



PENGENALAN IDE DELPHI

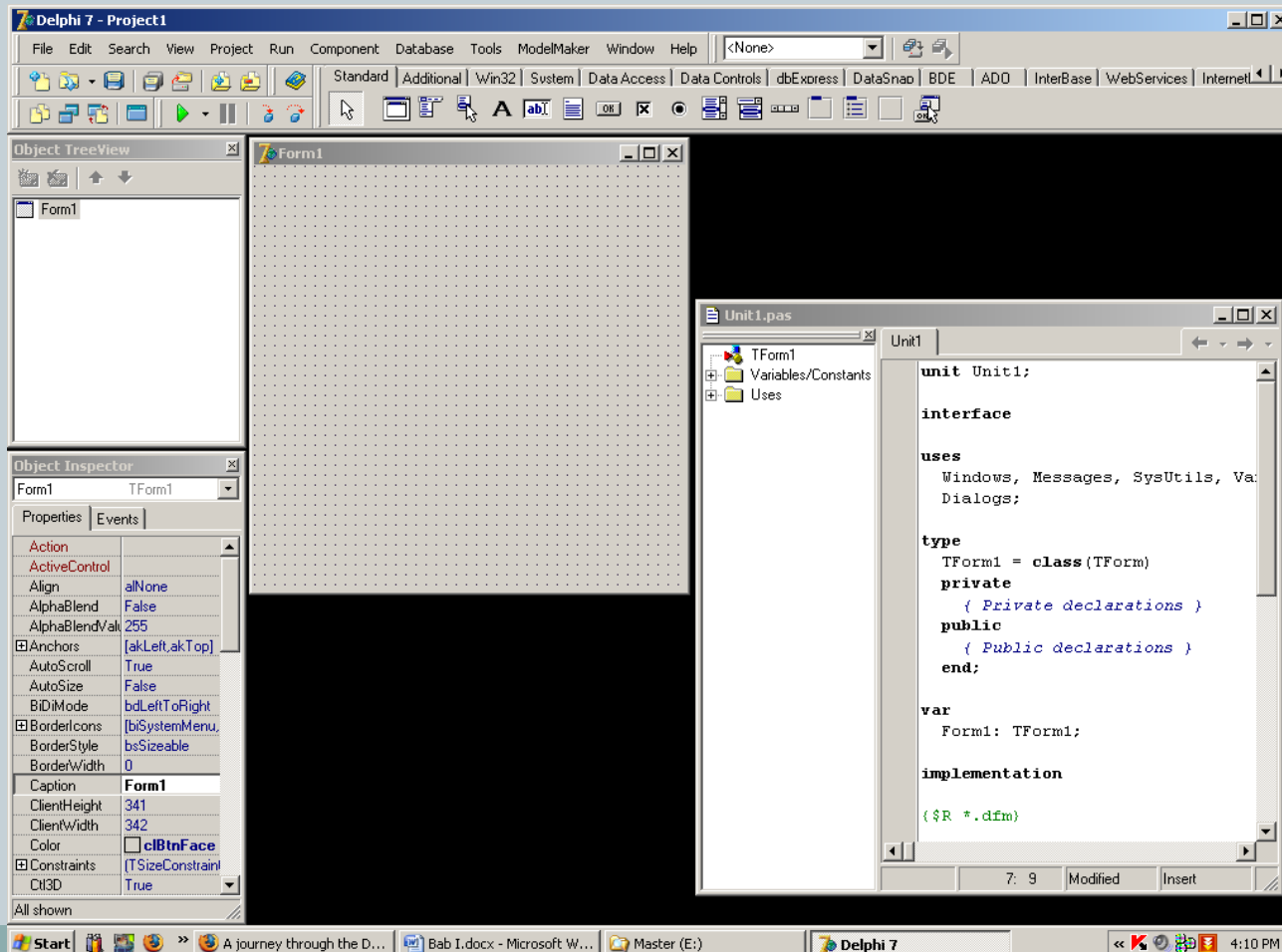
Pengenalan IDE Delphi



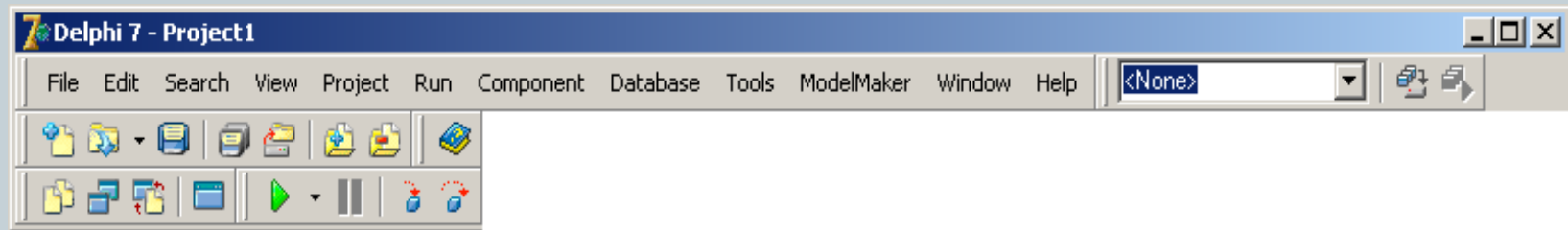
- Window Utama
- Component Palette
- Object Inspector
- Object TreeView
- Form Designer
- Code Editor

Memulai Delphi

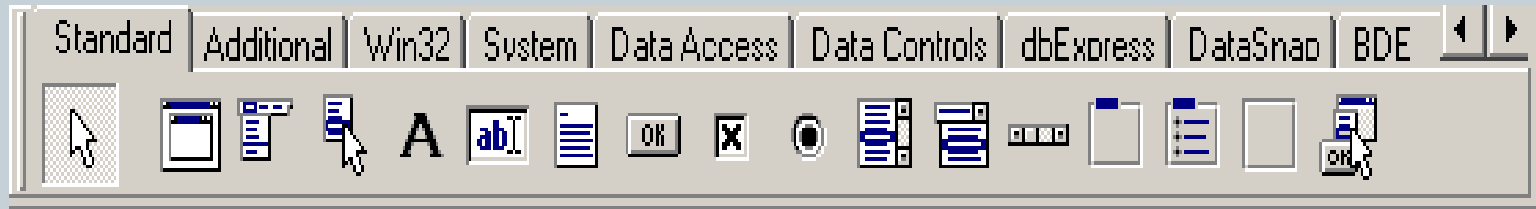
Start → Programs → Borland Delphi 7 → Delphi 7



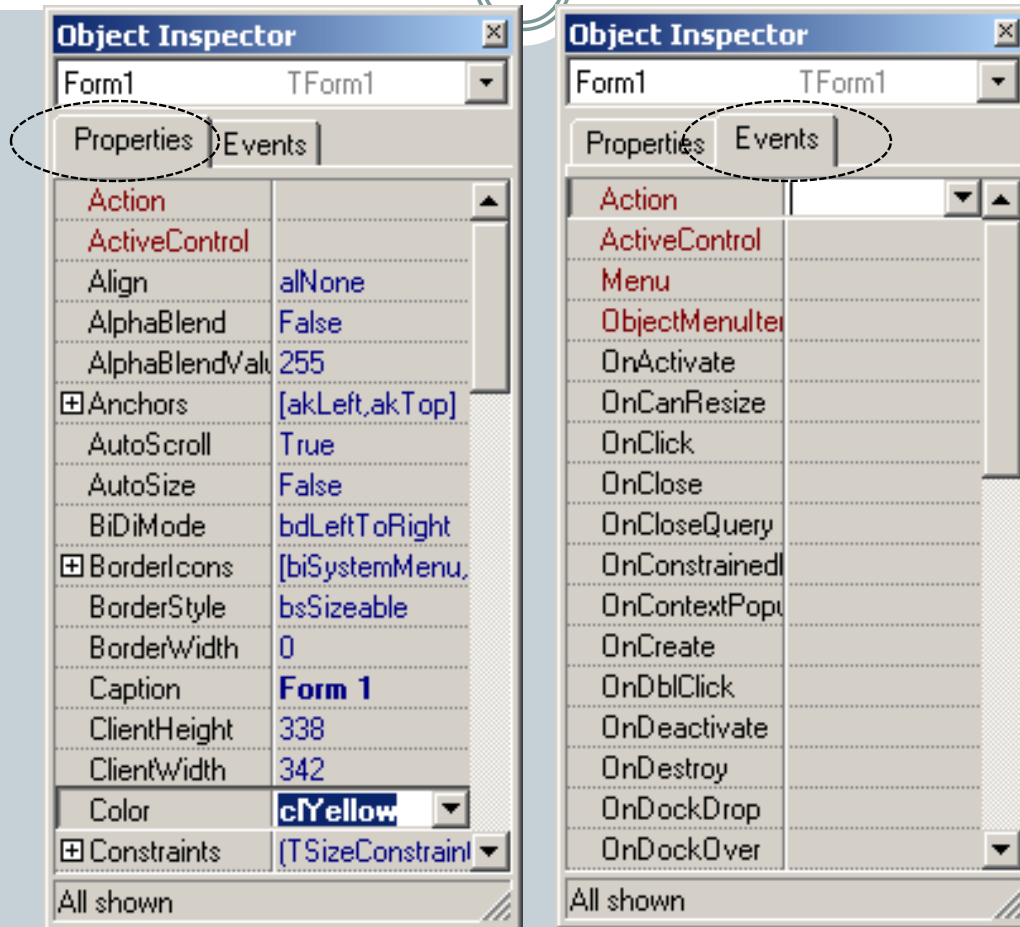
Window Utama



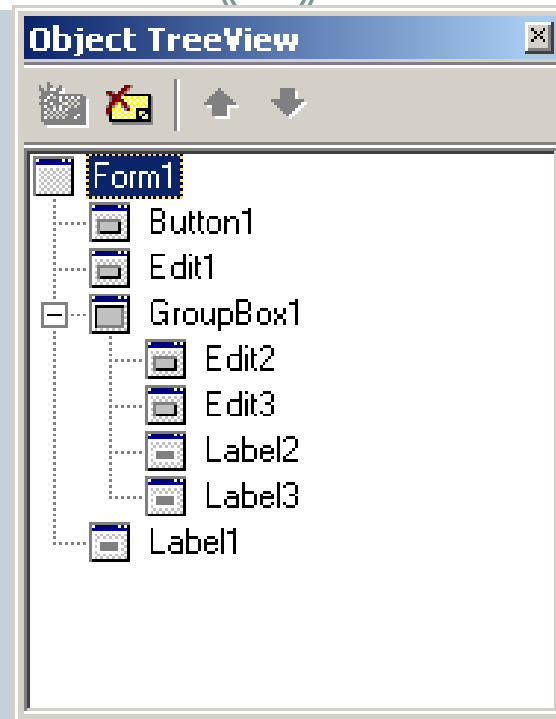
Component Palette



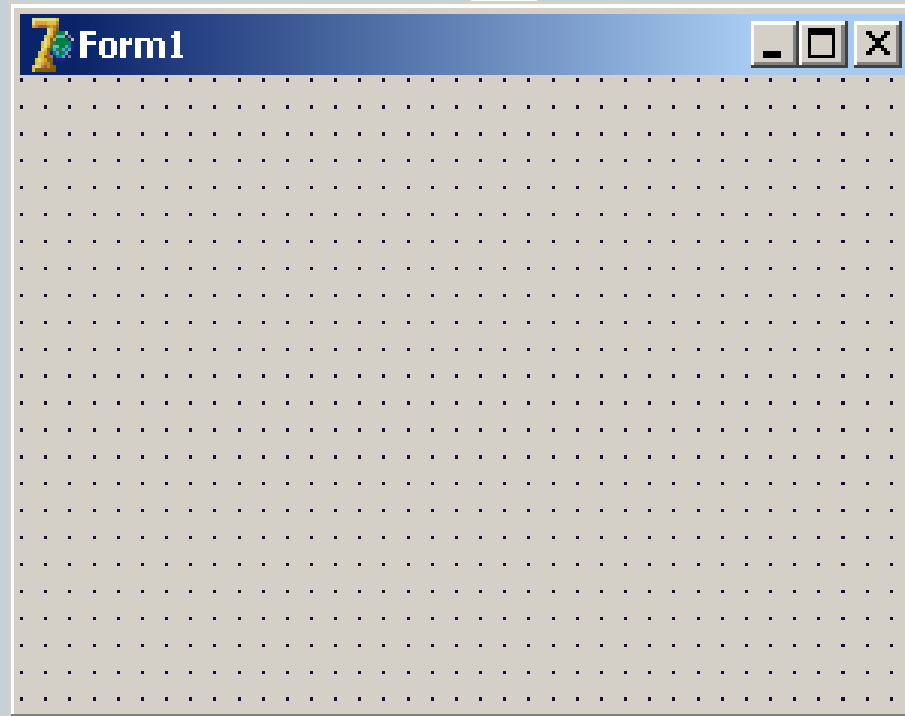
Object Inspector



Object TreeView



Form Designer



Code Editor



```
Unit1.pas  
Unit1  
TForm1  
Variables/Constants  
Uses  
  
unit Unit1;  
  
interface  
  
uses  
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls,  
  Dialogs;  
  
type  
  TForm1 = class(TForm)  
  private  
    { Private declarations }  
  public  
    { Public declarations }  
  end;  
  
var  
  Form1: TForm1;  
  
implementation  
  
  {$R *.dfm}  
  
end.
```

14: 54 Modified Insert \Code /Diagram



FORM DAN KOMPONEN

Form dan Komponen



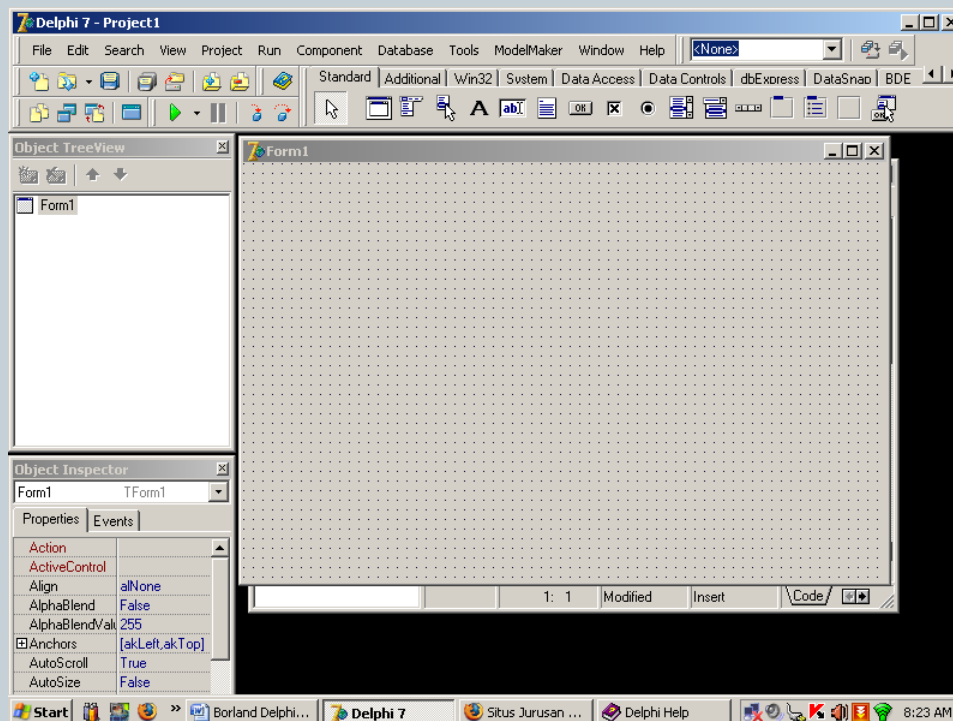
- **Membuat Program Pertama**
 - Membuat Aplikasi Baru
 - Menyimpan Aplikasi
 - Mengeksekusi Aplikasi
- **Memodifikasi Form**
 - Memodifikasi Form Dengan Object Inspector
 - Memodifikasi Form Dengan Kode Program
- **Menambahkan Objek Lain Ke Dalam Form**

Membuat Program Pertama



Membuat Aplikasi Baru

Klik menu File → New → Application

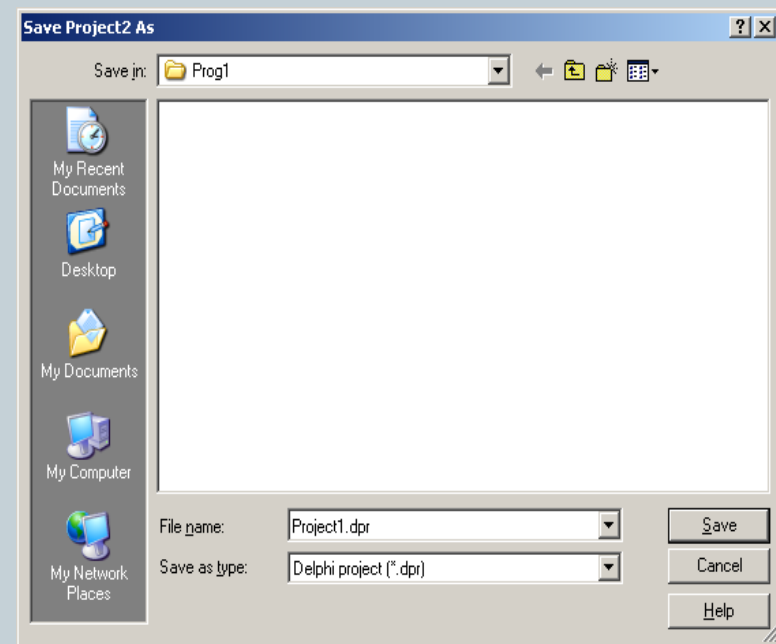
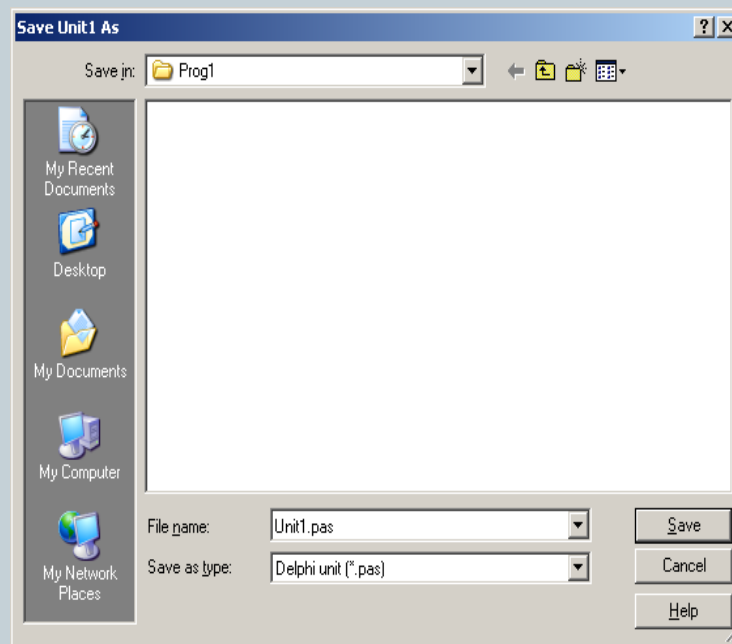


Membuat Program Pertama



Menyimpan Aplikasi

Klik menu File → Save All

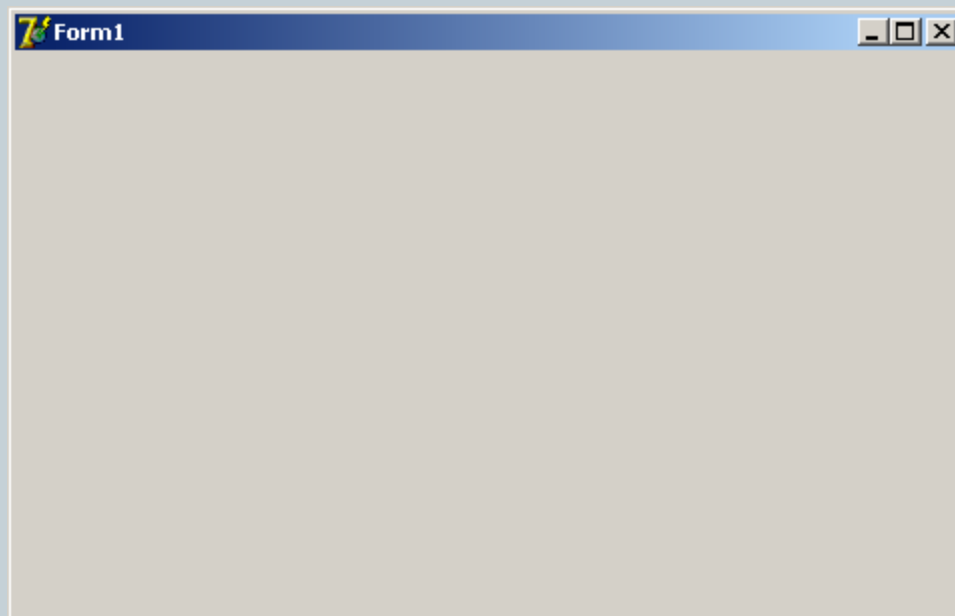


Membuat Program Pertama



Menjalankan Aplikasi

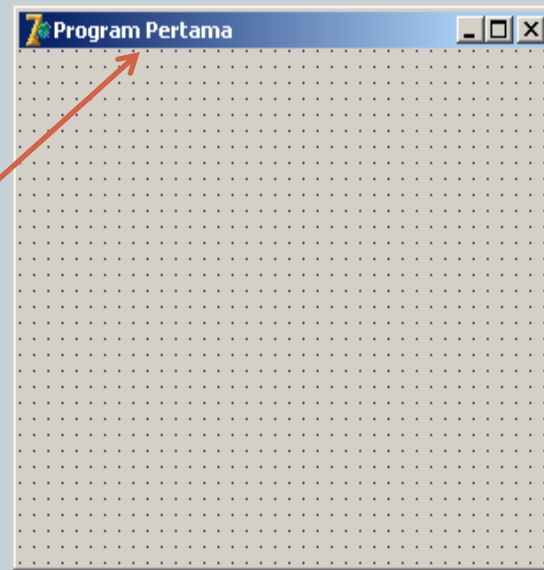
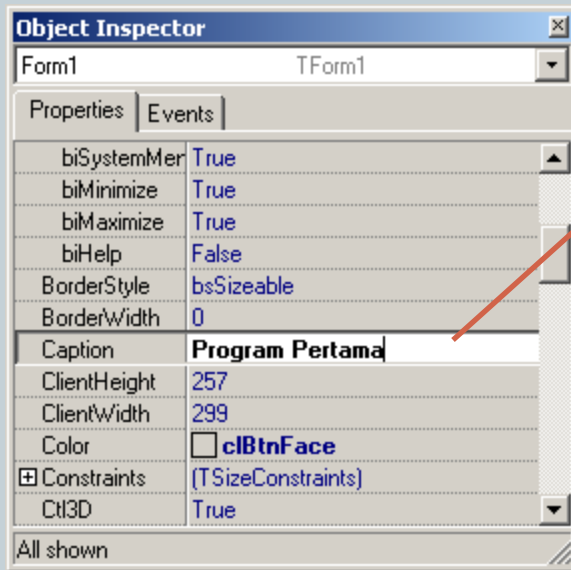
Klik menu Run → Run (F9)



Memodifikasi Form



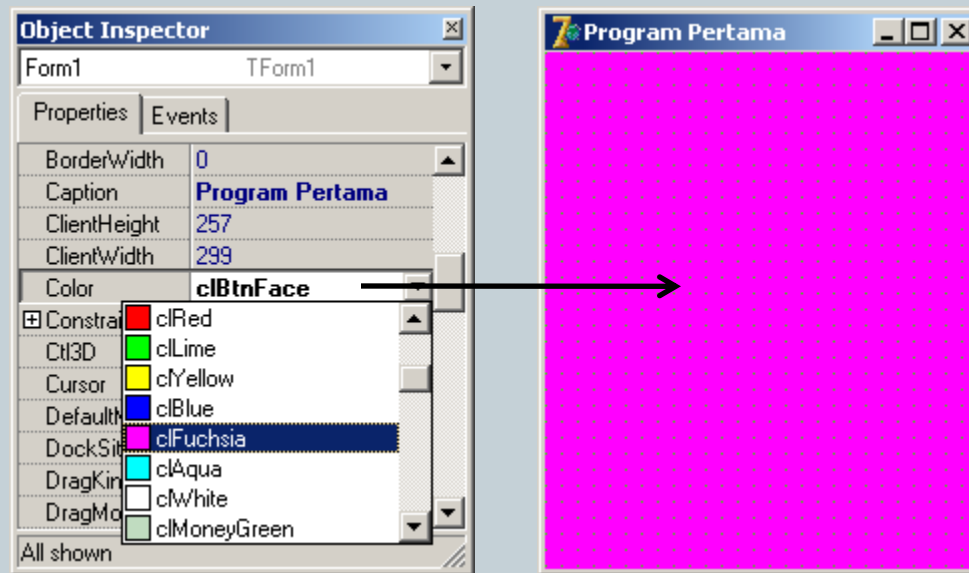
- Menggunakan Kode Program
 - Mengganti Judul Form



Memodifikasi Form



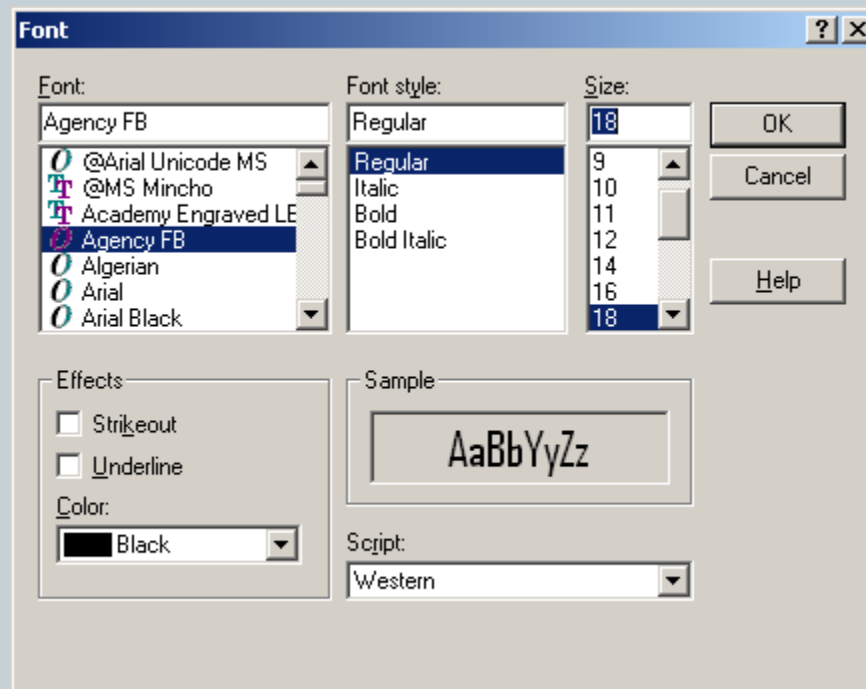
- Menggunakan Object Inspector
 - Mengganti Warna Form



Memodifikasi Form



- Menggunakan Object Inspector
 - Mengganti Font



Memodifikasi Form



- **Menggunakan Kode Program**

Contoh Kasus :

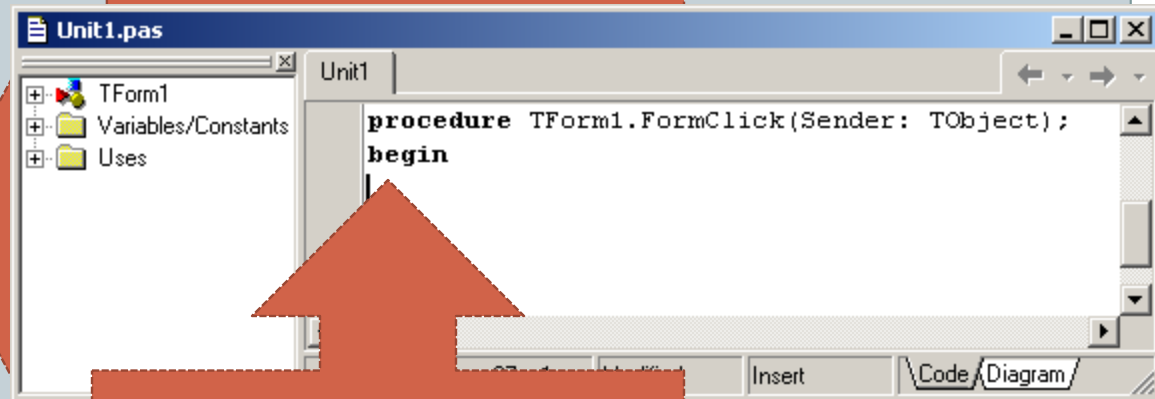
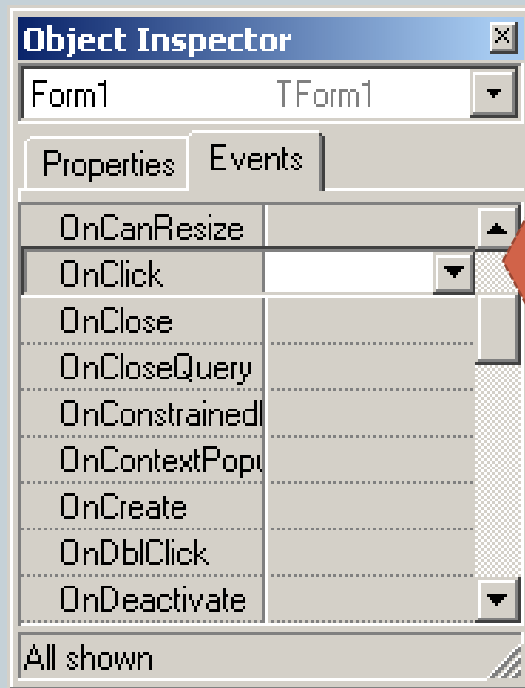
“Buatlah sebuah program yang ketika form diklik, maka warna form akan menjadi merah”

Perhatikan hal-hal berikut :

- Ketika Form diklik (Event OnClick)
- Warna Form akan menjadi merah (Color diisi merah)

Memodifikasi Form

- ▶ Cari Event OnClick di Form



Isi kode programnya
disini (diantara begin dan
end)

Memodifikasi Form



- ▶ Isi dengan kode program yang akan mengubah warna latar form menjadi merah.

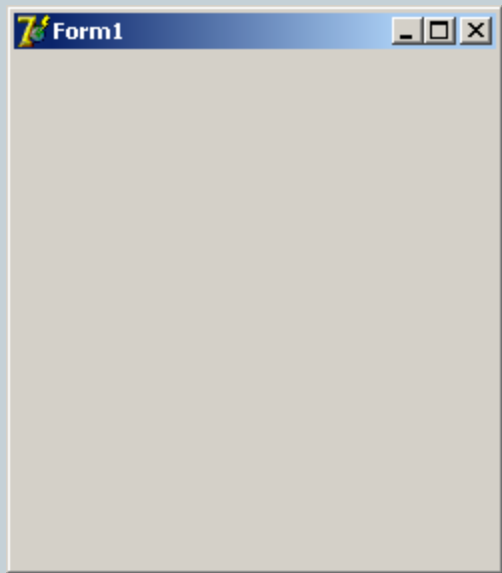
The screenshot shows a Pascal IDE window titled 'Unit1.pas'. The left sidebar shows a project tree with 'TForm1', 'Variables/Constants', and 'Uses'. The main editor area shows the following code:

```
procedure TForm1.FormClick(Sender: TObject);  
begin  
    Color:=ClRed; // Properti Color diisi Merah  
end;  
  
end.
```

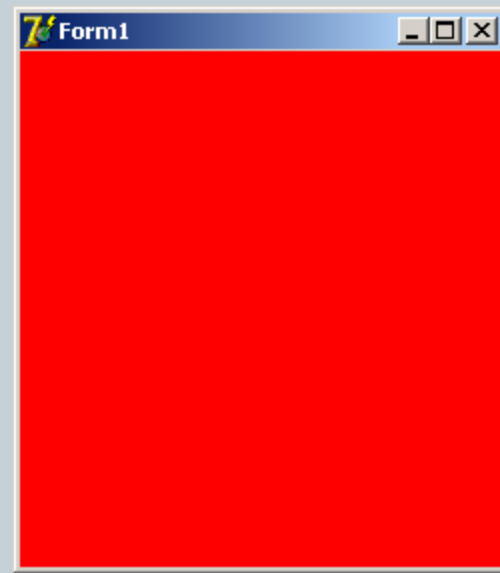
The status bar at the bottom indicates '29: 12 Modified Insert Code/Diagram'.

Memodifikasi Form

▶ Run aplikasi



Sebelum Diklik



Setelah Diklik

Menambahkan Object Lain Ke Form



- Form merupakan “kertas kosong” yang dapat ditempati oleh komponen lain
- Komponen-komponen yang dapat digunakan dapat dilihat pada Component Palette
- Komponen yang umum banyak dipakai dalam suatu aplikasi terdapat pada tab Standar



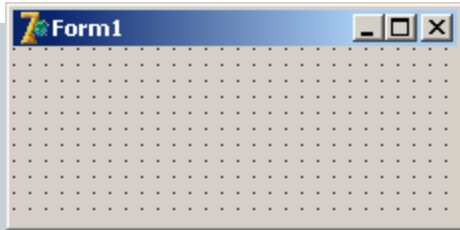
Cara Menempatkan Komponen



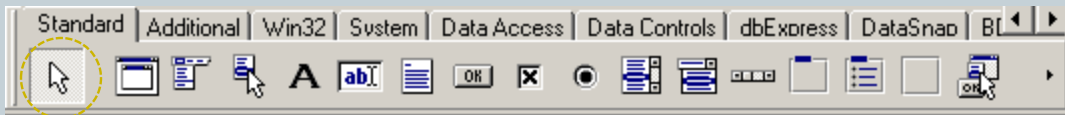
Contoh Kasus :

Buat sebuah program yang akan menginputkan judul untuk form pada sebuah **edit** dan jika **tombol “Ganti Judul” diklik** maka judul tersebut akan terupdate di judul Form, dan jika **tombol Keluar** diklik maka program akan ditutup

Langkah-Langkah



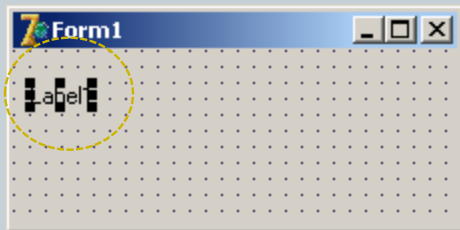
Form masih kosong



Kondisi Component Palette
Sebelum Ada Komponen
Yang Dipilih



Kondisi Component Palette
setelah Ada Komponen
Yang Dipilih



Form yang telah disisip komponen Label

Ulangi untuk komponen lainnya

A screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a blue title bar with a yellow icon on the left and standard minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area has a light gray background with a dotted grid. It contains a label "Label1" on the left, an "Edit1" text box in the center, and two buttons labeled "Button1" and "Button2" below the text box.

Ganti Properti



▶ Objek **Label1**

- Ganti properti **Caption** dengan **Judul Baru**
- Silahkan atur **Font**, warna dan yang lainnya, dipersilahkan.

▶ Object **Edit1**

- Ganti properti **Text** dengan string kosong (dikosongkan)
- Ganti properti **Name** dengan **EJudul** (Editbox Judul)
- Silahkan atur **Font**, warna dan yang lainnya.

▶ Object **Button1**

- Ganti properti **Caption** dengan **Ganti Judul**
- Ganti properti **Name** dengan **TblGantiJudul** (Tombol Ganti Judul)

▶ Object **Button2**

- Ganti properti **Caption** dengan **Keluar**
- Ganti properti **Name** dengan **TblKeluar** (Tombol Keluar)

Isi Kode Program



- Cari event `OnClick` di `TblGantiJudul`, isi dengan kode berikut :

```
procedure TForm1.TblGantiJudulClick(Sender: TObject);  
begin  
    Caption:=EJudul.Text;  
    // isikan isi Ejudul (text) ke judul (Caption) form  
end;
```

- Cari event `OnClick` di `TblKeluar`, isi dengan kode berikut

```
procedure TForm1.TblKeluarClick(Sender: TObject);  
begin  
    Close; // atau Application.Terminate;  
end;
```

Run Aplikasi



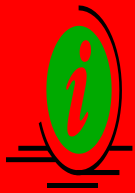
A screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar, there is a label "Judul Baru" followed by an empty text input field. Below the text field are two buttons: "Ganti Judul" and "Keluar".



A screenshot of a Windows application window titled "Judul Baruku". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar, there is a label "Judul Baru" followed by a text input field containing the text "Judul Baruku". Below the text field are two buttons: "Ganti Judul" and "Keluar". The "Ganti Judul" button is highlighted with a dashed border, and a red arrow points to the title bar of the window.

Sebelum melakukan aksi
penggantian judul

Setelah mengisi judul baru dan
mengklik tombol Ganti Judul



Pada object Edit1 anda diminta untuk mengganti Name dari sebuah object. Ini **sangat diperlukan** karena ketika object yang ada di dalam sebuah form hanya menggunakan penomoran (edit1, edit2, edit3 dst), maka akan sulit untuk mengingat fungsi dari sebuah object. Oleh karena itu gantilah Name dari sebuah object sesuai dengan kegunaannya.