

FORM

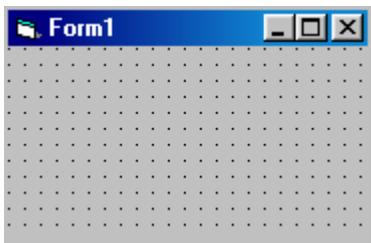
Form adalah tempat untuk pembuatan window. Kontrol diletakkan pada form. Kontrol ini misalnya tombol check box, radio button, memo, label, panel, dan sebagainya. Pada form tersedia tombol :

- Tombol Minimize untuk mengubah window menjadi icon.
- Tombol Maximize untuk memperbesar ukuran sehingga memenuhi layar monitor pada saat itu tombol berubah menjadi tombol Restore yang berfungsi mengembalikan ke ukuran sebelumnya.
- Tombol Close untuk menutup window. Jika aplikasi mengandung sebuah window, maka Close sekaligus berfungsi penutup program.

Mengaktifkan Form

Untuk mengaktifkan form ada beberapa cara, yaitu :

- Klik tombol View Object pada Window Project
- Dari menu View klik perintah Object
- Tekan tombol Shift + F7 pada keyboard



Event Form

| Event | Keterangan |
|-------------|--|
| Active | Terjadi saat sebuah form menjadi window aktif |
| Click | Terjadi saat pemakai mengklik form |
| DbClick | Terjadi saat pemakai melakukan klik ganda form |
| Deactive | Terjadi saat form lain menjadi window aktif |
| DragDrop | Terjadi saat proses drag melewati form selesai |
| DragOver | Terjadi saat proses drag melewati form |
| GotFocus | Terjadi saat form mendapat focus |
| KeyDown | Terjadi saat pemakai menekan keyboard dan property KeyPreview kontrol pada form bernilai True. Sebaliknya, kontrol akan memakai event KeyDown |
| KeyPress | Terjadi saat pemakai menekan sebuah tombol pada keyboard melewati form |
| KeyUp | Terjadi saat pemakai melepas penekanan tombol |
| LinkClose | Terjadi saat proses DDE terhenti |
| LinkError | Terjadi saat proses DDE gagal |
| LinkExecute | Terjadi saat proses DDE mulai dijalankan |
| LinkOpen | Terjadi saat proses DDE mulai |
| Load | Terjadi saat form diaktifkan dan ebelum tampak di layar |
| LostFocus | Terjadi saat form kehilangan focus |
| MouseDown | Terjadi saat pemakai menekan mouse melewati form |
| MouseMove | Terjadi saat pemakai melepas mouse melewati form |
| Paint | Terjadi saat VB harus menggambarkan form |
| QueryUnload | Terjadi beberapa saat sebelum aplikasi dihentikan. Resize terjadi pada saat pemakai mengubah ukuran form. Unload terjadi saat form diaktifkan menggunakan pernyataan Unload. |

Properti Form

| Properti | Keterangan |
|--------------|--|
| AutoRedraw | Jika True, VB secara otomatis menggambar ulang gambar pada form karena window lain menghilangkan gambar. Jika False (default), VB tidak akan me-redraw secara otomatis |
| BackColor | Warna background form. Pemakai bias menentukan dengan angka heksadecimal atau memilih warna yang sesuai dari palet warna |
| BorderStyle | 0 tanpa garis batas, 1 untuk garis tetap, 2 (default) untuk garis yang ukurannya bias diubah, 3 garis tetap dengan dua baris pada pinggirnya |
| Caption | Teks yang tampil pada judul form. Nilai Caption secara default adalah nama form |
| ClipControls | Jika True (default), Paint even akan bekerja |
| ControlBox | Jika True (default), form akan mengandung tombol control |
| DrawMode | Menyediakan 16 komposisi yang terkait dengan gambar dalam menghasilkan efek gambar khusus |
| DrawStyle | Menyediakan 7 komposisi untuk menentukan tampilan garis dalam gambar |
| DrawWidth | Menentukan lebar garis pada form |
| Enabled | Jika true (default), form dapat menanggapi events |
| FillColor | Warna untuk mengisi gambar pada form |
| FillStyle | Menyediakan 8 macam corak pengisi bidang gambar |
| FontBold | Untuk menentukan ukuran tebal font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| FontItalic | Untuk menentukan bentuk miring font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| Font Name | Untuk menentukan jenis font pada form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| FontSize | Untuk menentukan ukuran font pada form dan saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |

| | |
|-----------------|--|
| FontStrikethru | Untuk menentukan garis coret pada font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| FontTransparent | Untuk menghasilkan efek transparent font pada form maupun pada pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| FontUnderline | Untuk menentukan garis bawah font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| ForeColor | Untuk menentukan warna latar depan font di form maupun pada saat pencetakan. Tidak berpengaruh pada property Caption |
| Height | Untuk menentukan ukuran tinggi form |
| HelpContextID | Menyediakan nomor pengenalan dalam penyusunan context-sensitive help |
| Icon | Untuk menentukan icon aplikasi |
| KeyPreview | Jika False (default), control yang menerima focus menerima bias menerima event-event berikut KeyDown, KeyUp dan KeyPress sebelum form. Jika bernilai True, form akan menerima event sebelum kontrol terfokus |
| Left | Ukuran posisi kiri, terhitung dari pinggir form |
| LinkMode | 0 (default) akan melumpuhkan DDE, 1 DDE otomatis DDE, 2 Dde terkode, 3 permintaan terkode |
| LinkTopic | Menentukan aplikasi sumber dan topik DDE |
| MaxButton | Jika True (default), tombol Maximize muncul pada form pada saat runtime. Jika false, pemakai tidak bias me-maximize form |
| MDIChild | Jika True, form akan jenis MDI. Jika False (default), form bukan form MDI |
| Name | Nama form, default Form 1 |
| Picture | File gambar yang menampilkan background form |
| ScaleHeight | Tinggi form, ScaleMode untuk menentukan unit pengukuran yang digunakan |
| ScaleLeft | Jarak dari kiri layar ke batas kiri form |
| Scale Mode | Untuk menentukan pengukuran koordinat pada form |

| | |
|-------------|---|
| ScaleTop | Jarak dari sisi atas layar ke batas atas form |
| Scale Width | Untuk menentukan lebar form |
| Top | Posisi batas atas form |
| Visible | Bernilai True atau False, sehingga form bias tampak atau hilang |
| Width | Lebar form dalam satuan twip |

Menggunakan Banyak Form

Pengaktifkan Form

Perintah untuk mengaktifkan form, yaitu membuka form ke memori :

Load Namaform

Perintah untuk menutup form dari memori :

Unload Namaform

Kalau kode dijalankan pada form tersebut, cukup dengan perintah :

Unload Me

Penampilan Form

Perintah untuk menampilkan form yang telah aktif di memori tetapi belum tampak :

Namaform.Show

Sedangkan perintah untuk menyembunyikan form adalah :

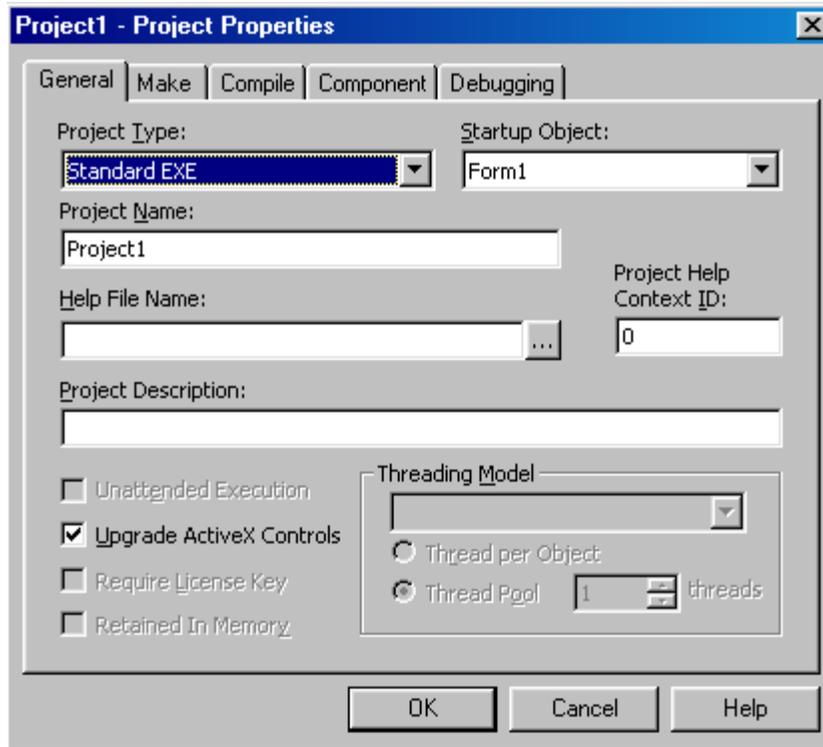
Namaform.Hide

Kalau kode dijalankan pada form tersebut, cukup dengan perintah :

Me.Hide

Penentuan Form Awal

Untuk menentukan form mana yang harus tampil pertama kali menggunakan kotak dialog Project Properties. Kotak ini dapat diaktifkan dengan perintah Project-project Properties. Kemudian pada tab General, terdapat combo box StartUp Object digunakan untuk memilih form awal.



Berikut ini adalah contoh pemrograman

1. Rancang interface yang mengandung kontrol : 1 label, 3 command button dan sebuah text seperti berikut ini :
2. Klik ganda Text Box, lalu lengkapi kodenya, menjadi seperti berikut :

```
Private Sub Text1_Change()  
Form1.Caption = Text1.Text  
End Sub
```
3. Klik ganda pada label2 dan tuliskan :

```
Private Sub Label2_Click()  
Label2.Caption = Text1.Text  
End Sub
```
4. Klik ganda tombol pertama, lalu tulis kode berikut ini :

```
Private Sub Command1_Click()  
Form1.Height = Form1.Height + 450
```

```
Form1.Width = Form1.Width + 450
```

```
End Sub
```

5. Klik ganda tombol kedua lalu tuliskan :

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
Form1.BackColor = QBColor(Rnd() * 15)
```

```
End Sub
```

6. Klik ganda tombol ketiga dan tuliskan :

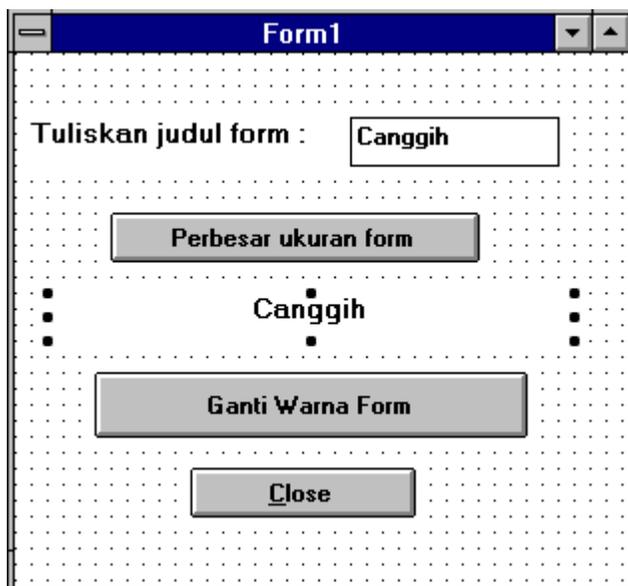
```
Private Sub Command3_Click()
```

```
Unload Me
```

```
End Sub
```

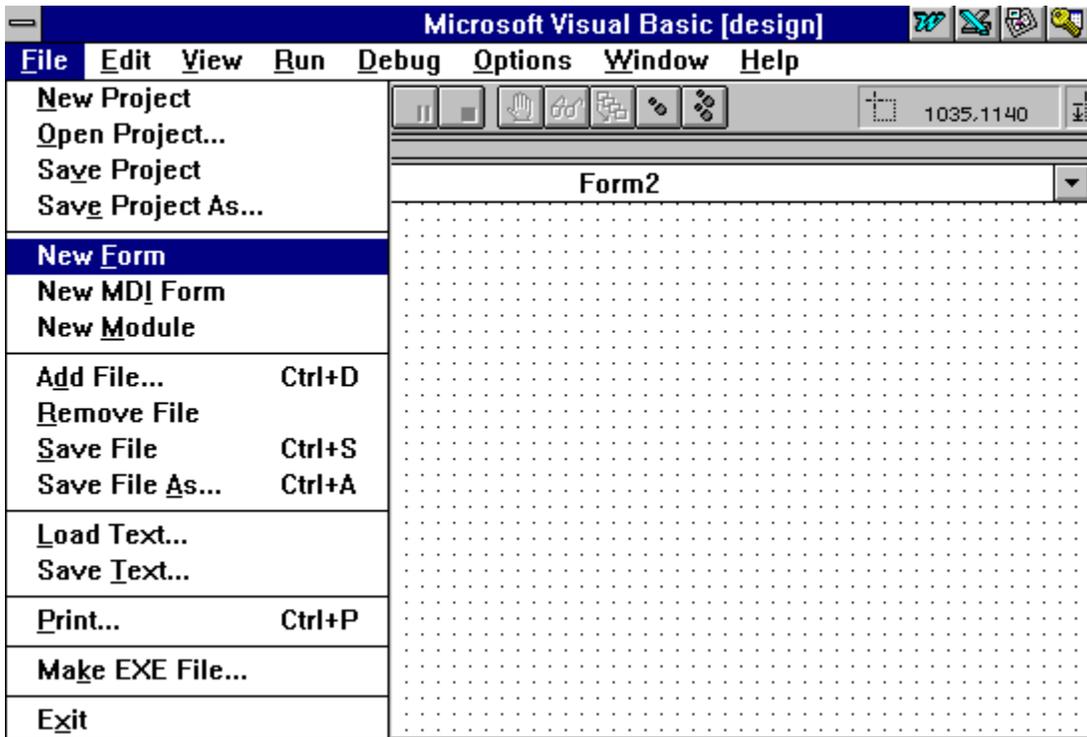
7. Dengan perintah Save Project As dari menu File, simpanlah form sebagai Frm.Form.Frm dan program sebagai PrjForm.vbp.

Kemudian jalankan program, lalu tuliskan kata pada text box, misalnya cangguh. Kata tersebut akan dipasangkan sebagai judul window. Klik label kedua, kata tersebut akan dituliskan pada label tersebut. Selanjutnya pada tombol pertama akan memperbesar ukuran form, tombol kedua akan mengganti warna form secara random dan tombol ketiga perintah untuk menutup form.



The screenshot shows a Windows application window titled "Form1". Inside the window, there is a text box with the label "Tuliskan Judul Form" and an empty input field. Below the text box is a button labeled "Perbesar ukuran form". Underneath that button is the text "Klik disini untuk mengambil judul form". At the bottom of the window are two more buttons: "Ganti warna form" and "Close".

The screenshot shows the same Windows application window after the "Perbesar ukuran form" button has been clicked. The window title is now "Canggih". The text box now contains the word "Canggih". The text "Klik disini untuk mengambil judul form" has been replaced by the word "Canggih" in a larger font size. The buttons "Perbesar ukuran form", "Ganti warna form", and "Close" remain in their original positions.



Form

Form dalam Visual Basic memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai media interaksi antara program dengan pemakai. Form inilah yang akan digunakan program dan pemakai untuk saling berkomunikasi.

I. Event dan Metode Form

Load namaform

Unload namaform atau Unload Me

Me adalah nama objek yang menyatakan Form yang saat itu sedang aktif

Load frmForm1 → membuka form bernama frmForm1

Dan untuk menampilkannya di layar dengan menggunakan Show

FrmForm.Show → menampilkan form bernama frmForm1

II. Menentukan Ukuran dan Letak Form

Ada 3 cara :

1. Menggunakan pointer pada ToolBox
2. Menggunakan property form Height untuk jarak atas bawah form dan Width untuk mengatur jarak kanan kiri form. Satuannya adalah twip, point, pixel, inchi dan sebagainya. Bisa dipilih melalui property ScaleMode
3. Menggunakan property Top dan Left untuk mengubah letak form dibandingkan dengan letak layar monitor

III. Mengatur Properti Form

Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Klik area Form Designer yang kosong
2. Perhatikan dan lihat daftar property form yang dipilih tadi. Jika tidak tampak semua, kita dapat menggunakan scrollbar yang ada di sebelah kanan window properties
3. Klik kotak isian property yang akan diatur
4. Ubah nilainya, dan akhiri dengan menekan tombol enter
5. Ulangi mulai langkah ke-2 untuk mengatur property yang lain

IV. Menampilkan Form

Untuk mengetahui hasil dari aplikasi yang kita buat adalah dengan menggunakan salah satu cara berikut :

1. Tekan tombol keyboard F5
2. Klik menu Run, dan klik pilihan Run
3. Klik tombol Run yang ada pada ToolBar

V. Membuat Form

1. Pilih menu File > New atau tekan tombol Ctrl+N untuk membuat proyek baru pada VB
2. Pilih Standard.EXE lalu tekan OK
3. Ubah nama identitas Form ini melalui jendela property (Name). Ubah nilainya menjadi frmLatihan
4. Ubah property Caption atau judul dari Form ini menjadi LATIHAN FORM
5. Ubah warna latar belakang Form tersebut. Cari property BackColor pada jendela properties, lalu pilih warna yang sesuai dengan keinginan
6. Jika memiliki gambar, kita akan ubah latar belakang form agar tampak menarik. Caranya cari property picture lalu klik tombol ellipsis di sebelah kanannya. Pada kotak dialog Load Picture yang muncul, carilah file gambar apa saja pada komputer kita lalu klik OK. (File gambar ini bias berakhiran BMP, JPG, GIF, dan sebagainya).
7. Berikutnya kita akan mengubah beberapa property seperti di bawah ini agar Form memiliki komponen-komponen seperti layaknya jendela windows lain, misalnya seperti tombol Maximize dan Minimize, tombol kontrol menu dan sebagainya.

| Properti | Nilai |
|---------------|----------------|
| BorderStyle | 1-Fixed Single |
| ControlBox | True |
| MaxButton | True |
| MinButton | True |
| ShowInTaskbar | True |
| WindowState | 0-Normal |
| MousePointer | 11-Hourglass |

| | |
|---------------|----------------|
| Moveable | True |
| StartPosition | 2-CenterScreen |

- Jalankan Form dengan menekan tombol F5.

VI. Membuat Banyak Form

Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- Buat proyek baru pada Visual Basic (tekan tombol Ctrl+N)
- Pilih Standard.EXE lalu tekan OK
- Pada jendela Project Explorer, klik kanan tombol mouse pada Project1, lalu pada menu yang muncul pilih ADD>Form
- Klik pada icon Form untuk menambahkan jendela form yang kosong, lalu klik Open
- Ulangi langkah di atas sehingga kini kita memiliki tiga buah jendela Form di dalam proyek Project1 dengan nama Form1, Form2, Form3.
- Kini klik pada jendela Form1 agar aktif
- Klik ganda icon Command Button pada ToolBox untuk membuat sebuah kontrol tombol perintah pada Form1
- Ulangi langkah di atas sebanyak dua kali sehingga kita memiliki tiga buah kontrol Command Button. Atur posisinya sehingga tampak seperti gambar berikut ini
- Ubah property Caption untuk ketiga tombol perintah tersebut menjadi seperti di bawah ini

| Kontrol | Properti | Nilai |
|----------|----------|-------------|
| Command1 | Caption | Buka Form 2 |
| Command2 | Caption | Buka Form 3 |
| Command3 | Caption | EXIT |

- Pilih menu View>Code untuk menampilkan jendela Code, lalu ketikkan kode program di bawah ini
- Jalankan Form dengan menekan tombol F5

VII. Kontrol

Label

Label adalah kontrol yang sangat sederhana, yaitu digunakan untuk membuat keterangan atau menampilkan teks pada aplikasi kita. Untuk membuat label digunakan kontrol label

Text Box

TextBox adalah kontrol yang menerima input dari pemakai dalam bentuk teks yang diketikkan. Biasanya kontrol ini digunakan untuk memamsukkan informas-informasi tertulis seperti nama, alamat, dan sebagainya.

Untuk membuat TextBox digunakan kontrol TextBox.

Command Button

Command Button adalah kontrol yang paling populer karena hampir selalu muncul pada semua palikasi. Fungsi dari kontrol ini biasanya untuk mengeksekusi perintah tertentu seperti :

- Menyetujui atau menjalankan suatu perintah (tombol OK)
- Keluar dari aplikasi (tombol EXIT)
- Membatalkan perintah (tombol CANCEL)
- Membuka file (tombol OPEN) dan sebagainya

Untuk membuat Command Button digunakan kontrol Command Button.

Contoh Aplikasi Kalkulator Sederhana Untuk Menghitung Kurs Dollar dan Nilai Rupiahnya

1. Buat proyek baru pada Visual Basic (tekan Ctrl+N)
2. Klik pada kontrol Command Button yang terdapat pada ToolBox, lalu buatlah kontrol tersebut pada layar Form
3. Buatlah satu buah lagi kontrol Command Button, sehingga kini kita memiliki 2 buah kontrol Command Button pada layar
4. Kini buatlah 4 buah kontrol Label dan 3 buah TextBox. Aturilah posisi dan ukurannya sehingga tampak seperti gambar di bawah ini

5. Ubah property setiap kontrol di atas menjadi seperti di bawah ini :

| Kontrol | Properti | Nilai |
|----------|----------|-----------------------------|
| Form1 | Name | FrmKurs |
| | Caption | Kalkulator Nilai Tukar Kurs |
| Label1 | Name | LblJudul |
| | Caption | Kalkulator Nilai Tukar Kurs |
| Label2 | Name | LblDollar |
| | Caption | Nilai Dollar (\$) |
| Label3 | Name | LblKurs |
| | Caption | Nilai Tukar ke Rupiah |
| Label4 | Name | Lbl Rupiah |
| | Caption | Nilai Rupiah (Rp) |
| Text1 | Name | TxtDollar |
| | TabIndex | 0 |
| | Text | (dikosongkan) |
| Text2 | Name | Txt |
| | TabIndex | 1 |
| | Text | (dikosongkan) |
| Text3 | Name | TxtRupiah |
| | TabIndex | 2 |
| | Text | (dikosongkan) |
| Command1 | Name | CmdOK |
| | TabIndex | 3 |
| | Caption | &OK |
| Command2 | Name | CmdExit |
| | TabIndex | 4 |
| | Caption | E&XIT |

6. Klik ganda kontrol cmdOK (tombol OK), lalu ketikkan kode program di bawah ini. Kode ini akan menghitung perkalian dari teks yang diketikkan pada kontrol txtDollar (txtDollar.Text) dengan teks yang diketikkan pada kontrol txtKurs (txtKurs.Text),

lalu hasilnya ditampilkan pada kontrol txtRupiah (txtRupiah.Text). Perhitungan ini akan dijalankan apabila pemakai mengklik tombol OK.

```
Private Sub cmdOK_Click()  
    TxtRupiah.Text = txtDollar.Text * txtKurs.Text  
End Sub
```

7. Klik ganda kontrol cmdExit (tombol Exit), lalu ketikkan kode program di bawah ini. Kode ini akan menyebabkan aplikasi dihentikan dan ditutup. Metode ini akan dijalankan jika pemakai mengklik tombol Exit.

```
Private Sub cmdExit_Click()  
    End  
End Sub
```

8. Jalankan aplikasi ini dengan menekan tombol F5. Ketikkan nilai Dollar yang ingin dikonversikan pada kotak “Nilai Dollar (\$)”, lalu ketikkan nilai tukarnya pada kotak “Nilai Tukar ke Rupiah”, Klik tombol OK untuk mengetahui nilai tukarnya dalam rupiah. Klik tombol Exit untuk keluar dari aplikasi ini.

