

MODUL PRAKTIKUM PEMROGRAMAN I



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2021**

Pengenalan Visual Basic

PENGENALAN VISUAL BASIC 6.0

I. MENGENAL VISUAL BASIC

Visual Basic merupakan bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Visual Basic selain disebut sebagai bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai sarana (*tool*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis windows.

Visual Basic memungkinkan pembuatan aplikasi *Graphical User Interface* (GUI) atau pemrograman yang menggunakan tampilan grafis sebagai alat komunikasi dengan pemakainya. Dalam Visual Basic untuk pembuatan tampilan user interface relatif mudah dilakukan karena hanya perlu meletakkan objek-objek grafis ke sumber (*form*) yang sudah disediakan Visual Basic. Setelah itu cukup mengatur properti dari objek-objek tersebut.

Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Basic diantaranya adalah :

- Untuk membuat program aplikasi berbasis Window
- Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti kontrol ActiveX, file Help, aplikasi internet dan sebagainya.
- Menguji program (*debugging*) dan menghasilkan program akhir berakhiran EXE yang bersifat *Executable* atau dapat langsung dijalankan.

II LINGKUNGAN VISUAL BASIC 6

1. Main Menu

Main menu terdiri dari dua komponen yaitu Menubar dan TitleBar. MenuBar menampilkan menu yang berisi perintah-perintah pada Visual Basic, sedangkan TitleBar menampilkan judul proyek Visual Basic yang sedang dikerjakan.

Pengenalan Visual Basic

2. Menu ToolBar

Menu ToolBar merupakan menu berbentuk icon yang berisi perintah. ToolBar disediakan Visual Basic untuk mengakses berbagai fungsi yang ada dalam menu secara lebih cepat dan lebih mudah.

3. Menu ToolBox

ToolBox mengandung semua objek atau kontrol yang dibutuhkan untuk membentuk suatu program aplikasi. Kontrol adalah suatu objek yang akan menjadi *interface* (penghubung) antara program aplikasi dan *user*.

4. Form Window

Form Window atau jendela form adalah daerah kerja utama, Form Window untuk meletakkan berbagai macam objek interaktif seperti teks, gambar, tombol-tombol perintah, *scrollbar* dan sebagainya. Pada saat program aplikasi dijalankan, semua yang terdapat di dalam form akan ditampilkan pada layar window. Jendela form inilah yang akan menjadi latar belakang dari program aplikasi.

5. Project Explorer

Jendela Project Explorer adalah jendela yang mengandung semua file di dalam aplikasi Visual Basic. Setiap aplikasi dalam Visual Basic disebut dengan istilah *project* (proyek), dan setiap proyek bisa mengandung lebih dari satu file. Pada Project Explorer ditampilkan semua file yang terdapat pada aplikasi (proyek), misalnya form, modul, class dan sebagainya.

6. Jendela Properties

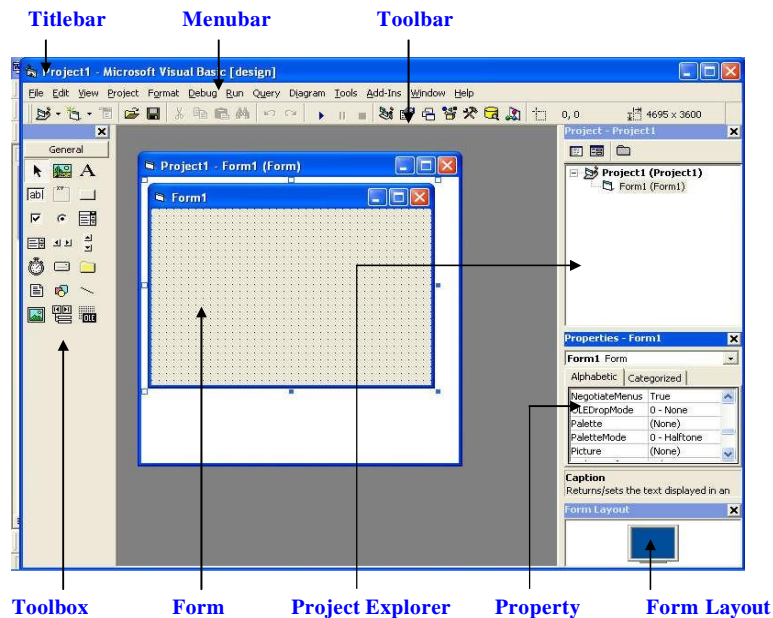
Jendela Properties adalah jendela yang mengandung semua informasi mengenai objek yang terdapat pada aplikasi Visual Basic. Properti adalah sifat dari sebuah objek, seperti nama, warna, ukuran, posisi dan sebagainya. Untuk mengatur bentuk dan karakteristik dari setiap objek melalui Jendela Properties. Jendela Properties ini

Pengenalan Visual Basic

memiliki dua buah tab yaitu tab *Alphabetic* dan tab *Categorized*. Pada tab *Alphabetic*, semua properti dari objek akan diurutkan berdasarkan abjad, sedangkan pada tab *Categorized*, semua properti dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Tidak ada perbedaan antara kedua tab tersebut terhadap properti yang ditampilkan, perbedaan keduanya hanyalah cara menampilkan.

7. Form Layout Window

Form Layout Window adalah jendela yang menggambarkan posisi dari form yang ditampilkan pada layar monitor. Posisi form pada Form Layout Window inilah yang merupakan petunjuk di mana aplikasi akan ditampilkan pada layar monitor saat dijalankan. Jika ingin memindahkan form ke posisi yang lain pada layar, dengan menggeser form tersebut pada jendela Form Layout Window.



Gambar Tampilan Visual Basic dengan form sebagai area kerja

Pengenalan Visual Basic

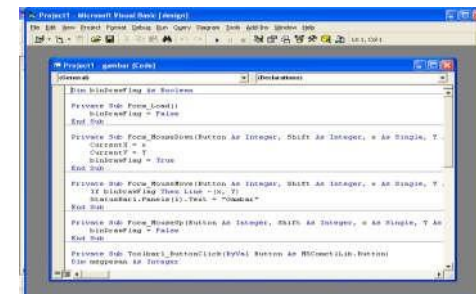
Keterangan:

- Titlebar : menampilkan judul proyek Visual Basic
- Toolbar: *shortcut* yang digunakan untuk membuat perintah suatu proyek.
- Menubar: menu untuk perintah Visual Basic 6.0
- Toolbox: objek yang digunakan untuk membuat suatu form.
- Form: bidang untuk membuat suatu form.
- Project Explorer : menampilkan semua file didalam aplikasi Visual Basic.
- Property: daftar *setting* properti.
- Form Layout: penampilan form pada layar.

8. Jendela Code

Jendela *Code* adalah salah satu jendela yang penting dalam Visual Basic. Jendela ini berisi kode-kode program yang merupakan instruksi-instruksi untuk aplikasi Visual Basic. Setiap objek pada Visual Basic dapat ditambahkan dengan kode-kode program untuk melakukan tugas-tugas tertentu, misalnya menutup aplikasi, membatalkan perintah dan sebagainya. Pada saat menjalankan Visual Basic, jendela ini tidak akan ditampilkan pada layar. Cara untuk menampilkan Jendela Kode :

- Pilih menu **View> Code**
- Klik ganda objek tertentu pada Form Window, atau
- Klik ganda pada komponen yang diinginkan, lalu pilih **View Code**

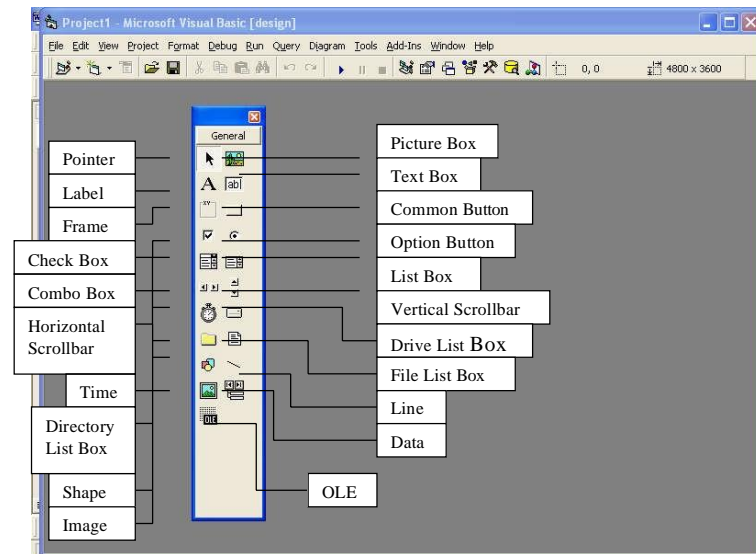


Gambar Jendela Code

Pengenalan Visual Basic

III. KONTROL PADA VISUAL BASIC

Kontrol (*control*) adalah salah satu objek di dalam Visual Basic. Kontrol menyediakan *interface* (antar muka atau penghubung) antar *user* (pemakai akhir) dengan program aplikasi. Setiap kontrol dalam Visual Basic disediakan oleh jendela Toolbox. Pada saat membuat program aplikasi dengan Visual Basic, kontrol-kontrol tersebut harus diletakkan semua di dalam jendela form. Semua kontrol di dalam form akan menjadi media bagi user untuk menggunakan program aplikasi.



Gambar kontrol pada Toolbox

IV. CARA KERJA VISUAL BASIC

Sebuah program dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang disebut dengan objek. Setiap objek memiliki sekumpulan sifat dan metode yang melakukan fungsi tertentu sesuai dengan yang telah diprogramkan.

Pengenalan Visual Basic

Tiga hal utama yang terdapat pada objek yaitu :

1. Properti atau Atribut

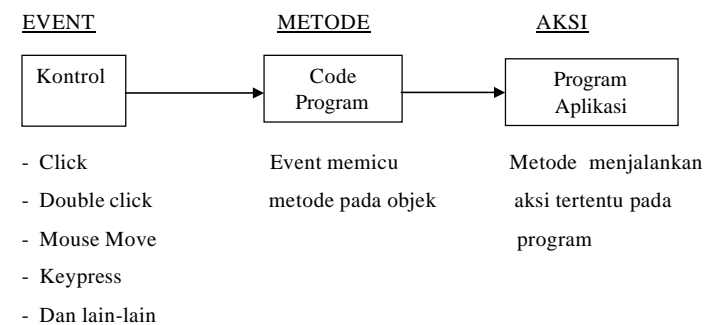
Properti adalah karakteristik atau sifat dari sebuah objek. Misalnya warna, ukuran, tulisan, dan sebagainya.

2. Event

Event adalah segala sesuatu yang dialami sebuah objek, yang diakibatkan baik oleh tindakan user atau tindakan dari program itu sendiri. Sebagai contoh, meletakkan mouse di atas objek, mengklik tombol mouse pada sebuah tombol, mengetik pada kotak teks, dan sebagainya.

3. Metode

Metode adalah serangkaian prosedur yang dimiliki oleh suatu objek yang akan dijalankan sesuai respon yang diberikan oleh suatu perintah atau kejadian. Metode atau tindakan yang dilakukan bergantung pada instruksi yang dituliskan untuk objek tersebut. Misalnya melakukan perhitungan, menutup aplikasi, menerima nilai, dan sebagainya. Semua ini harus di buat dalam jendela code.



Cara kerja program Visual Basic

Pengenalan Visual Basic

V. FILE YANG DIBUAT OLEH VISUAL BASIC

Visual Basic membuat dua file yaitu file pengendali dan file pendukung.

1. File pengendali

File pengendali disebut dengan istilah *project* (proyek). proyek adalah file pusat yang mengelolah dan mencatat seluruh file yang dibutuhkan untuk membentuk suatu aplikasi. File proyek ini akan menyimpan semua komponen, perubahan, serta apa saja yang berhubungan dengan aplikasi. Proyek ini akan disimpan pada file dengan akhiran **VBP**.

2. File pendukung

Pada saat aplikasi yang dibuat disimpan, Visual Basic akan menyimpan semua file pendukung aplikasi tersebut, misalnya file form yang berakhiran.

VI. DASAR – DASAR PEMOGRAMAN VISUAL BASIC

A. Tipe Data

Tipe-tipe data

Tipe	Keterangan
Integer	Tipe data numerik yg berupa bilangan bulat (tanpa pecahan) -32.768 sampai 32.767
Byte	Tipe data yang berupa nilai bulat positif (tanpa pecahan) 0 sampai 255
Decimal	Digunakan untuk menyimpan nilai desimal (pecahan) dengan ketepatan hingga 28 angka desimal
Boolean	Tipe data yang memiliki nilai True atau False
String	Tipe data yang memiliki nilai alfanumerik, yaitu: huruf, angka, atau karakter khusus.
Single	Tipe numerik dg kisaran -3.402823E+38 sampai 3.402823E+38
Double	Tipe numerik dengan kisaran yang sangat besar
Date	Digunakan untuk menyimpan nilai tanggal dan jam
Currency	Untuk menyimpan nilai uang
Long	Tipe data yang sama dgn integer hanya kisaran lebih besar dan

Pengenalan Visual Basic

	membutuhkan memori yang sangat besar
Object	Tipe data yang menyimpan objek seperti form, kontrol dan sebagainya
Variant	Tipe data yang berisi segala macam tipe data yang berbeda

B. Variabel dan Konstanta

1. Variabel

Variabel adalah tempat untuk menyimpan data di dalam memory komputer. Sebuah variabel hanya dapat menyimpan satu nilai data sesuai dengan type datanya.

Variabel terdiri dari : Variabel Global dan Variabel Lokal.

- Variabel Global adalah variabel yang dapat dikenal oleh seluruh bagian program.
- Variabel Lokal adalah variabel yang hanya di kenal oleh satu bagian program saja.

Mendeklarasikan Variabel

```
Dim < namavariabel > as < tipevariabel >
```

Keterangan:

Dim : Statemen dari Visual Basic untuk mendeklarasikan variabel

Namavariabel : nama yang digunakan untuk menyimpan nilai

Tipevariabel : tipe variabel yang bergantung pada tipe data.

Penulisan khusus variabel

1. Variabel bertipe Variant

Dim < namavariabel > as variant atau Dim < namavariabel >

Contoh : Dim varNilai As Variant

2. Membatasi Ukuran variabel String

Dim < namavariabel > As String * Panjangstring

Contoh : Dim StrNama as String *30

2. Konstanta

Konstanta adalah variabel yang nilai datanya bersifat tetap dan tidak bisa di ubah.

Syntax :

```
Const < nama_konstanta > As < type_data > = < nilai_data >
```

Pengenalan Visual Basic

C. Operator

Visual Basic mengenal 3 jenis operator yaitu :

1. Operator Aritmatika, digunakan untuk operasi matematis terhadap nilai data.

Simbol	Operasi Matematis	Contoh
+	Penjumlahan	$5 + 2$ hasilnya 7
-	Pengurangan	$5 - 2$ hasilnya 3
*	Perkalian	$5 * 2$ hasilnya 10
/	Pembagian (hasil pecahan)	$5 / 2$ hasilnya 2,5
\	Pembagian (hasil bulat)	$5 \setminus 2$ hasilnya 2
Mod	Sisa Pembagian	$5 \text{ Mod } 2$ hasilnya 1
^	Pemangkatan	$5 ^ 2$ hasilnya 25
&	Penggabungan String	$5 \& 2$ hasilnya 52

2. Operator Perbandingan digunakan untuk operasi yang membandingkan nilai data.

Simbol	Operasi Perbandingan	Contoh
<	Lebih kecil	$5 < 2$ hasilnya False
>	Lebih besar	$5 > 2$ hasilnya True
<=	Lebih kecil atau sama dengan	$5 < = 2$ hasilnya False
>=	Lebih besar atau sama dengan	$5 > = 2$ hasilnya False
=	Sama dengan	$5 = 2$ hasilnya False
<>	Tidak sama dengan	$5 < > 2$ hasilnya True

3. Operator Logika digunakan untuk operasi yang membandingkan suatu perbandingan.

Simbol	Operasi Logika	Contoh
Or	Atau	$(5 < 2) \text{ Or } (5 > 2)$ hasilnya True
And	Dan	$(5 < 2) \text{ And } (5 > 2)$ hasilnya False
Not	Tidak	Not $(5 < 2)$ hasilnya True

Pengenalan Visual Basic

MODUL I INPUT DAN OUTPUT

Program Input Nama

Langkah- langkah

1. Buat form baru dan letakkan komponen pada form sebagai berikut :



2. Ubah Properties

Kontrol	Property	Nilai
Form1	Caption	Input Nama
Label1	Caption	Nama Depan
Label2	Caption	Nama Belakang
Label3	Caption	Nama Lengkap
Text1	Text	< Kosongkan >
Text2	Text	< Kosongkan >
Text3	Text	< Kosongkan >
Command1	Caption	Proses

3. Buat Kode Program

Klik Ganda Tombol Proses

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

Pengenalan Visual Basic

Program Gerak

Langkah – langkah

1. Buat form baru dan letakkan komponen pada form sebagai berikut :



2. Ubah Property

Kontrol	Property	Nilai
Form1	Caption	Gerak
Commandbutton1	Name	Cnaik
Commandbutton2	Name	Cturun
Commandbutton3	Name	Ckanan
Commandbutton4	Name	Ckiri
Shape1	Shape	5 - Rounded Square
	Borderstyle	Solid

3. Buat Kode Program

- Klik Ganda Tombol Naik

```
Private Sub Cnaik_Click()  
Shape1.Top = Shape1.Top - 100  
End Sub
```

- Klik Ganda Tombol Turun

```
Private Sub Cturun_Click()  
Shape1.Top = Shape1.Top + 100  
End Sub
```

Pengenalan Visual Basic

- Klik Ganda Tombol Kanan

```
Private Sub Ckanan_Click()  
Shape1.Left = Shape1.Left + 100  
End Sub
```

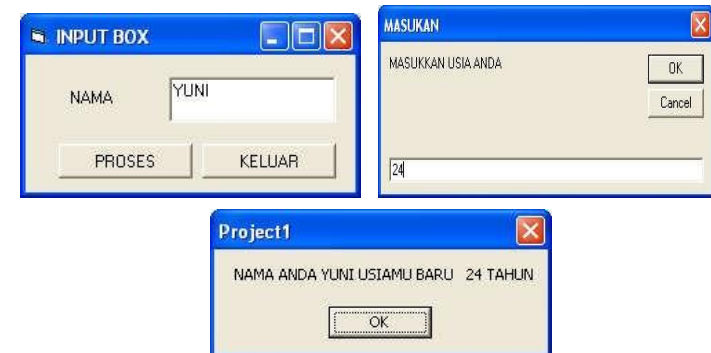
- Klik Ganda Tombol Kiri

```
Private Sub Ckiri_Click()  
Shape1.Left = Shape1.Left - 100  
End Sub
```

4. Jalankan Program Dengan Mengklik tombol Run atau F5

LATIHAN 1

1. Buat program untuk menginputkan umur dengan menggunakan input box. Output program seperti di bawah ini. (Simpan program dengan folder Latihan1, folder Latihan1A, Nama file F11. frm , P11.frm).



2. Buat program kalkulator yaitu : penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dan pangkat dengan menggunakan operasi aritmatika.(Simpan program dengan folder Latihan1, folder Latihan1B, Nama file F12. frm , P12.frm).
3. Buat Program Gerak dengan menggunakan kontrol timer. Kriteria Kanan, Kiri, Naik, Turun, Center dan Stop. (Simpan program dengan folder Latihan1, folder Latihan1C, Nama file F13. frm , P13.frm).

MODUL 11 SELEKSI KONDISI

Pernyataan Berkondisi

1. If

Sintax :

```
If (kondisi) Then
.....ekspresi.....
end If
```

2. If else

Sintax :

```
If (kondisi) Then
.....ekspresi 1.....
Else
.....ekspresi 2.....
end If
```

3. Select Case

Sintax :

```
Select Case ekspresi
    Case nilai :
        .....ekspresi 1.....
    Case nilai :
        .....ekspresi 2.....
    Case nilai :
        .....ekspresi 3.....
End Select
```

Program Aplikasi dengan Menggunakan Pernyataan IF

1. Buat Form Aplikasi dan Ubah Properties Seperti di bawah ini

Ketentuan :

Jika penjualan barang lebih dari 1000000 akan mendapat bonus 15 % dari penjualan, pajak 0.5% dari jumlah gaji pokok dan bonus. Untuk total gaji adalah jumlah semua gaji pokok ditambah bonus dikurangi pajak.

2. Buat Kode Program

Klik Ganda TombolProses

```
Dim penjualan
Dim gajipokok, bonus, pajak, total As Single
Private Sub Command1_Click()
    gajipokok = Tgaji.Text
    If (TPenjualan.Text > 1000000) Then
        bonus = TPenjualan.Text * 0.15
        pajak = (gajipokok + bonus) * 0.05
        total = gajipokok + bonus - pajak
    Else
        bonus = 0
        pajak = (gajipokok + bonus) * 0.05
        total = gajipokok + bonus - pajak
    End If
    TBonus.Text = bonus
    TPajak.Text = pajak
```


Pengenalan Visual Basic

```
TTotal.Text = total  
End Sub
```

Program Aplikasi dengan Menggunakan Pernyataan Case...Of

1. Buat Form Aplikasi dan Ubah Properties Seperti di bawah ini



2. Buat Kode Program

- Klik ganda text1

```
Private Sub Text1_Change()  
pilihan = Text1.Text  
Select Case pilihan  
Case 1: Text2.Text = "Rp 6000"  
Case 2: Text2.Text = "Rp 5000"  
Case 3: Text2.Text = "Rp 7000"  
Case 4: Text2.Text = "Rp 10000"  
Case Else: Text2.Text = "pilihan salah"  
End Select  
End Sub
```

- Klik Ganda Tombol Clear

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

3. Jalankan Program dengan mengklik tombol Run atau F5

Pengenalan Visual Basic

LATIHAN2

1. Buat Project Kasir di sebuah restoran, gunakan kondisi if, if..else atau case.
Dengan output program sebagai berikut : (Simpan program di folder Latihan2, folder latihan 2A, Nama file F21. frm , P21).



Daftar Makanan		Jumlah
<input type="checkbox"/> Burger	Rp 12.000	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Steak	Rp 25.000	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Chess Patato	Rp 15.000	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Fried Chicken	Rp 10.000	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Spagethi	Rp 20.000	<input type="text"/>

2. Seperti latihan1, buat Program aplikasi Pembayaran Listrik selama 1 bulan.
Desain program sesuai dengan kebutuhan. (Simpan program di folder Latihan2, folder latihan 2B, Nama file F22. frm , P22).

MODUL 111 PERULANGAN

Struktur Perulangan

Digunakan untuk menggulang sebagian rutin sehingga tidak perlu menulis ulang rutin sebanyak perulangan yang diinginkan.

1. Do ... Loop

Berfungsi untuk menggulang blok perintah sampai jumlah tertentu. Perintah ini dipakai jika tidak tahu pasti berapa kali akan diadakan pengulangan blok perintah.

Syntax :

```
Do while (kondisi)
....perintah....
Loop
```

Visual Basic akan menguji kondisi, jika hasilnya salah maka akan melewati perintah di bawah Do dan meneruskan ke bagian bawah Loop.

```
Do Until Kondisi
....Perintah...
Loop
```

Visual Basic akan melakukan perulangan jika hasil pengujian bernilai salah (false). Pengulangan ini dilakukan minimal 0 kali.

2. While...Wend

Urutan kode while dan wend akan di ulang terus selama kondisi true (benar) masih berlangsung.

Syntax :

```
While (kondisi)
.....ekspresi...
Wend
```

3. For ... Next

Dipilih jika sudah tahu berapa kali perulangan yang akan dilakukan dalam blok perintah.

Syntax :

```
For counter = nilaiawal To Nilaiakhir [ Step Kenaikan ]
.....ekspresi.....
Next counter
```

Program Aplikasi Perulangan

Langkah- langkah :

1. Buat Form Aplikasi dan ubah Property



2. Buat Kode Program

- Klik ganda tombol For..Next

```
Private Sub Command1_Click()
List1.Clear
For i = 1 To 100
List1.AddItem "angka" & i
Next i
End Sub
```

- Klik Ganda Tombol Do..Until

```
Private Sub Command3_Click()
List1.Clear
i = Asc("A")
Do Until i > Asc("Z")
List1.AddItem "huruf" & Chr(i)
i = i + 1
```

Pengenalan Visual Basic

```
Loop
End Sub
```

- Klik Ganda Tombol Do..While

```
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
```

3. Jalankan Program dengan klik tombol Run atau F5

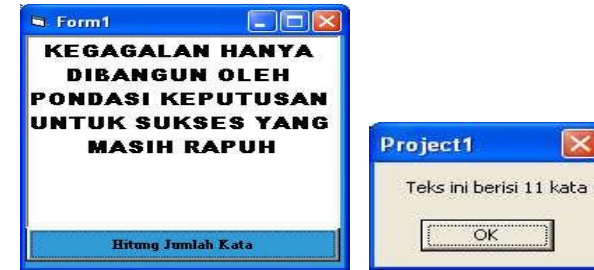
LATIHAN3

1. Buat program dengan output bilangan genap seperti :
(Simapan Di folder Latihan3, folder Latihan3A, Nama File F31.frm, P31.frm)



2. Buat Program untuk menghitung jumlah kata.
(Simapan Di folder Latihan3, folder latihan3B, Nama File F32.frm, P32.frm)

Pengenalan Visual Basic



MODUL 1V PROGRAM DATABASE

Bekerja dengan Sistem Database dalam Visual Basic

Dalam Visual Basic, Database dapat dibuat dalam dua bentuk

1. Berupa Grid berbentuk tabel yang berisi kumpulan baris/kolom

Fasilitas yang digunakan :

Data Grid control, Grid control, DbList, DBGrid control dan MSFlexGrid control

2. Berbentuk baris dan kolom terpisah

Digunakan teknik file data yang memanfaatkan statement Open.

Kontrol Data

Kontrol Data berguna untuk menampilkan record-record database pada aplikasi.

Properti Kontrol Data

Properti	Keterangan
Caption	Teks judul yang akan ditampilkan ditengah-tengah kontrol data
Connect	Memilih salah satu jenis database yang ada seperti : Access(mdb),dBase(dbf),Foxpro (dbf) dsb.
DatabaseName	Menghubungkan kontrol data dengan file database
RecordSource	Memilih salah atu tabel dari database yang dipilih

Membuat Aplikasi Database

A. Aplikasi Database yang menampilkan record-record pada layar dengan kontrol data tanpa menggunakan fasilitas Grid

Pengenalan Visual Basic

Langkah-langkah :

- Buata project baru (Ctrl +N)
- Tambahkan data control pada form
- Buat lima buah kontrol Label, empat buah kontrol Text box dan sebuah command button
- Pilih kontrol data1, ganti properties

Properties	Keterangan
Connect	Access
DatabaseName	C:\Program files\Microsoft Visual Studio\VB98\Bibio.Mdb
RecordSource	Pilih Tabel All Titles
Caption	Tabel Daftar Buku

- Pilih kontrol textbox untuk menampilkan fiel-fiel yang terdapat pada file database Bibio.mdb pada tabel All Titles.klik pada kontrol kotak teks text1.
- Pilih properties datasource, pilih data1 yang akan dijadikan sumber data untuk kotak teks.
- Pilih properties datafield,pilih title. Lakukan untuk textbox berikutnya.

Kontrol	Properti	Nilai
Form1	Caption	Contoh Kontrol Data
Text1	Text	(kosongkan)
	DataSource	Data1
	Datafield	Author
Text2	Text	(kosongkan)
	DataSource	Data1
	Datafield	Year Published
Text3	Text	(kosongkan)
	DataSource	Data1
	Datafield	Title
Text4	Text	(kosongkan)
	DataSource	Data1
	Datafield	Company Name
Label1	caption	Database Buku

Pengenalan Visual Basic

		Komputer
Label2	caption	Judul Buku
Label3	caption	Penulis
Label4	caption	Tahun
Label5	caption	Penerbit
Command1	caption	Exit

Run Program

B. Aplikasi Database yang menampilkan record-record pada layar dengan kontrol data dan menggunakan fasilitas DBList

Langkah-langkah :

- Buata project baru (Ctrl +N)
- Tambahkan data control pada form
- Klik kanan pada toolbox klik components pilih Microsoft Databound List Control 6.0. Letakkan kontrol DBList
- Pilih kontrol data1, ganti properties

Properties	Keterangan
Connect	Access
DatabaseName	C:\Program files\Microsoft Visual Studio\VB98\Bibio.Mdb
RecordSource	Pilih Tabel All Titles

Pengenalan Visual Basic

Caption	Tabel Daftar Buku
---------	-------------------

- Isi Properti Data Source dan Row Source pada DBList1 dengan data1
- Pilih properti Datafield dan ListField pada DBList 1 dengan memilih nama field yang akan ditampilkan.
- Jalankan Program



Run Program

C. Aplikasi Database yang menampilkan record-record pada layar dengan kontrol data dan menggunakan fasilitas MSFlexGrid

Langkah-langkah

1. Buat New Project
2. Pilih Microsoft FlexGrid control 6.0 pada command letakkan MsFlexGrid pada form dan letakkan pula kontrol data pada form.
3. Isi properti Database File pada Data1 dengan browsing file database. ubah pula Recordsource
4. Isi Properti DataSource pada MSFlexGrid dengan memilih kontrol data
5. Klik kanan pada kontrol MSFlexGrid, pilih Properties
6. Pada tab General, ubah bagian FixedCols menjadi 0 dan bagian Cols menjadi 3. klik Ok
7. Jalankan Program.

Pengenalan Visual Basic

D. Aplikasi Database yang menampilkan record-record pada layar dengan kontrol data dan menggunakan fasilitas DBGrid

Langkah-langkah

1. Buat New Project
2. Pilih Microsoft Data Bound Grid control 5.0 pada command letakkan MsFlexGrid pada form dan letakkan pula kontrol data pada form.
3. Untuk menambah jumlah kolom pada DBGrid, klik kanan DBGrid, pilih Edit
4. Klik kanan sekali lagi, pilih Append
5. Untuk memasukkan data pada database kedalam kontrol klik kanan pada DBGrid, pilih Properties
6. Klik Tab Columns
7. Pada bagian Column, pilih column 0
8. Ketikkan Judul kolom pada bagian Caption
9. Pilih nana field pada bagian DataField
10. Klik Apply
11. Untuk memasukkan data kolom berikutnya, pada bagian column, pilih column 1 dan seterusnya. Klik Ok
12. Jalankan Program.

LATIHAN 1

1. Buat Database dalam Access
2. Tampilkan record-record Database dalam Visual Basic dengan menggunakan Kontrol Data. Tambahkan perintah untuk mencari data, tambah data dan hapus. Untuk tampilan desain sesuai kebutuhan.

LATIHAN 2

1. Buat Database dalam Access
2. Tampilkan record-record Database dalam Visual Basic dengan menggunakan Kontrol Data dan menggunakan fasilitas Grid.