

BAB

1

Tampilan Program

Pokok Pembahasan

- Menambah dan mengatur property form di project
- Menggunakan MDI Form dan MDI Child untuk membuat project
- Membuat menu
- Mengubah bentuk kulit/skin form

1.1. Menambah dan Mengatur Form

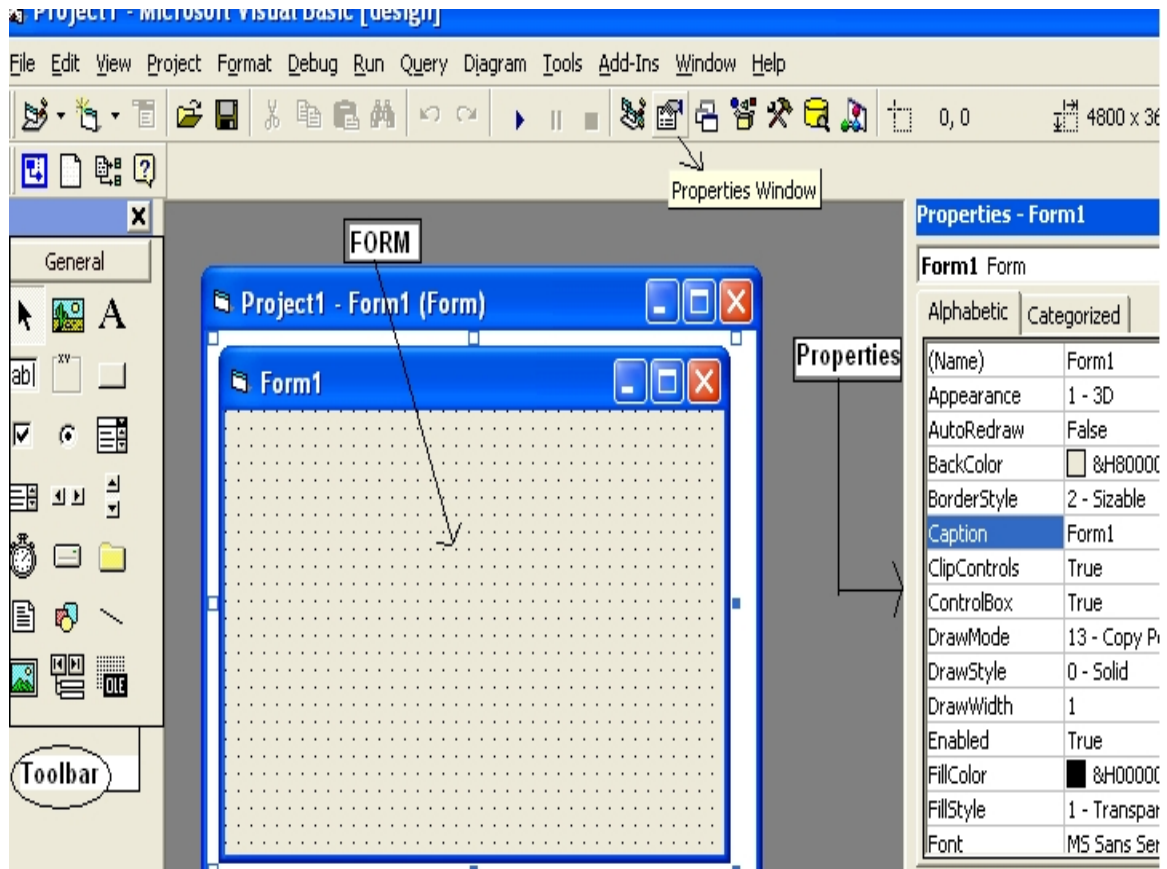
Pada saat membuat program, pasti membutuhkan lembar kerja yang biasa disebut dengan Form. Form dalam visual basic merupakan tempat pengguna program berinteraksi dengan program lain. Pada dasarnya menambahkan form ke project dan menempatkan obyek-obyek penyusun tampilan seperti menu, toolbar dan kontrol lain sangat dibutuhkan dalam membuat tampilan dalam suatu program.

Setiap Form, menu, toolbar, dan kontrol memiliki property yang memiliki manfaat sesuai dengan fungsi yang tersedia dalam setiap obyek. Properti dari obyek yang menyusun tampilan program diatur di Window Properties pada saat

membuat tampilan program. Tabel berikut ini contoh properti dari beberapa obyek.

Properti	Fungsi
Name	Merupakan judul obyek
Caption	Nama atau ID yang akan digunakan untuk mengacu pada obyek dikode program
Enabled	Mengatur aktif atau tidaknya obyek
Width	Mengatur ukuran lebar obyek
Height	Mengatur ukuran tinggi obyek
Font	Mengatur jenis dan besar font di obyek
StartPosition	Posisi dimonitor pada saat program dijalankan atau form ditampilkan
WindowState	Ukuran form pada program dijalankan atau saat Form ditampilkan.
Icon	Memilih ikon dari form
DisablePicture	Memilih picture yang akan ditampilkan sebagai ikon.

Lembar merancang Form adalah sebagai berikut :



1.2. Jenis Form

Form dalam visual basic ada beberapa jenis, diantaranya seperti :

- Form induk (MDIForm)
- Form anak (MDI Child)
- Form dialog
- Splash screen
- About dialog

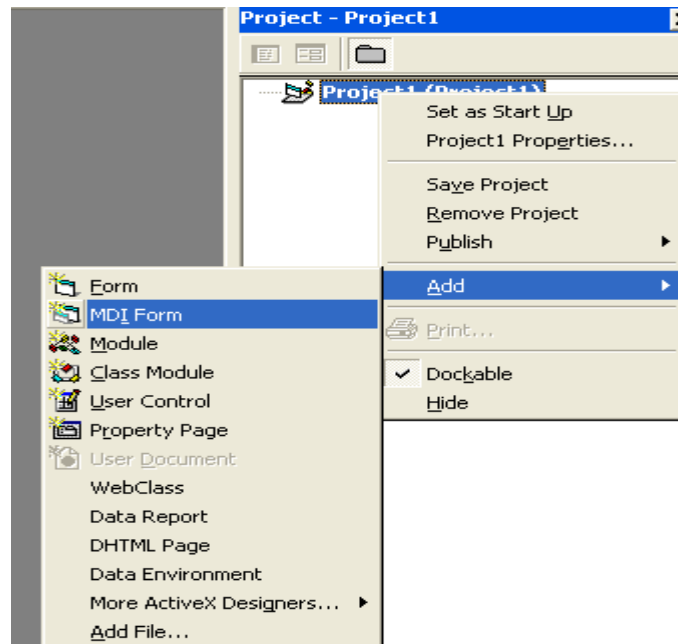
1.2.1. Form Induk (MDIForm)

MDI yang biasa di baca Multiple Document Interface. Aplikasi bentuk MDI pada dasarnya aplikasi dengan banyak windows yang terdapat pada satu windows induk, salah satu contohnya adalah Microsoft Word, Excel, Power Point dan lain-lain. Dengan kata lain MDI dirancang untuk program aplikasi yang membutuhkan banyak form, dan sebagai pengaturan form-form yang lain.

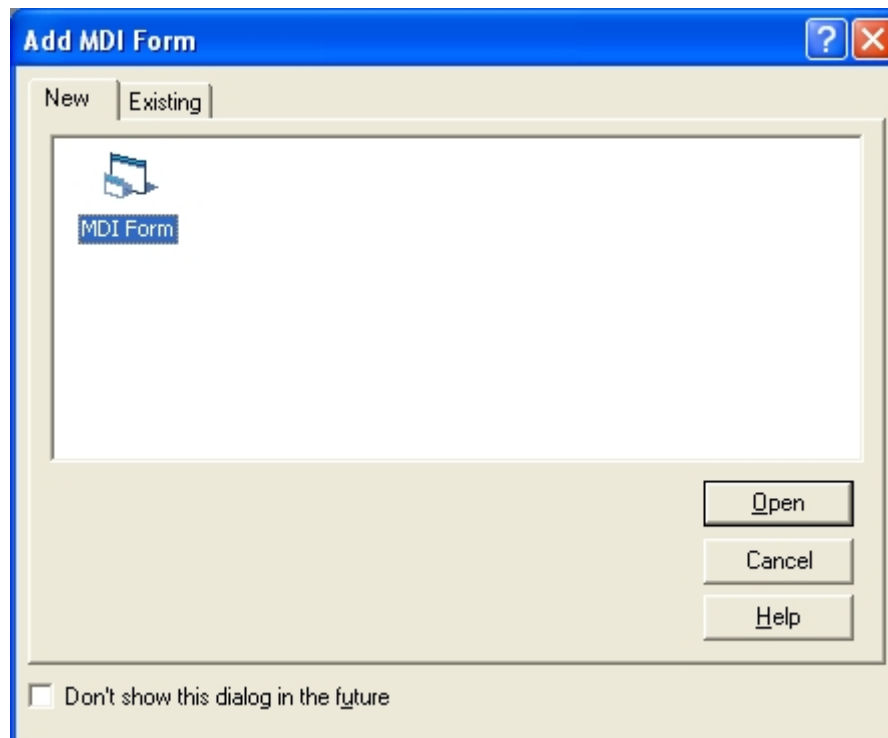
MDI Form biasanya disebut juga dengan Form induk karena dapat menampilkan form lain didalamnya. Untuk menambahkan sebuah form MDI kedalam projet, dapat dilakukan dengan memilih Add MDI Form dari menu project.

Langkah-langkahnya :

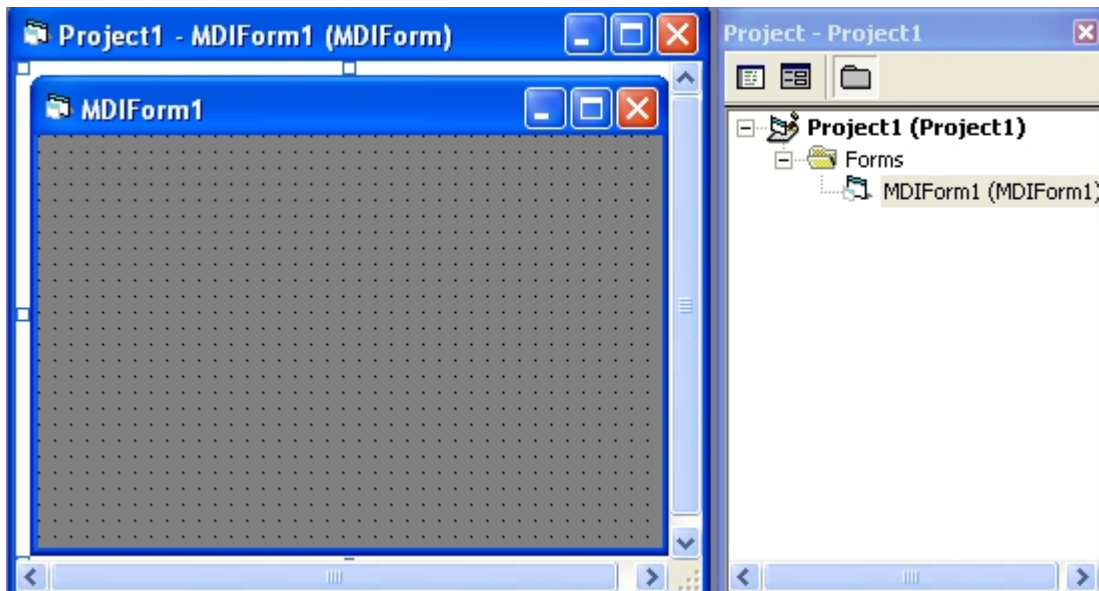
- Pilih project, lalu pilih Add MDI Form



- Lalu pilih MDI Form seperti sebagai berikut ?:



Maka lembar form jenis MDI Form adalah sebagai berikut :

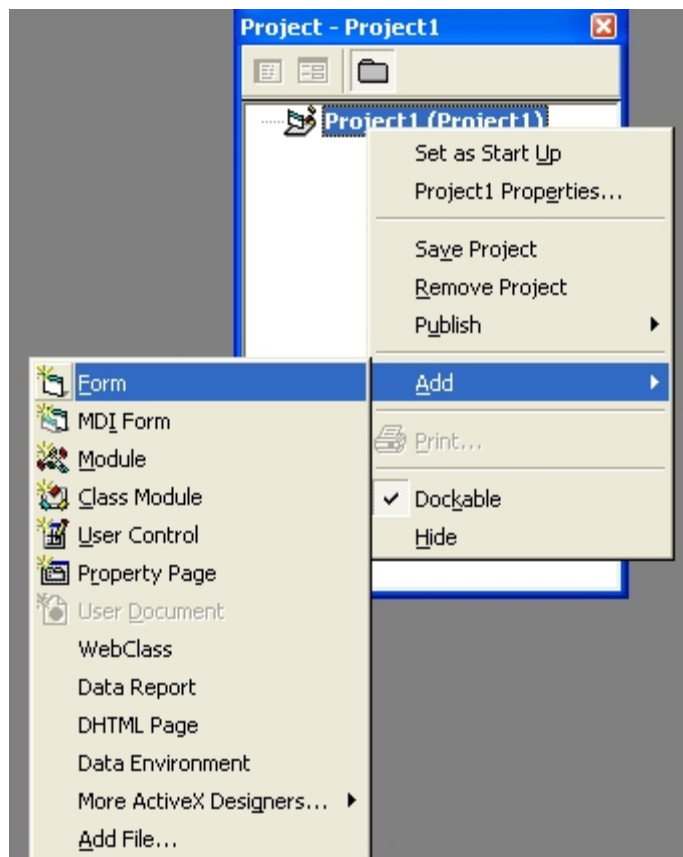


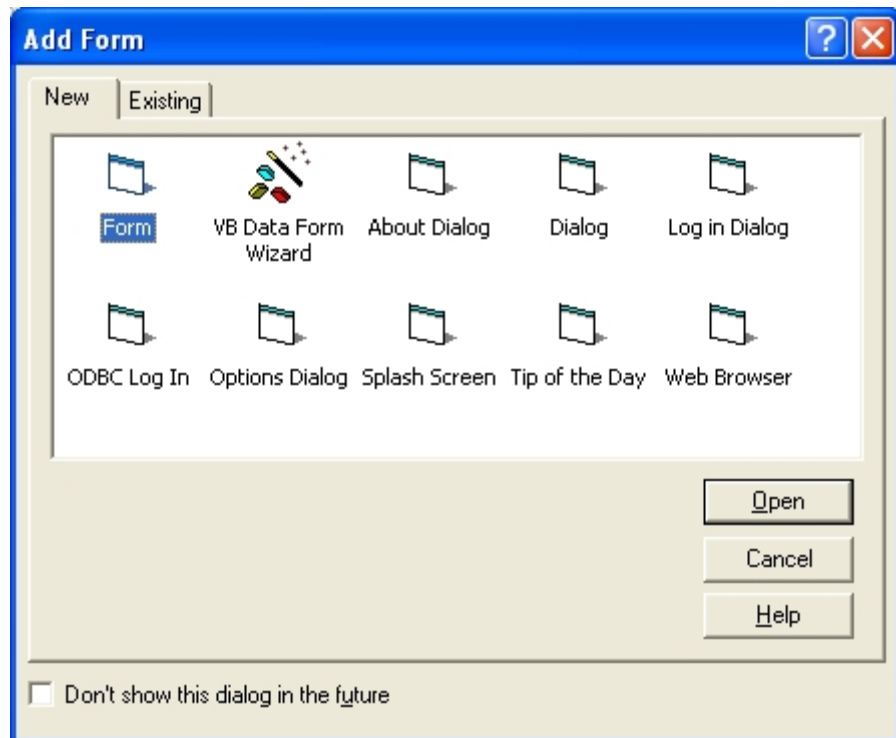
1.2.2. Form anak (MDI Child)

Form anak (MDI Child) merupakan form biasa yang properti MDIChild-nya bernilai True sehingga akan tampil didalam MDI Form. Untuk menggunakan Form anak maka harus ditambahkan dulu form baru kedalam project yang digunakan lalu panggil nama form anak tersebut pada menu atau tombol button yang telah disediakan, dengan menulis nama form child diikuti dengan tanda titik dan pilih show.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Pilih project, pilih Add dan pilih Form.





- Bila Form Child telah dibuat maka cara memanggil seperti contoh dibawah ini, form Child memiliki name: Form2 jika dipanggil pada saat tombol Command1 di klik, perintahnya adalah sebagai berikut :

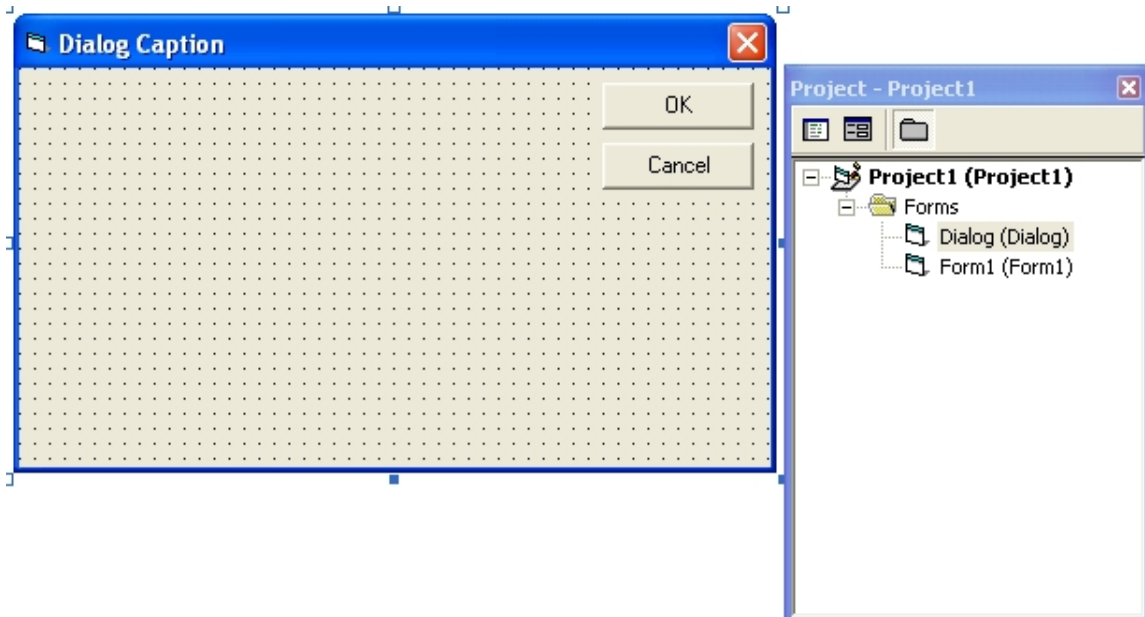
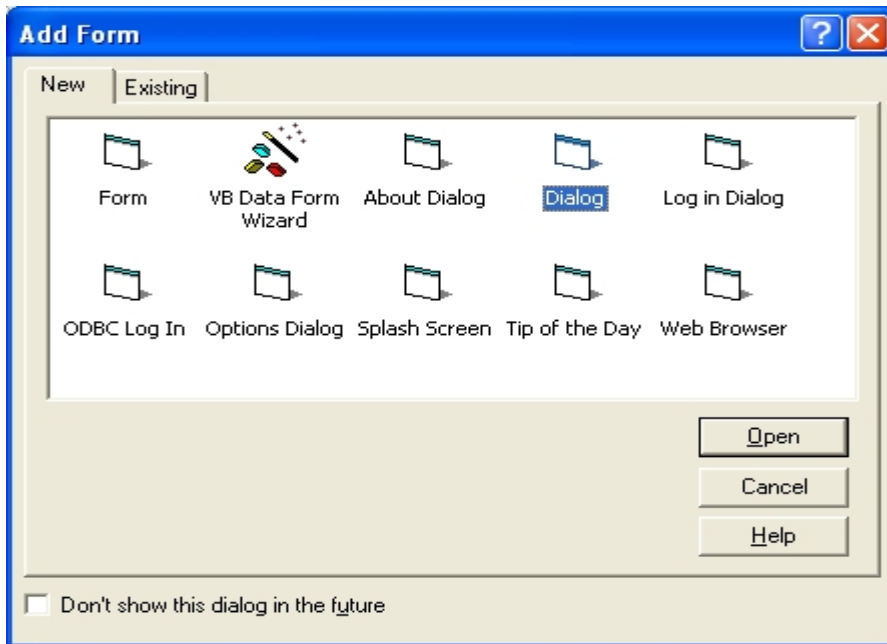
Private Sub Command1_Click()

Form2.Show

End Sub

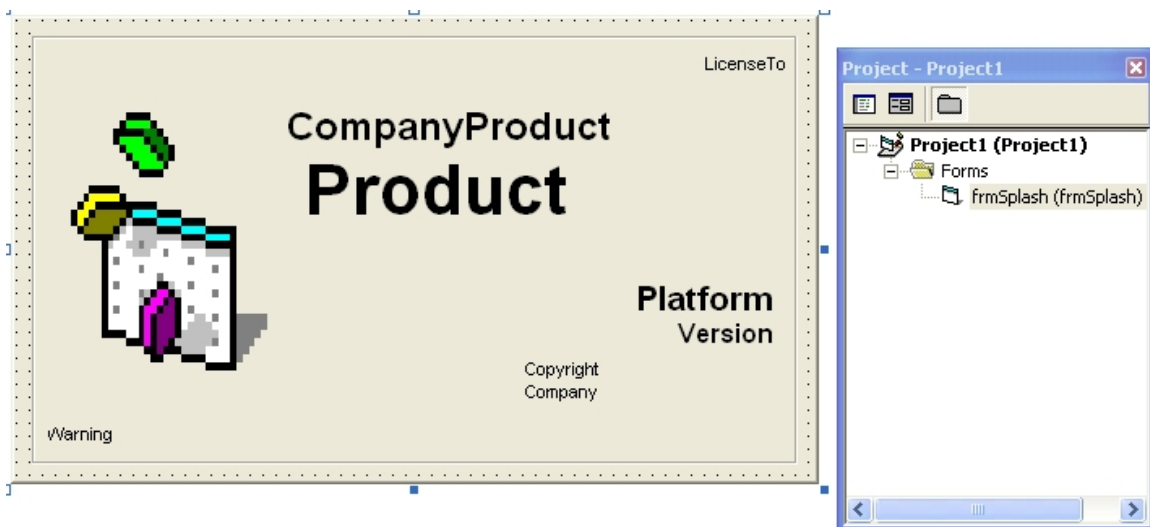
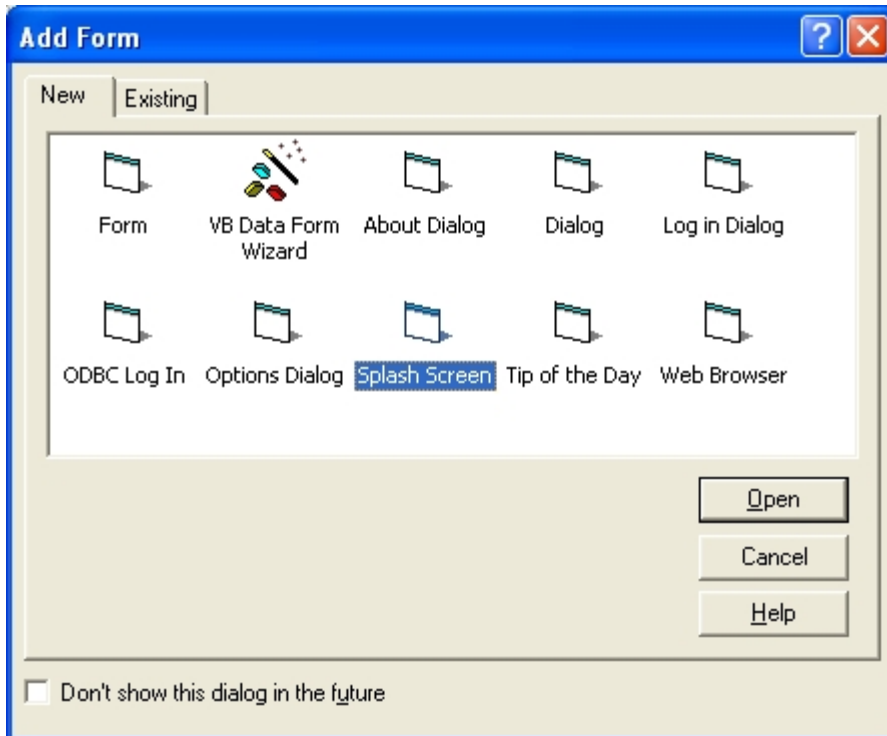
1.2.3. Form Dialog

Form dialog digunakan untuk merancang form entri yang akan digunakan dalam memperoleh data-data yang akan diproses lebih lanjut. Langkah-langkahnya sama seperti sebagai berikut :



1.2.4. Form Splash Screen

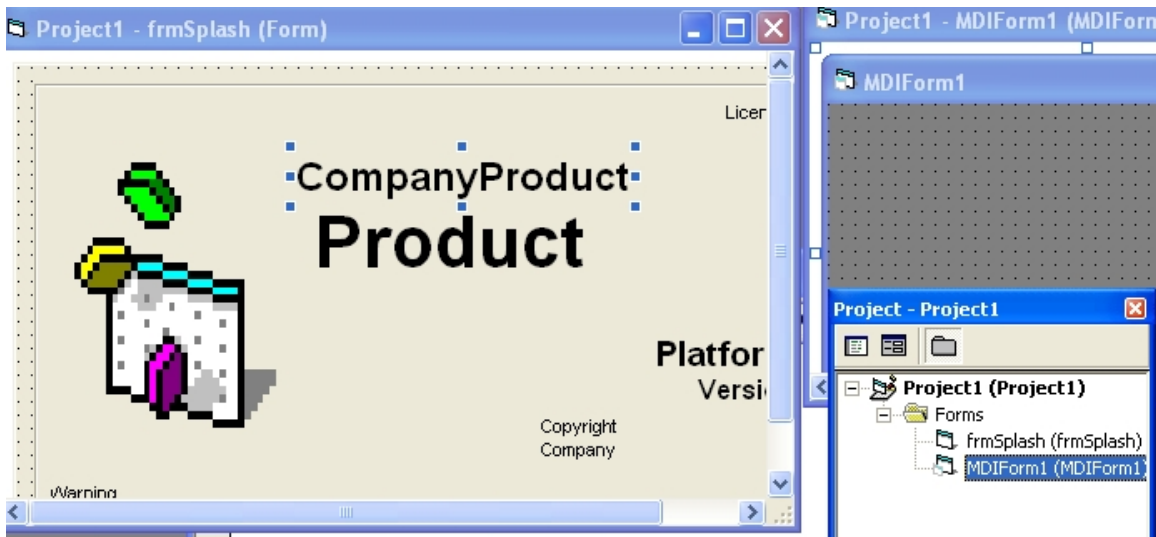
Form splash Screen digunakan pada saat program atau paket aplikasi yang dibuat dijalankan maka ada form informasi tentang company product atau sekilas tentang developer yang membangun, seperti sebagai berikut:



Contoh penggunaan splash screen :

Langkah-langkah :

- Tambahkan atau buat MDI Form dan Splash Screen



- Panggil MDIForm1 pada form splash sebagai berikut : gunakan procedure keypress pada form splash lalu panggil MDIForm1 seperti sebagai berikut:

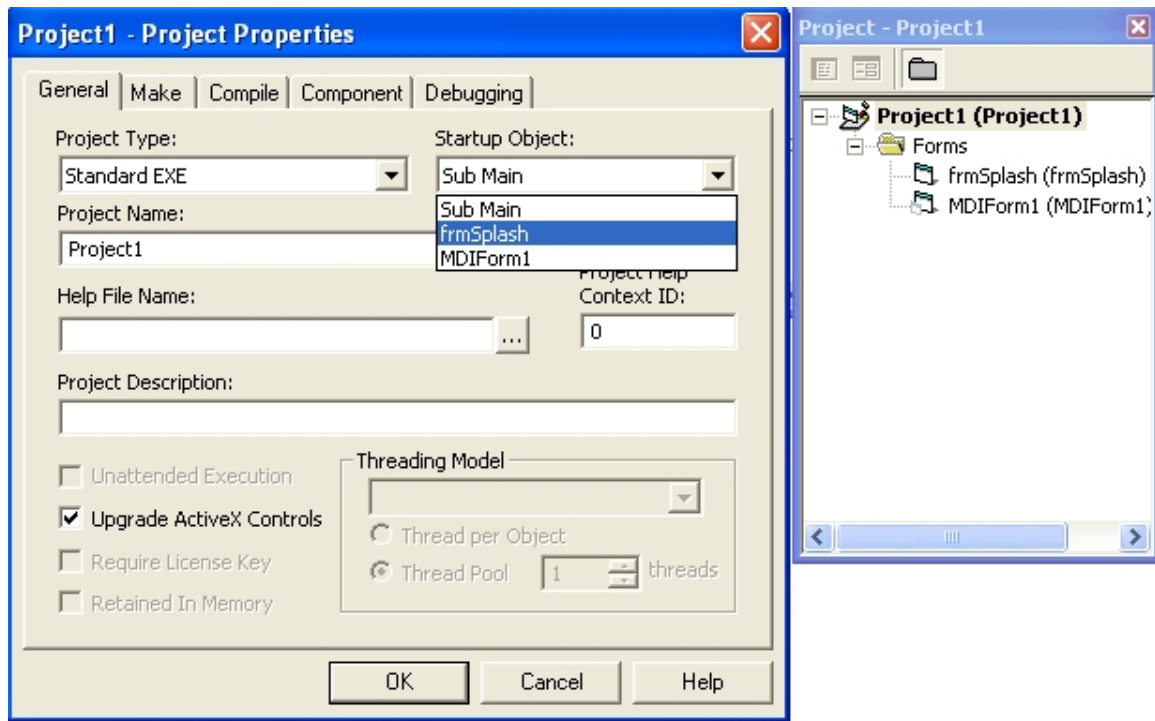
Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)

Unload Me

MDIForm1.Show

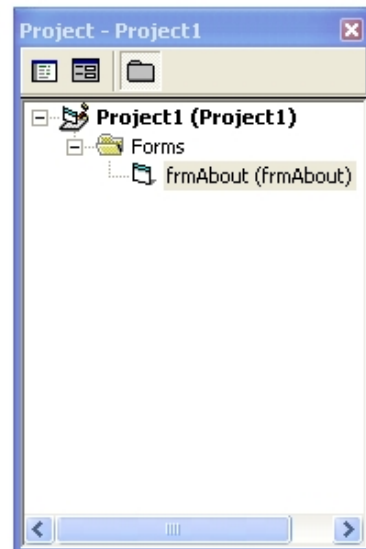
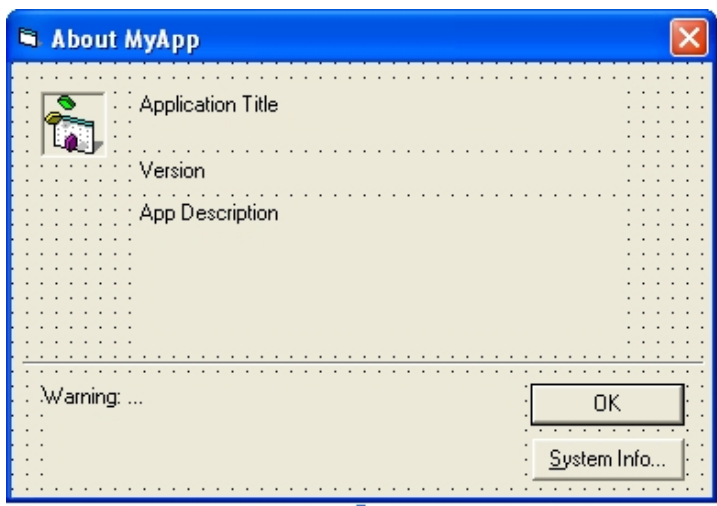
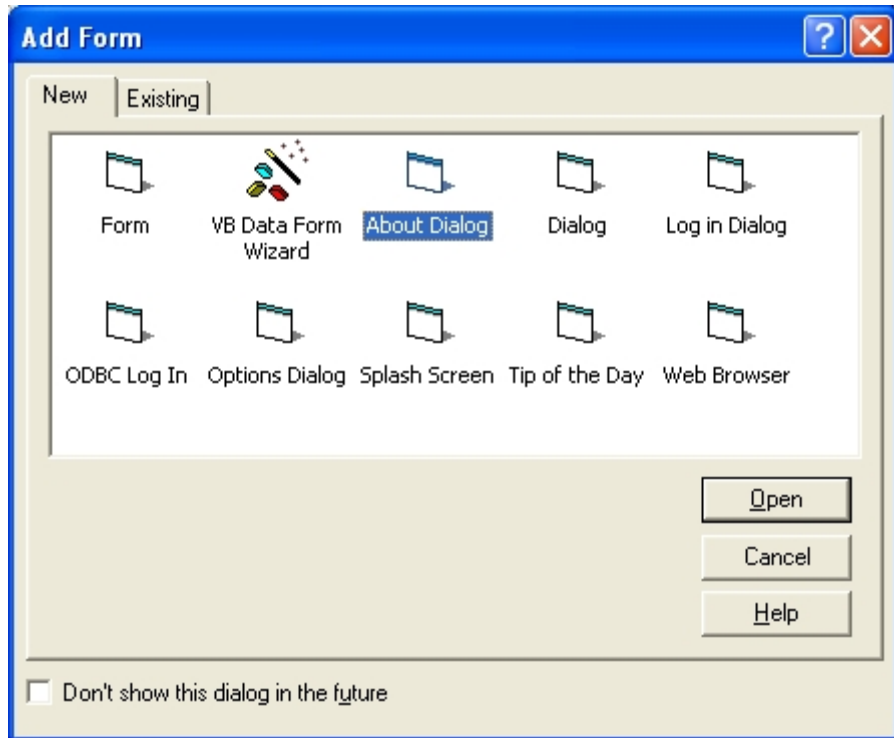
End Sub

- Ubah startup object dulu jika ingin menjalankan form splash, seperti sebagai berikut :



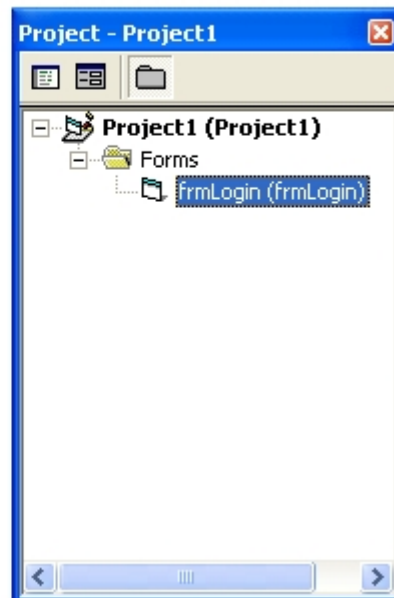
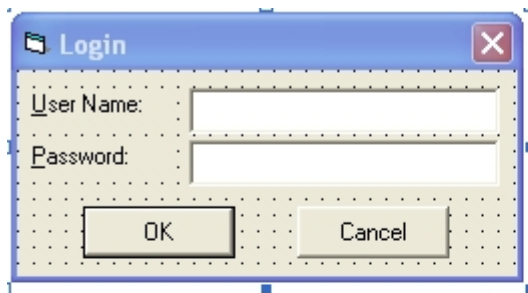
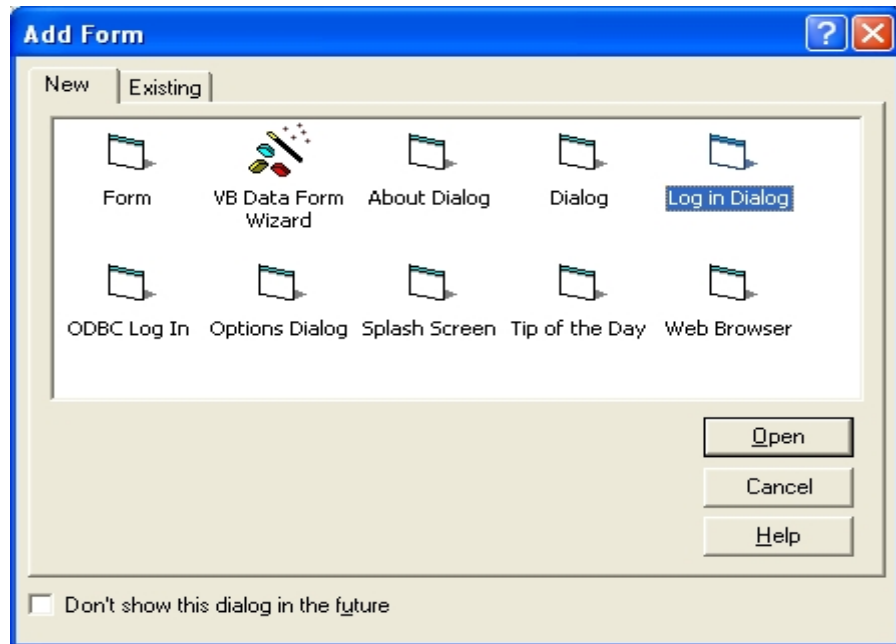
1.2.5. About Dialog

About dialog digunakan pada saat ingin menampilkan tentang identitas program atau identitas aplikasi yang ada, dibuat oleh siapa, versi berapa dan lain-lain. Untuk menggunakan aplikasi About Dialog ini, teknik sama dengan form yang sebelumnya, harus dihubungkan dengan form atau menu yang telah dibuat, dan panggil nama About Dialog yang sudah tersedia. Berikut ini bentuk About Dialog sebagai berikut :



1.2.6. Log in Dialog

Form Log in Dialog dibuat pada saat program atau aplikasi yang akan dijalankan harus memiliki user dan password sehingga keamanan modul aplikasi dapat terjaga.



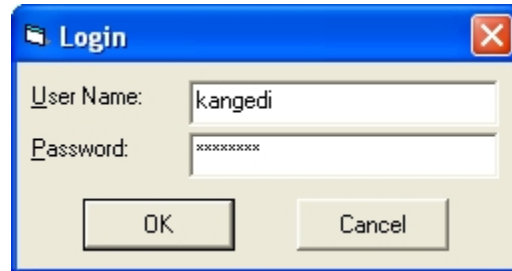
Contoh pemakaian Log In Dialog :

Langkah-langkah :

- Setelah ditambahkan Log In Dialog maka pada prosedur klik pada command OK isi dengan kondisi yang diinginkan. Secara default yang dilakukan cek/validasi identitas password, jika txtPassword dimasukan password maka operator bisa masuk jika tidak maka operator diminta ulang memasukan password yang benar.

```
Private Sub cmdOK_Click()  
    'check for correct password  
  
    If txtPassword = "password" Then  
  
        'place code to here to pass the  
  
        'success to the calling sub  
  
        'setting a global var is the easiest  
  
        LoginSucceeded = True  
  
        Me.Hide  
  
        MDIForm1.Show 'maka form induk dipanggil  
  
    Else  
  
        MsgBox "Invalid Password, try again!", , "Login"  
  
        txtPassword.SetFocus  
  
        SendKeys "{Home}+{End}"  
  
    End If  
  
End Sub
```

- Jalankan program Login Dialog, lalu masukan user sembarang dan password harus diisi password karena yang dilakukan cek pada program diatas hanya pada variabel password, dengan validasi data, password secara defaultnya. Hasilnya sebagai berikut :



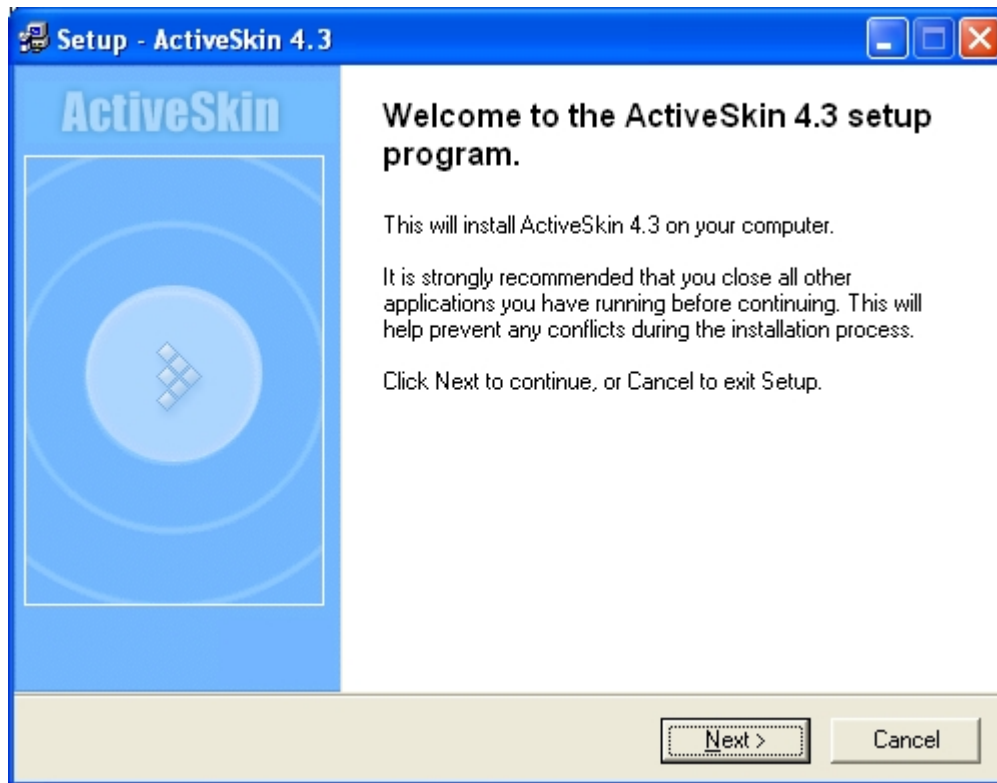
The image shows a standard Windows-style dialog box titled "Login". It has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains two text input fields. The first field is labeled "User Name:" and contains the text "kangedi". The second field is labeled "Password:" and contains a series of "x" characters, indicating a masked password. Below the input fields are two buttons: "OK" and "Cancel".

1.3. Skin Form

Tampilan form agar kelihatan baik, maka tampilan form harus ditambahkan skin untuk menyajikan tampilan dalam form sehingga tampilan lebih baik dan indah. Untuk menambahkan skin dalam form, maka terlebih dulu harus memiliki komponen activeskin yang bisa di download di internet dengan gratis, dan jangan lupa juga harus dicari cracknya bila ingin tidak bayar karena biasanya library OCX tidaklah gratis.

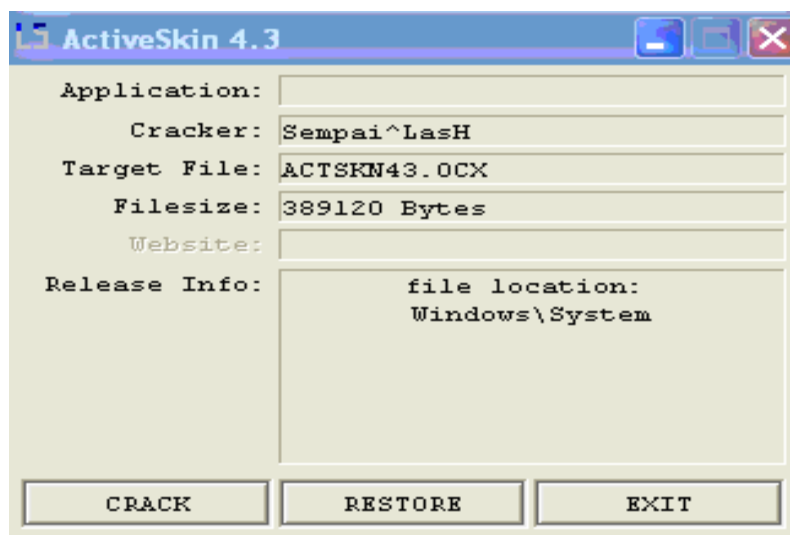
Langkah-langkah:

- Download activeskin dan install programnya skin yang sudah di install.

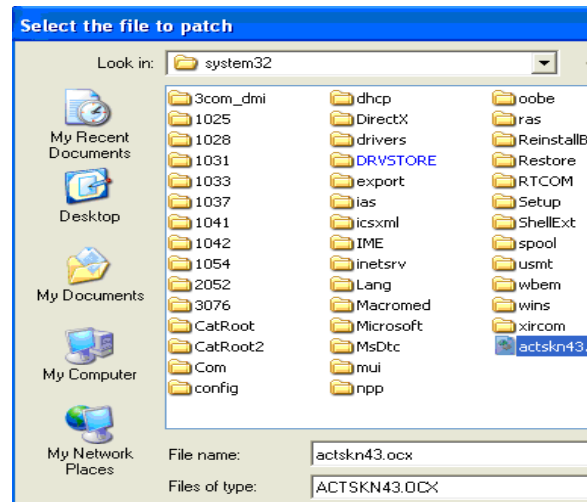


Pilih Next,hingga selesai.

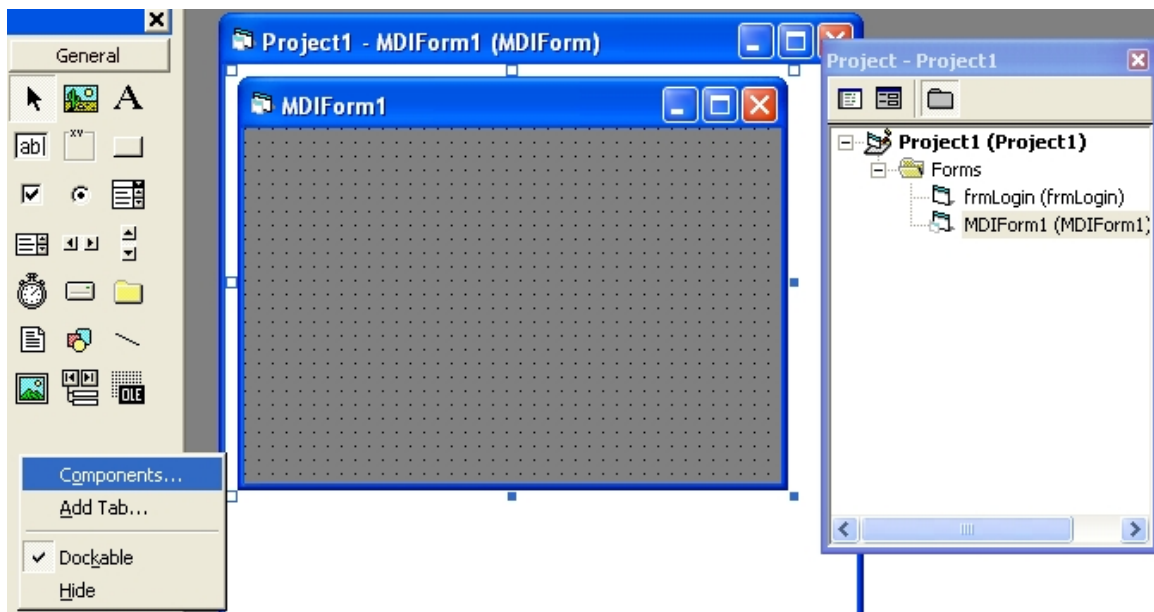
- Install Patch untuk melakukan crack file actskn43.ocx, pilih crack.



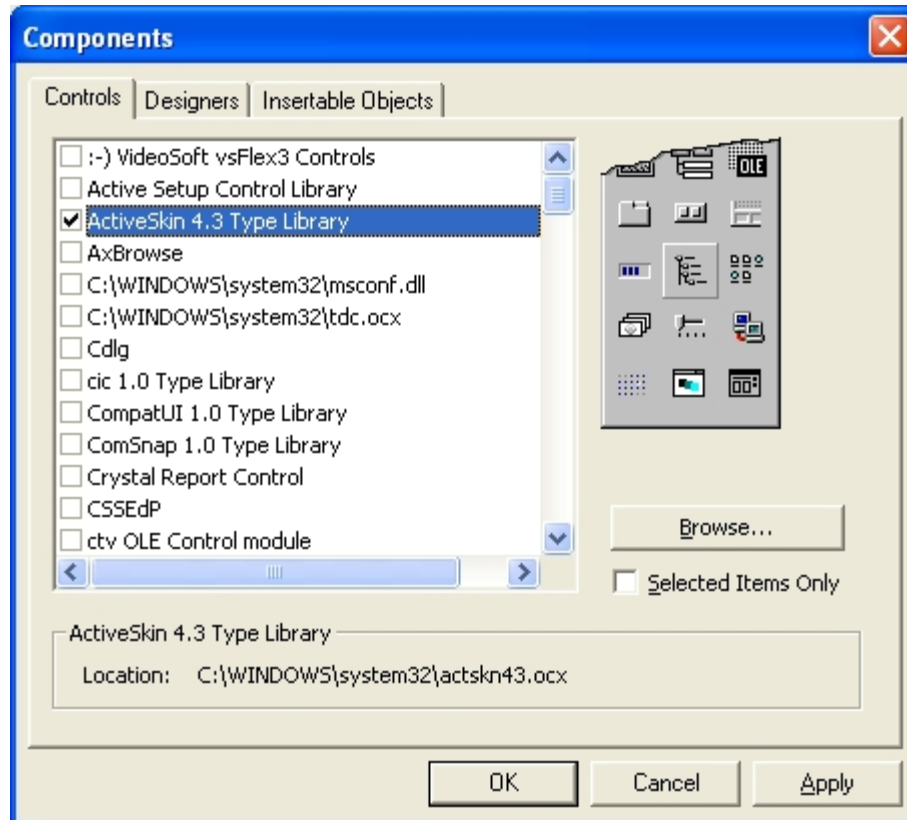
Cari file actskn43.ocx, cari directory system32.



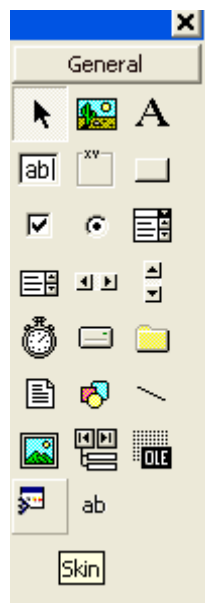
- Buka Form baru, lalu tambahkan komponen skin seperti sebagai berikut :



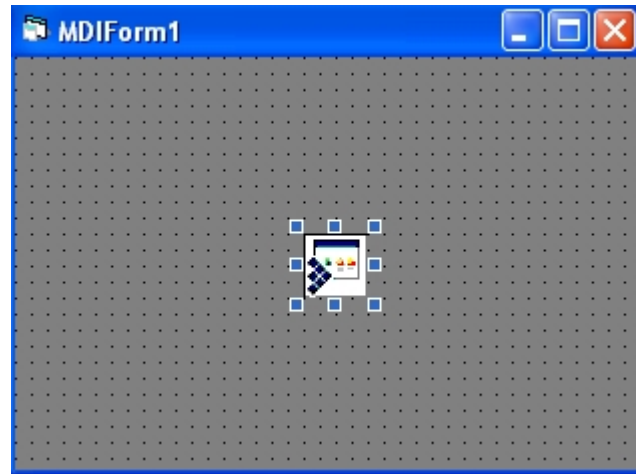
Arahkan mouse ke toolbox, lalu klik kanan, pilih componen dan cari komponen active skin 4.3 type library, klik check box Aktiveskin untuk dapat menggunakan komponen aktiveskin.



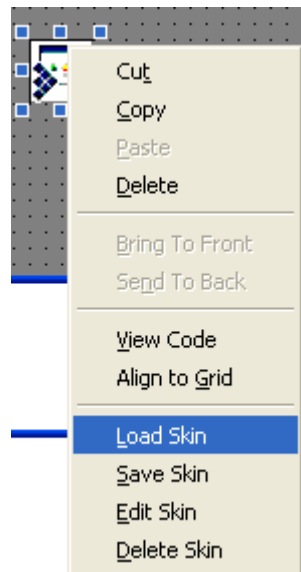
Maka akan nampak komponen skin dalam toolbox, sebagai berikut:



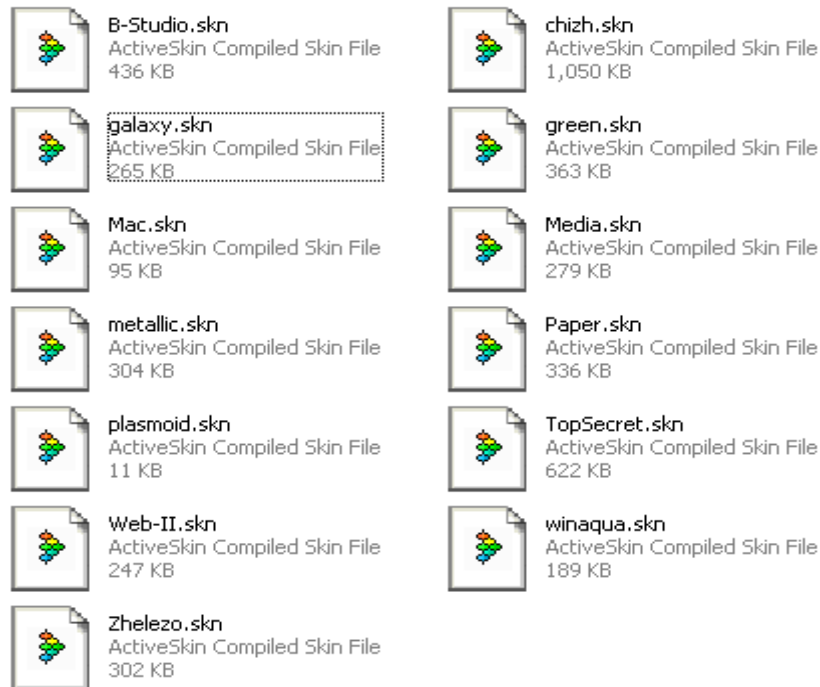
- Pilih objek Skin, lalu tambahkan ke form, klik skin, maka di form akan nampak seperti form berikut :



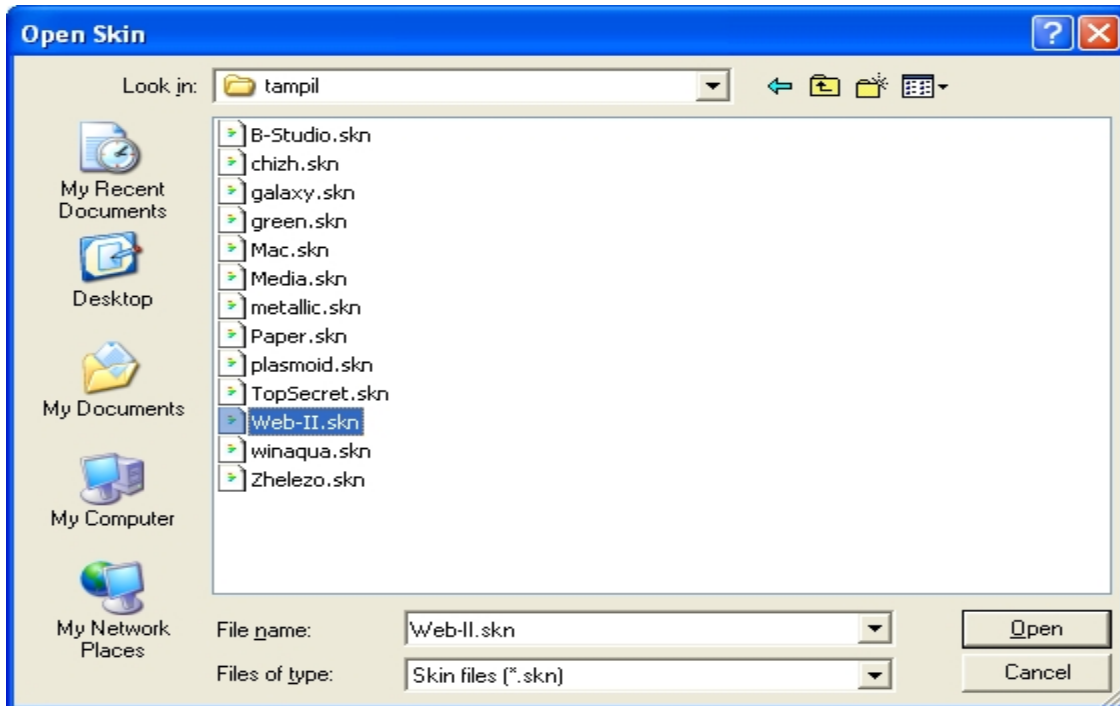
- Pilih load skin, klik kanan obyek skin yang ada diform sehingga nampak seperti dibawah ini.



Lalu pilih, Load skin untuk memilih bentuk macam-macam skin yang ada, biasanya ada didirektory program files\activeskin4.3\skin. Tetapi seluruh file skin.skn yang ada disubdirektory skin tersebut harus dicopy terlebih dulu ke folder program yang telah disiapkan. Misal di folder c:\latih\tampil maka copy seluruhnya file *.skn dari folder skin tersebut ke folder diatas seperti sebagai berikut:



Lalu pilih skin yang sesuai misal seperti dibawah ini:



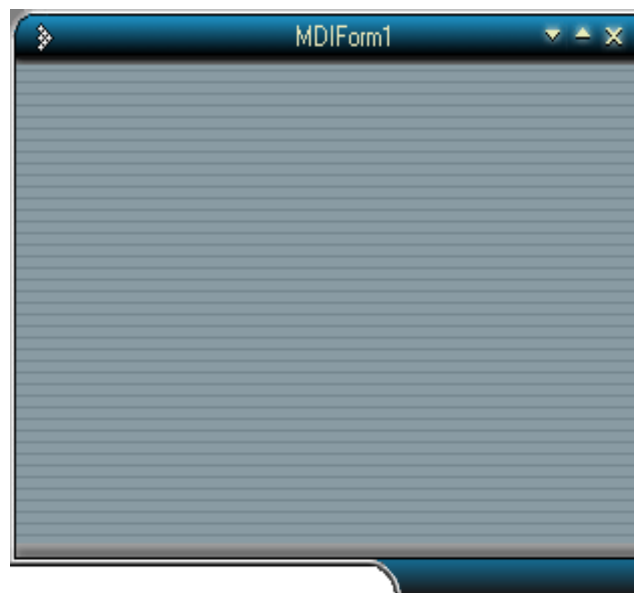
- Kemudian panggil activeskin pada prosedur di Form Load tujuannya agar pada saat pertama kali form dipanggil akan mengaktifkan skin tersebut. Perintahnya adalah sebagai berikut :

```
Private Sub MDIForm_Load()
```

```
    Skin1.ApplySkin hWnd
```

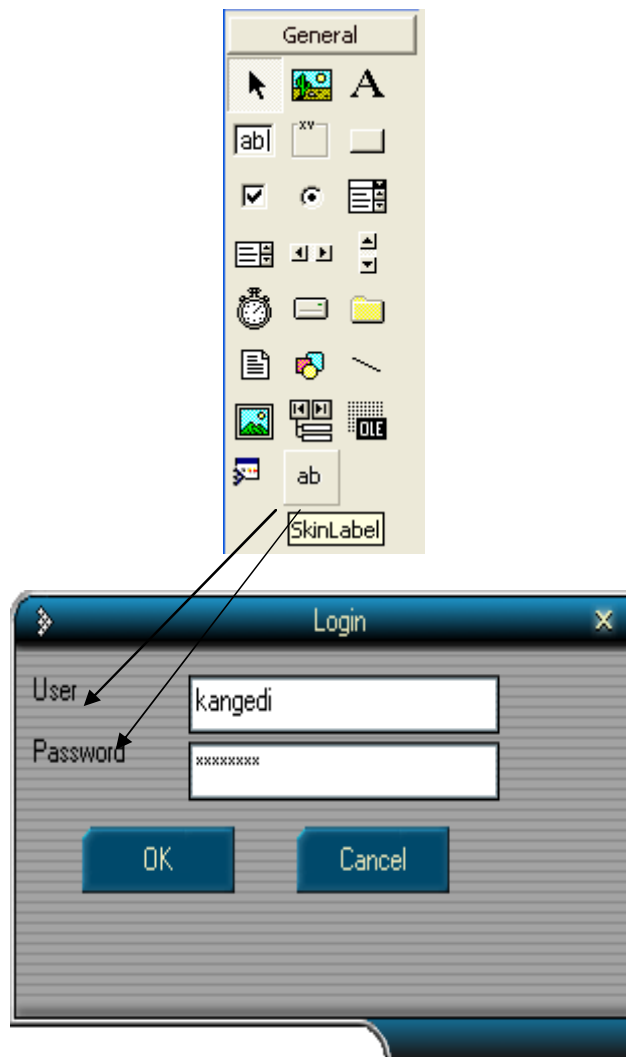
```
End Sub
```

Jika di Run hasil dari form seperti nampak sebagai berikut :



- Bila menggunakan label untuk memberi keterangan atau informasi harus menggunakan labelskin yang sudah disediakan, tidak boleh menggunakan label standart. Tapi ingat Skin label tidak bias dipakai pada form jenis MDIForm hanya pada Form Child(Form anak). Sebagai contoh buka kembali form Log In Dialog (form password) yang sudah dibuat kemudian tabahkan komponen skin, dang ganti tulisan label user dan password yang telah menggunakan label standart, rubah dengan

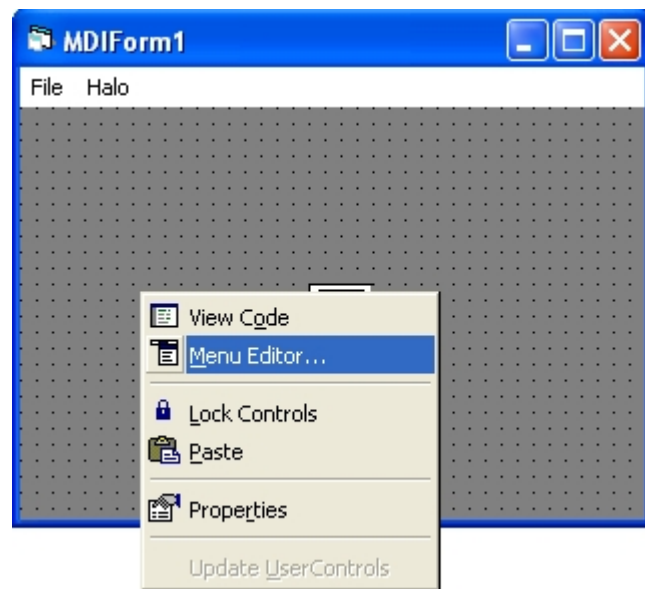
SkinLabel, pilih property lalu ganti Caption yang ada dengan User dan Password, sehingga muncul hasil sebagai berikut :



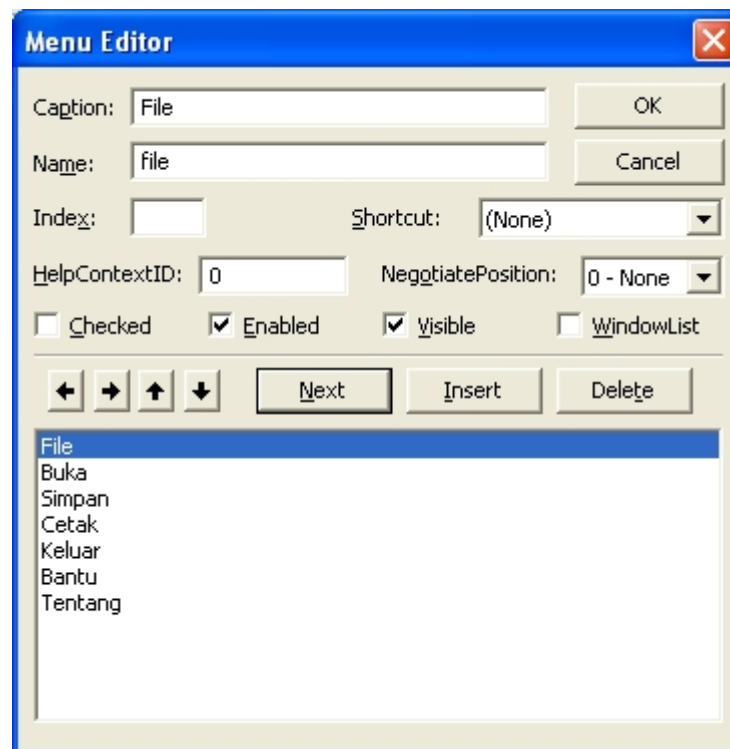
1.4. Membuat Menu

Tampilan program terkadang lebih nyaman dirangkum dalam bentuk menu, Visual Basic memiliki fasilitas membuat menu dengan sangat sederhana dan cukup mudah, biasanya menu digunakan dalam MDIForm atau form induk. Untuk lebih jelasnya ikuti langkah-langkah berikut ini :

- Pada lembar MDIForm, lalu klik kanan maka akan muncul fasilitas menu editor seperti berikut ini :

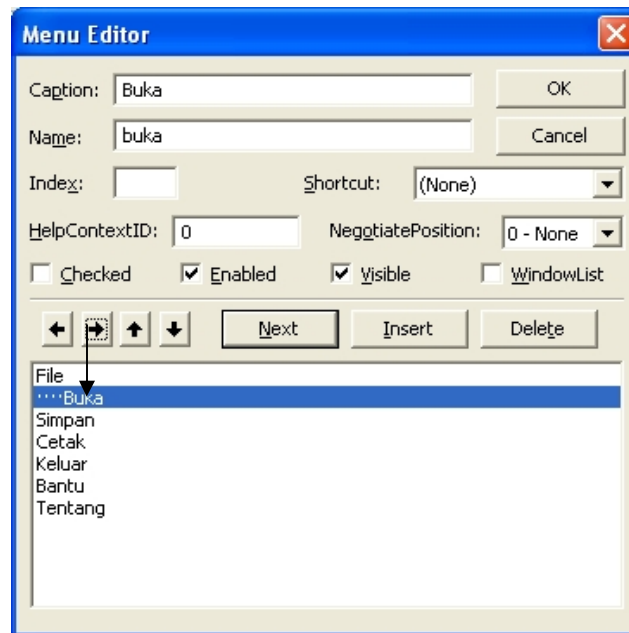


- Lalu atur pembuatan menu, salah contoh seperti berikut ini :

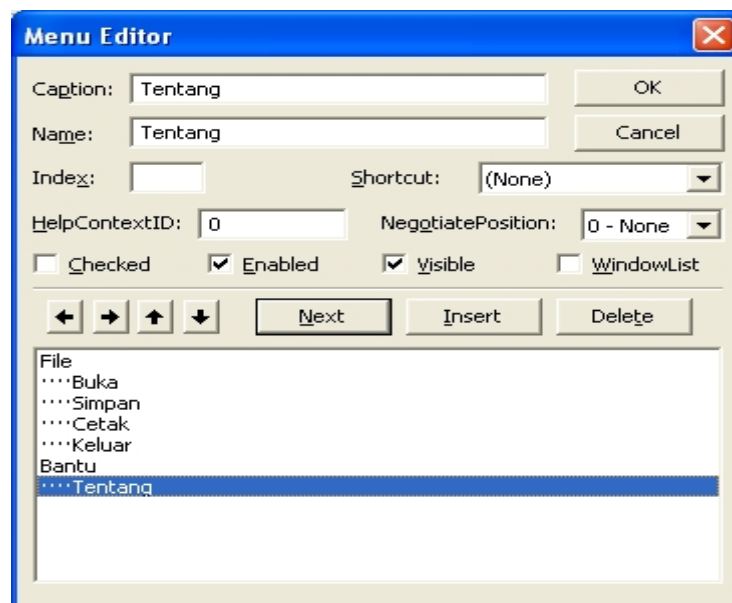


Beri Caption dan name untuk menentukan menu yang diinginkan, seperti contoh diatas.

- Kalau ingin membuat submenu maka pilih tombol -> yang ada dialog menu tersebut, seperti contoh berikut ini :

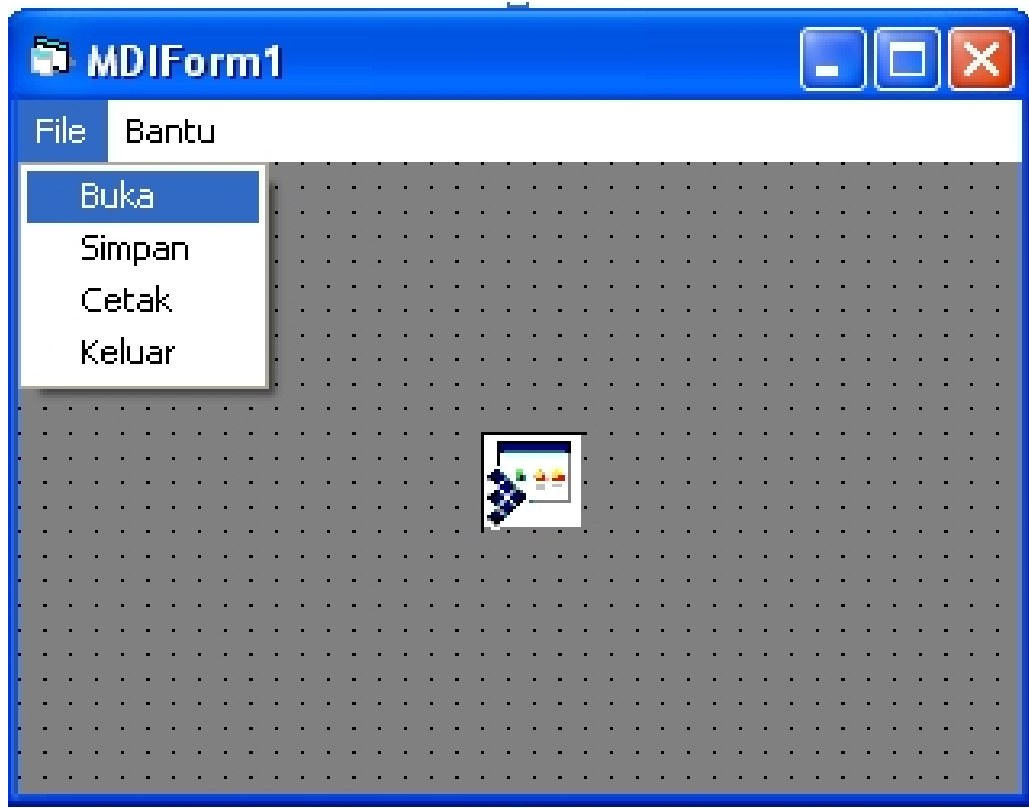


Dan seterusnya sehingga desain menunya sebagai berikut :



Lalu pilih OK untuk mengakhiri merancang menu tersebut.

Sehingga desain menunya menjadi sebagai berikut



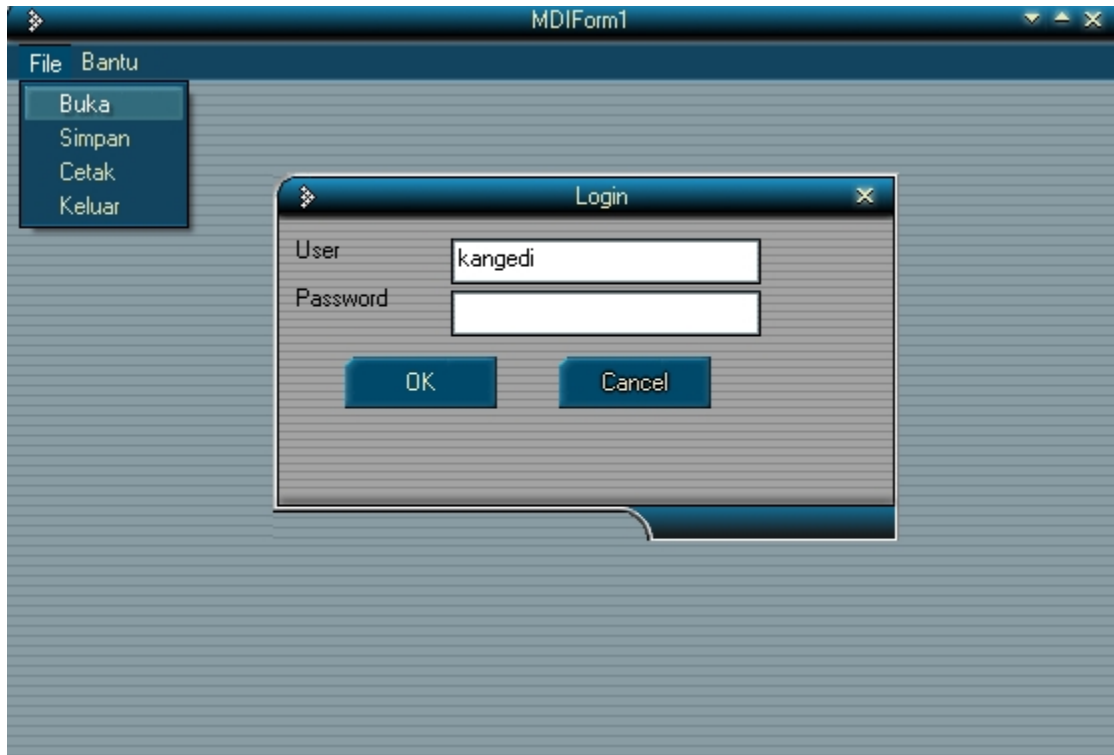
- Lalu panggil form atau program lain dalam menu yang dirancang tersebut. Misal pada saat memilih sub menu Buka program Log In Dialog atau berupa password login akan dijalankan maka klik sub menu buka lalu ketik perintah memanggil form yang diinginkan seperti contoh berikut :

```
Private Sub buka_Click()
```

```
    frmLogin.Show
```

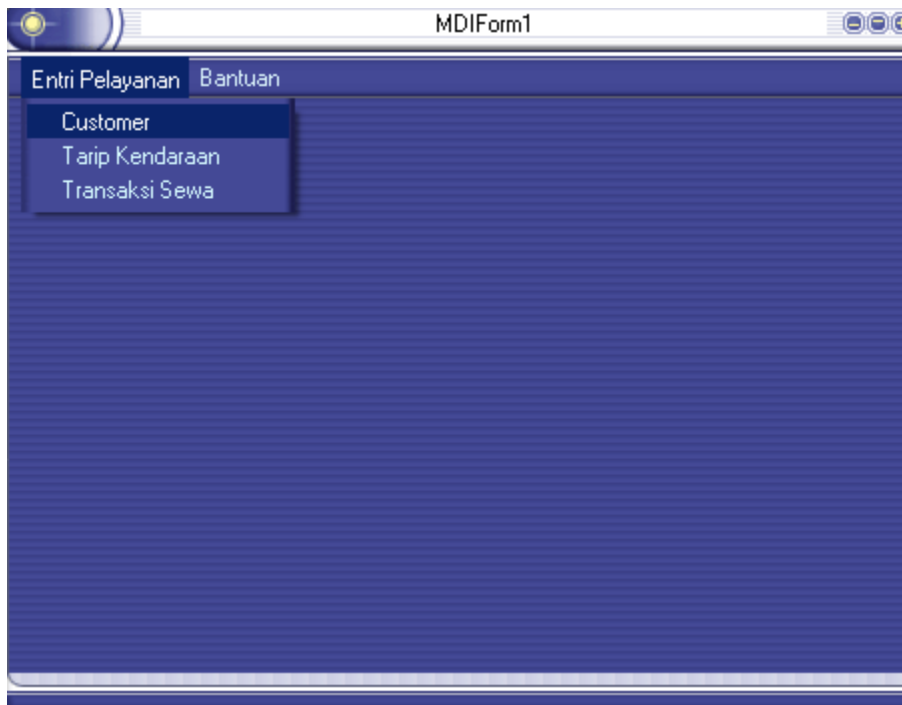
```
End Sub
```

Pada saat di Run, hasil menu tersebut sebagai berikut :



Latihan Soal:

1. Buat Form baru dengan menggunakan Skin agar memiliki tampilan yang lebih menarik.
2. Buat menu sebagai berikut :



3. Gunakan Form Splash atau Splash Screen untuk membuka aplikasi yang dibangun pada soal nomer 1 dan nomer 2 diatas.
4. Gunakan Form Log In Dialog untuk memberikan password, gunakan password nama saudara untuk validasi log in.