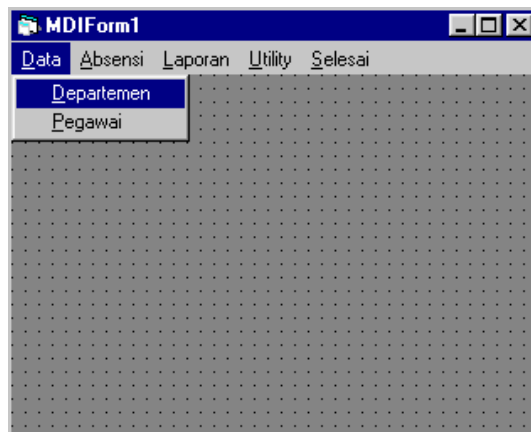
### **Membuat Menu Pada Visual Basic**

Pembuatan menu pada Visual Basic dapat dilakukan dengan bantuan Menu Editor yang terdapat pada Menu Tools.



Setiap item menu memiliki Caption dan sebuah Nama. Anda dapat membentuk Kunci Akses dengan menggunakan tanda & (ampersand) pada Caption dari menu tersebut. Untuk membuat menu anda cukup mengetikkan Caption dan Name, selanjutnya klik pada Next, dan ketikkan menu yang berikutnya, sampai selesai. Selanjutnya adalah membuat Sub Menu dengan melakukan klik pada panah kanan dan sebaliknya. Anda dapat membuat sampai 5 Sub Menu (6 kalau termasuk Menu Utama).

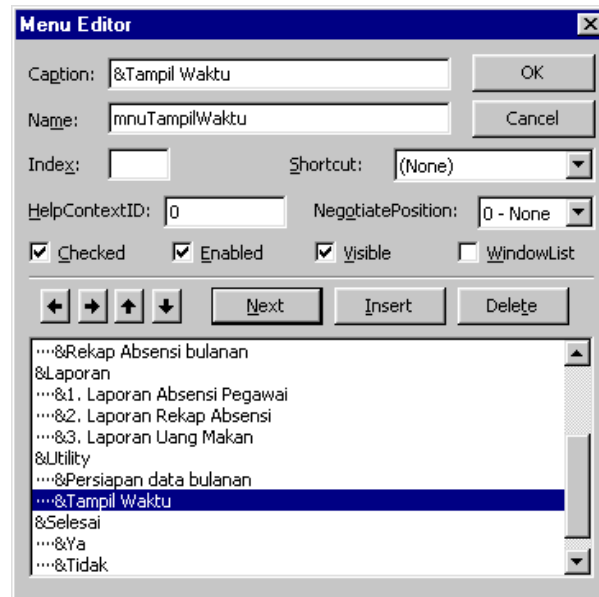
Outputnya :



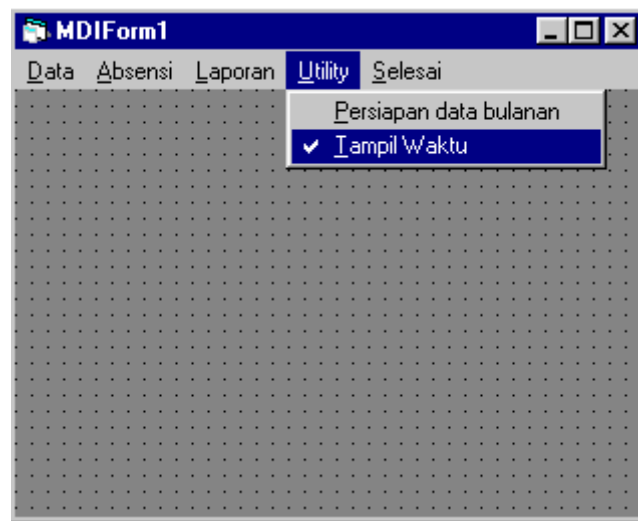
## P2.3. LATIHAN

### Membuat Menu yang memiliki tanda Check

Anda dapat membuat menu yang memiliki tanda Check dengan memanfaatkan option Checked pada Menu Editor.



Sehingga akan menghasilkan menu sebagai berikut :



Anda dapat mengatur keaktifan tanda Check dari item menu tersebut dengan koding sebagai berikut :

```
Private Sub mnuTampilWaktu_Click()  
mnuTampilWaktu.Checked = Not mnuTampilWaktu.Checked  
If mnuTampilWaktu.Checked Then  
    frmWaktu.Show  
Else  
    Unload frmWaktu  
End If  
End Sub
```



# MEMBUAT DATABASE MENGGUNAKAN VISUAL DATA MANAGER

3

## Objektif :

1. Mengetahui dan memahami tentang Visual Data manager
2. Mampu membuat program menggunakan Visual Data Manager

---

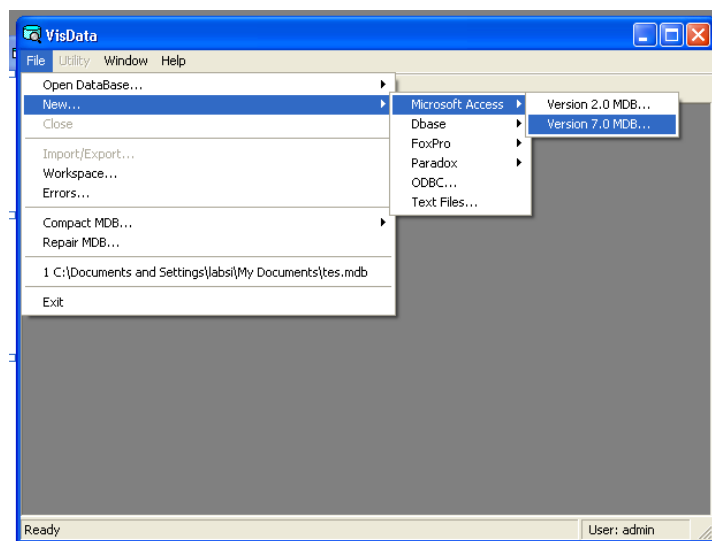
## P3.1. TEORI

Komponen Visual basic untuk membuat dan memproses file database tersebut dinamakan Visual Data Manager (VisData).

### Membuat Database Mahasiswa

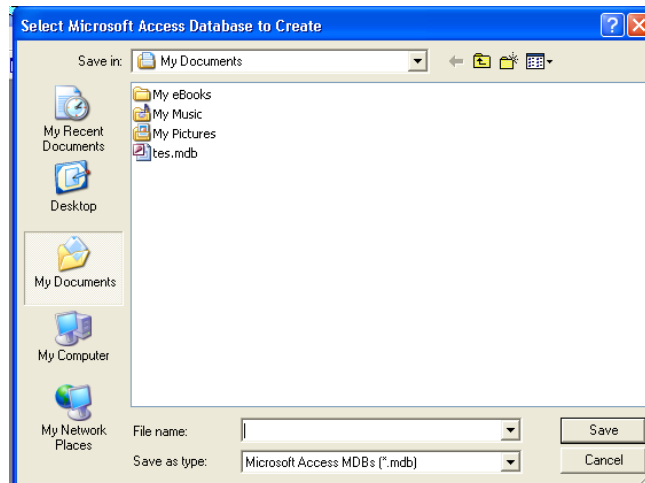
Untuk membuat database dari Visdata dengan format Microfoft Access langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. dari Window Visual basic pilih menu Add-Ins, kemudian pilih Visual Data Manager (Visdata). Tampilan Visdata adalah seperti dibawah ini.



Gambar Window Visdata

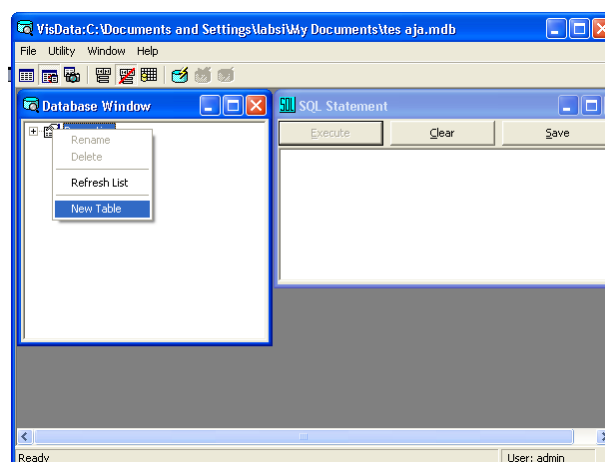
2. Pilih menu File, lalu New, Microsoft Access, pilih Version 7.0MDB...
3. akan tampil kotak dialog Select Microsoft Access Database to create seperti pada gambar. Pilih folder atau direktory pada kotak Save in untuk menyimpan database yang akan dibuat, lalu ketikkan nama database-nya pada kotak file name.



Gambar Kotak dialog untuk menyimpan file database

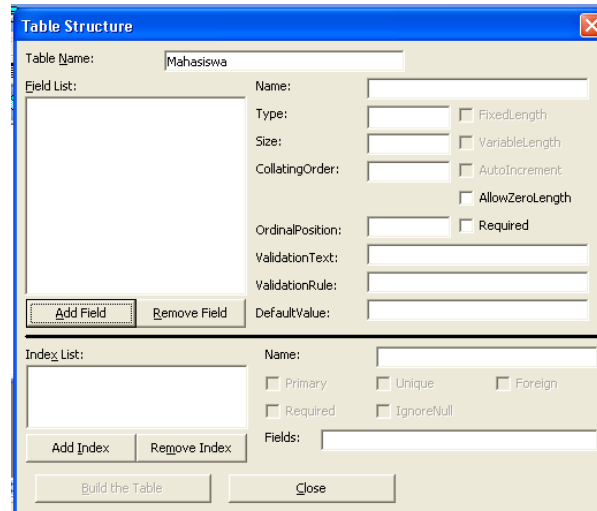
### Membuat Tabel Mahasiswa

1. klik kanan pada Window database (Database window) kemudian dari popup menu pilih New Table.



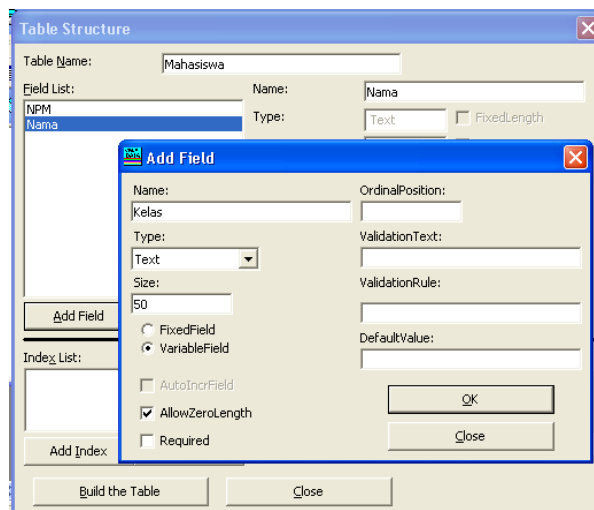
Gambar Database window

Maka akan tampil window seperti dibawah ini. Isi nama tabelnya, klik tombol add Field untuk membuat field-fieldnya.



Gambar table structure

2. isi nama fieldnya misalkan NPM, Nama, Kelas. Masing-masing field diatur tipe data dan ukurannya.



Gambar pembuatan field dan tipe datanya

3. setelah selesai, klik OK lalu klik Close untuk kembali ke Window Table Structure. Klik Build the table untuk menyimpan struktur tabel yang telah dibuat.

## Cara Membuat Koneksi

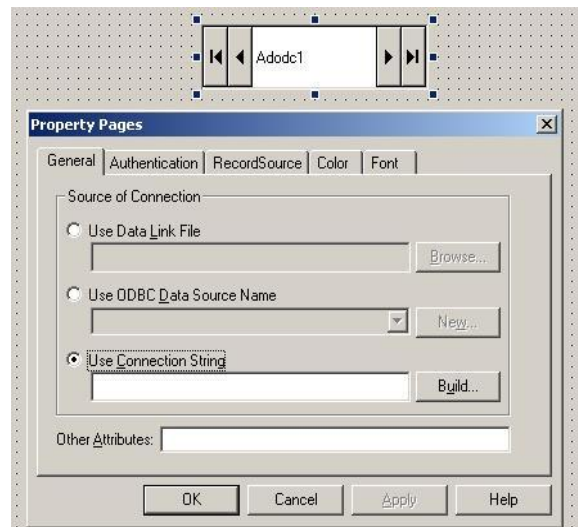
- 1) Aktifkan **Microsoft ActiveX Data Objects 2.5 Library**, melalui menu **Project -> References**
- 2) Aktifkan **Microsoft ADO Data Control 6.0** dan **Microsoft Hierarchical FlexGrid**, melalui menu **Project -> Components**

Setelah itu akan muncul dua komponen baru seperti gambar di bawah ini :

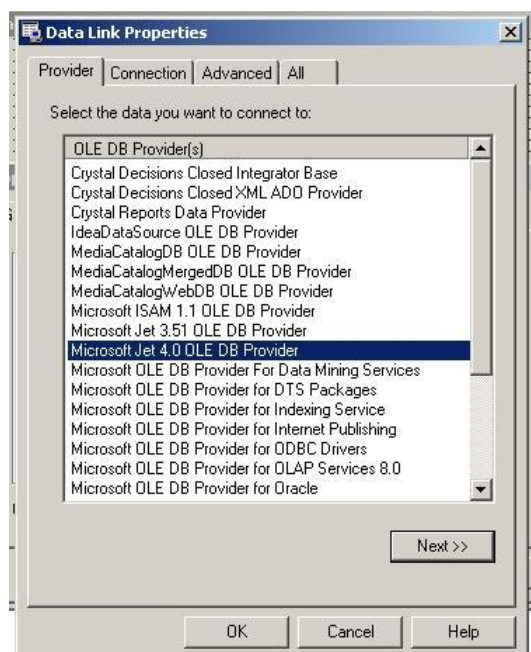


setelah itu, buat object **ADODC** (  ) di form ...

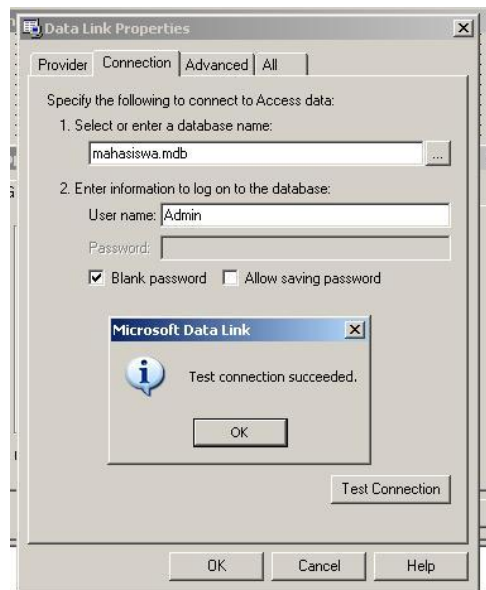
lalu klik kanan object **ADODC**, pilih **ADODC Properties** tersebut sampai muncul tampilan .....



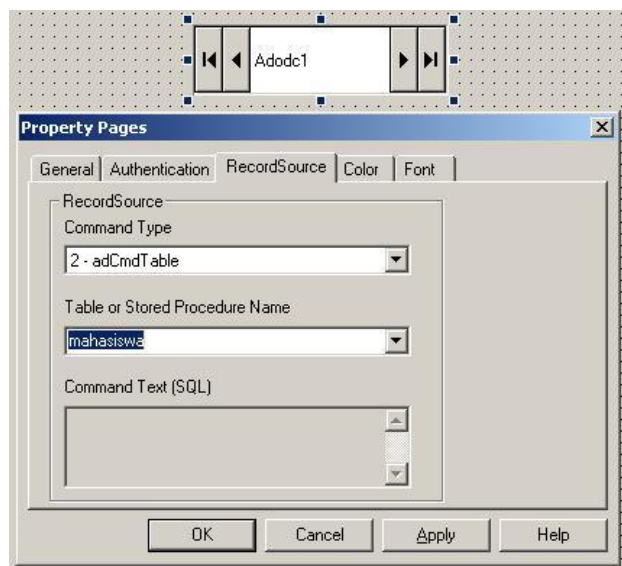
klik **Build...** yang ada di samping kanan **Use Connection String**, lalu pilih **Microsoft Jet 4.0 OLE DB Provider** sampai muncul tampilan ....



lalu klik **Next>>**, pilih database yang mau kita “koneksi”-kan, jgn lupa **HAPUS** path yang ada di depan database tersebut, lalu coba test koneksinya hingga berhasil ...



lalu klik **OK**, pilih tab **RecordSource**, isi Command Type dgn 2 – adCmdTable, lalu pilih nama table yang tersedia ...



lalu klik **Apply**, lalu klik **OK** ....

### P3.2. Contoh Kasus

Program database

Input Data

Input Data Mahasiswa

NPM

Nama

Kelas

Simpan Hapus Keluar

<< < > >>

NPM	Nama	Kelas
12345678	Jono	1KA01
11111111	Nanang	1KA02

Data yang diberikan adalah :

Objek	Properti	Nilai
Form1	Caption	Input data
Label1	Caption Alignment	Input Data Mahasiswa 2-center
Label2	Caption	NPM
Label3	Caption	Nama
Label4	Caption	Kelas
Text1	Text DataSource DataField	(kosong) Adodc1 NPM
Text2	Text DataSource DataField	(kosong) Adodc1 Nama
Text3	Text DataSource DataField	(kosong) Adodc1 Kelas
Command	Caption	&Simpan

Button1		
Command Button2	Caption	&Hapus
Command Button3	Caption	&Keluar
Adodc1	Caption Connection string  RecordSource Visible	Adodc1 Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data Source=C:\Documents and Settings\labsi\My Documents\tes aja.mdb;Persist Security Info=False Mahasiswa True
DataGrid1	DataSource	Adodc1



## DAFTAR PUSTAKA

Anonim, **Aplikasi database Visual Basic 6.0 dengan Crystal report**

Kurniadi Adi, **Pemrograman Microsoft Visual Basic 6**, Elex Media Komputindo, Jakarta 1999

Suryo Kusumo Aryo, **Buku Latihan Microsoft Visual Basic 6.0**, Elex Media Komputindo, Jakarta 2000

Suryo Kusumo Aryo, **Buku Latihan Pemrograman Database dengan Visual Basic 6.0**, Elex Media Komputindo, Jakarta 2002