



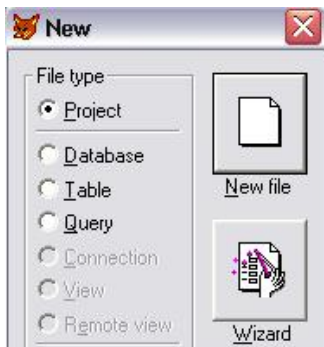
I. Praktek Visual FoxPro I

Materi:

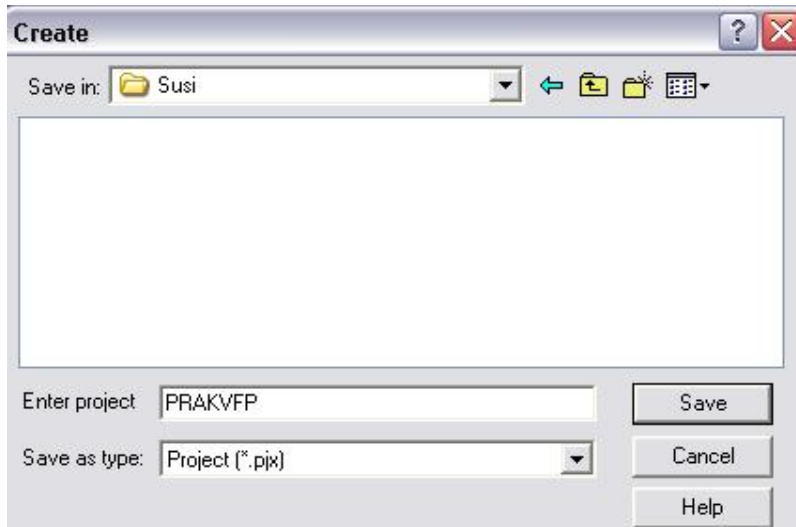
1. Tahap pembuatan form
2. Perangkat untuk pembuatan form
3. Membuat label, text box, dan tombol command pada form
4. Mengatur properti
5. Menyimpan, Menguji dan Menutup form

1.1 Membuat File Project

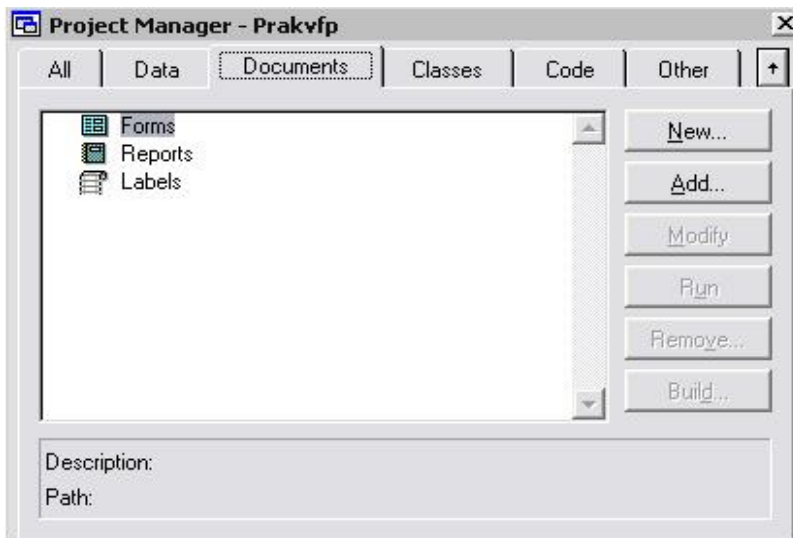
- a. Buatlah sub directory dengan nama depan masing-masing
- b. Buka program Visual FoxPro
- c. Membuat File Project
 - 1). Klik menu **File**
 - 2). Klik **New**
 - 3). Pilih option **Project**
 - 4). Pilih dan klik **New File** (lihat gambar 1.1.1)
 - 5). Pilih subdirectory nama masing-masing untuk menyimpan file project
 - 6). Ketik nama file project (**PRAKVFP**)
 - 7). Klik tombol **save** (lihat gambar 1.1.2)
 - 8). Setelah itu akan tampil Project Manager (seperti pada gambar 1.1.3.)



Gambar 1.1.1. Kotak dialog pembuatan file project



Gambar 1.1.2. Kotak dialog penyimpanan file Project



Gambar 1.1.3. Kotak dialog penyimpanan file Project

1.2 Membuat File Form

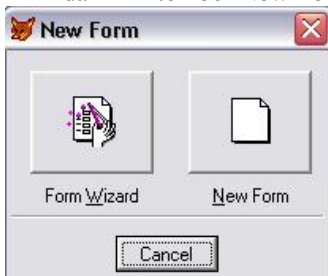
Kasus 1.2:

Buatkan form untuk mengetahui hasil seleksi penerimaan calon pegawai, dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika nilai akhir minimal 70, maka **diterima**;
- Tapi jika sebaliknya, maka **ditolak/gagal**.

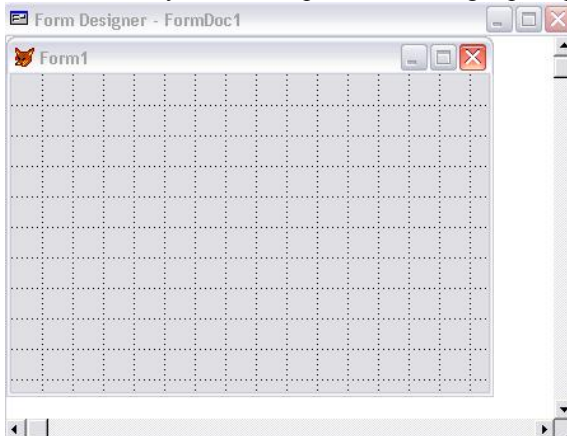
1. Membuat Form Kosong

- Klik page **Documents** pada Project Manager
- Pilih dan Klik object **Form**
- Klik tombol **New**
- Pilih dan klik tombol **New Form** pada kotak dialog New Form (gb. 1.2.1)



Gambar 1.2.1 Kotak Dialog New Form

- Setelah itu dilayar akan tampil Form kosong seperti pada gambar 1.2.2.



Gambar 1.2.2 Form Kosong



2. Memberikan Judul Form dan Gambar Latar Form

- Munculkan **Jendela Properties** dengan meng-klik kanan pada form kosong
- Pilih dan klik **Properties**
- Pilih object **Form** pada jendela properties
- Pada baris caption, ketik **PERHITUNGAN HASIL SELEKSI**
- Pada baris Picture, pilih gambar latar yang dikehendaki.

3. Membuat Control Question dan Field Entry

- Munculkan toolbar **Form Controller Toolbar** dari menu **View**
- Buatkan Questin **Nama**, **Nilai Akhir**, dan **Keterangan** dengan menggunakan Label dari Form Controller Toolbar
- Buatkan Field Entry untuk meng-input **Nama**, **Nilai Akhir** dan **Keterangan** dengan menggunakan Text Box.
- Hasilnya seperti pada gambar 1.2.3.



Gambar 1.2.3 Form Perhitungan Hasil Seleksi I

4. Mengisi Entry Field dengan Formula

- Double klik Control **Text2**
- Cari dan pilih Procedure **InteractiveChange**
- Ketik Procedure berikut :

```

if thisform.text2.value >= 60
    thisform.text3.value = "Lulus"
else
    thisform.text3.value = "Gagal"
endif
return
  
```



- 5. Simpan Form dengan nama file HasilSeleksi1 (sebaiknya nama file tidak pakai sepasi)
- 6. Uji Form dengan meng-klik icon Run  pada toolbar Standard

1.3 Latihan Membuat Form

Kasus 1.3.

Buatkan form untuk mencari nilai akhir, angka mutu dan hurup mutu dengan ketentuan sbb.:

$$NA = (UTS + UAS * 2 + TGS)/4$$

NA	AM	HM
86 - 100	4	A
71 - 85	3	B
56 - 70	2	C
41 - 55	1	D
0 - 40	0	E

- 1. Buat Form seperti pada gambar 1.3.1.

Gambar 1.3.1 Form Perhitungan Hasil Seleksi II

- Buatkan Tombol Tekan Checker dengan fasilitas Command Button dari Form Controller Toolbar, kemudian berinama **Proses**.
- Isikan Procedure **Click** dari Control **Proses** berikut :

```

local vna
vna=(thisform.text2.value+thisform.text3.value*2+thisform.text4.value)/4
if vna>=86
    vam=4
    vhm="A"
else
    if vna>=71
        vam=3
        vhm="B"
    else
        if vna>=56
            vam=2
            vhm="C"
        else
            if vna>=41
                vam=1
            else
                vam=0
            end if
        end if
    end if
end if

```

```
vhm="D"  
else  
vam=0  
vhm="D"  
endif  
endif  
endif  
thisform.text5.value=vna  
thisform.text6.value=vam  
thisform.text7.value=vhm  
retu
```

4. Simpan Form dengan nama File **HasilSeleksi2**
5. Uji Form.



1.4 Tugas I

1. Kasus Tugas 1 :

Buatkan form untuk menghitung gaji pokok, gaji lembur dan jumlah gaji dengan ketentuan sbb :

- Jumlah jam kerja pokok = 8 jam
- Jika bekerja lebih dari 8 jam, maka selebihnya dihitung lembur
- Tarip lembur = 150% * Gaji Per Jam
- Gaji Total = Gaji Pokok + Gaji Lembur

2. Buatlah Form seperti pada gambar 1.4.1. :

Nama Karyawan	Text1
Jumlah Jam Kerja	Text Jam
Gaji Per Jam	Text3 <input checked="" type="checkbox"/>
Gaji Pokok Rp.	Text4
Gaji Lembur Rp.	Text5
Jumlah Gaji Rp.	Text6

Keluar

Gambar 1.4.1 Form Perhitungan Upah Harian

II. Praktek Visual FoxPro II

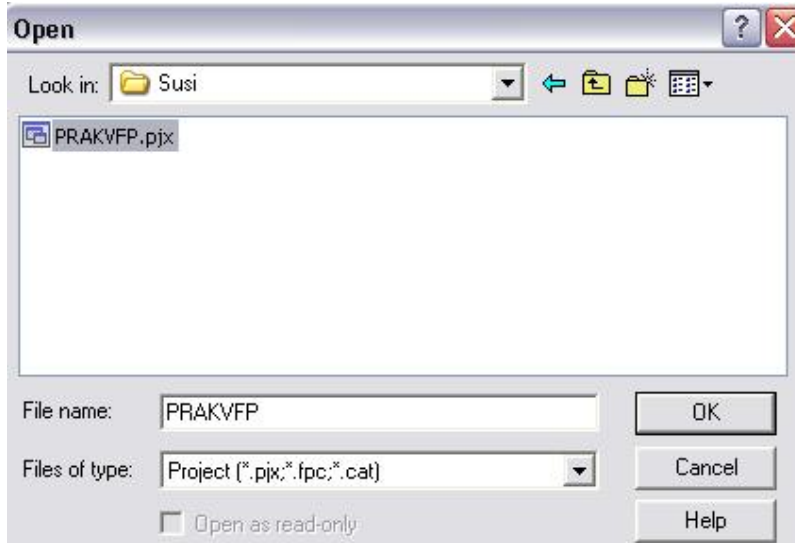
Materi :

1. Tahap pembuatan form
2. Penggunaan fasilitas Option Group & Check Box
3. Penggunaan Perintah IF
4. Penggunaan Perintah Do Case
5. Menyimpan, Menguji dan Menutup form

2.1 Membuka File Project

Untuk membuka File Project **PRAKVFP** yang sudah dibuat pada praktek sebelumnya, maka lakukan langkah sbb. :

1. Klik menu **File**
2. Klik **Open**
3. Cari **Folder** nama masing-masing di drive O:\AFOX
4. Pilih dan Double Klik file project **PRAKVFP**, seperti pada gambar 2.1.1



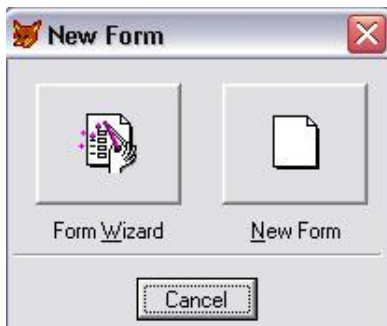
Gambar 2.1.1 Kotak Dialog Open File



2.2 Membuat File Form Baru

1. Membuat Form Kosong

- Klik page **Documents** pada Project Manager
- Pilih dan Klik object **Form**
- Klik tombol **New**
- Pilih dan klik tombol **New Form** pada kotak dialog New Form (gb. 2.2.1)



Gambar 2.2.1 Kotak Dialog New Form

2. Memberikan Judul Form dan Gambar Latar Form

- Munculkan **Jendela Properties** dengan meng-klik kanan pada form kosong
- Pilih dan klik **Properties**
- Pilih object **Form** pada jendela properties
- Pada baris caption, ketik **ENTRY GAJI KARYAWAN**
- Pada baris Picture, pilih gambar latar yang dikehendaki.

3. Membuat Control Question dan Field Entry

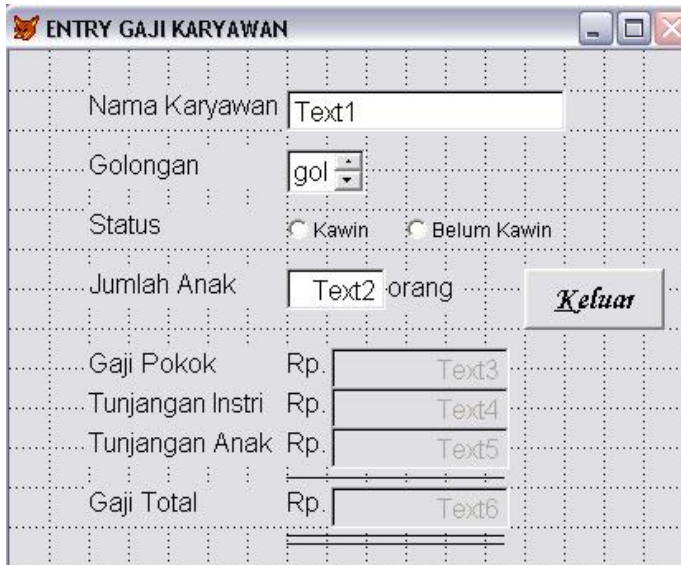
- Munculkan toolbar **Form Controller Toolbar** dari menu **View**
- Buatkan Question **Nama Karyawan, Golongan, Status, Jumlah Anak, Gaji Pokok, Tunjangan Istri, Tunjangan Anak** dan **Gaji Total** dengan menggunakan Label dari Form Controller Toolbar
- Buatkan Field Entry untuk meng-input **Nama Karyawan, Golongan, Jumlah Anak, Gaji Pokok, Tunjangan Istri, Tunjangan Anak** dan **Gaji Total** dengan menggunakan Text Box.

4. Membuat Option Group

- Cari dan Klik control **Option Group** pada Form Control Toolbar
- Klik pada form sebelah kanan Status, kemudian berinama **ST** pada properties.



- c. Ganti Option1 dengan **Kawin**, dengan cara klik kanan option group kemudian pilih edit.
- d. Klik Option1, kemudian pada baris Caption di jendela properties ketik **Kawin**.
- e. Klik Option2, kemudian ganti dengan **Belum Kawin**
- f. Hasilnya lihat gambar 2.2.2.



Gambar 2.2.2 Form Entry Gaji Karyawan

5. Mengisi Control Spinner Gol dengan Formula

- a. Double klik Control **Gol**
- b. Cari dan pilih Procedure **InteractiveChange**
- c. Ketik Procedure berikut :

```
gol=thisform.gol.value  
do case  
  case gol=1  
    gapok=200000  
  case gol=2  
    gapok=400000  
  case gol=3
```



```

    gapok=600000
    case gol=4
        gapok=800000
    otherwise
        gapok=0
    endcase
    st=thisform.st.value
    if st=1
        thisform.ja.visible=.t.
        thisform.text2.visible=.t.
        thisform.o.visible=.t.
        ti=0.5*gapok
    else
        thisform.ja.visible=.f.
        thisform.text2.visible=.f.
        thisform.o.visible=.f.
        ti=0
        thisform.text2.value=0
    endif
    ja=thisform.text2.value
    if ja>3
        ta=0.2*gapok*3
    else
        ta=0.2*gapok*ja
    endif
    gatot=gapok+ti+ta
    thisform.text3.value=gapok
    thisform.text4.value=ti
    thisform.text5.value=ta
    thisform.text6.value=gatot
    retu

```

6. Mengisi Control Option Group StatusK dengan Formula

- Double klik Control StatusK
- Cari dan pilih Procedure **InteractiveChange**
- Isi Procedure **InteractiveChange** object ST dicopy dari Procedure **Interactivechange** object Gol

7. Mengisi Control Field Entry Text2 dengan Formula

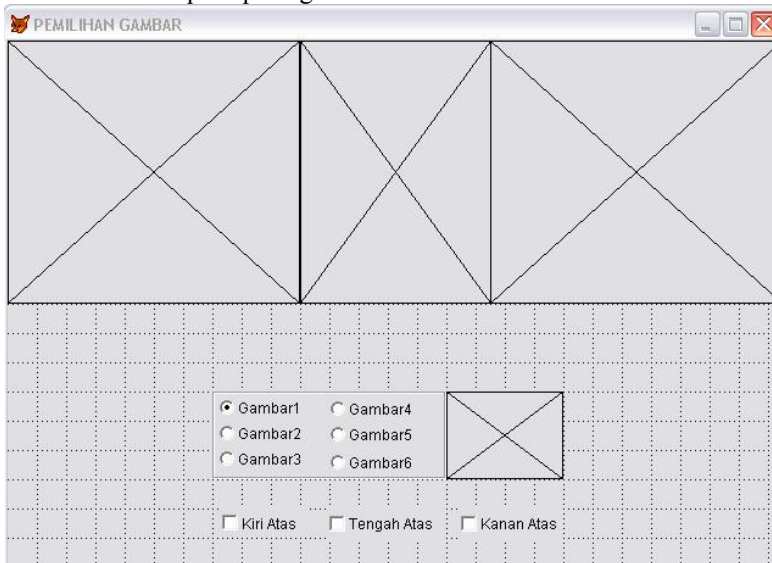
- Double klik Control Text2

- b. Cari dan pilih Procedure **InteractiveChange**
- c. Isi Procedure **InteractiveChange** object **Text2** dicopy dari Procedure **Interactivechange** object **Gol**

- 8. **Simpan Form dengan nama file HitungGaji** (sebaiknya nama file tidak pakai spasi)
- 9. **Uji Form dengan meng-klik icon Run**  **pada toolbar Standard**

2.3 Membuat Form PilihGambar

- 1. **Buatkan Form seperti pada gambar 2.3.1. berikut :**



Gambar 2.3.1 Form PilihGambar

- 2. **Buatkan Option Group, kemudian berinama PIL.** Button Count-nya ganti 6
- 3. **Ganti Option 1 s/d Option6 dengan Gambar 1 s/d Gambar6**
- 4. **Buatkan Image untuk menampilkan gambar, sebanyak 4 buah, yang diletakan disebelah kanan, kanan atas, atas dan kiri atas option group (seperti pada gambar 2.3.1)**
- 5. **Buatkan CheckBox Kiri Atas kemudian berinama kiri, CheckBox Tengah Atas kemudian berinama tengah, dan CheckBox Kanan Atas kemudian berinama kanan)**



sebanyak tiga buah yang diletakan disebelah Kiri Bawah, Tengah Bawah dan Kanan Bawah Option Group (seperti pada gambar 2.3.1)

6. Double Klik control OptionGroup **Pil**, kemudian pilih procedure InteractiveChange, lalu ketik procedure berikut :

do case

```

case thisform.pil.value=1
  thisform.image1.picture="gb1.jpg"
case thisform.pil.value=2
  thisform.image1.picture="gb2.jpg"
case thisform.pil.value=3
  thisform.image1.picture="gb3.jpg"
case thisform.pil.value=4
  thisform.image1.picture="gb4.jpg"
case thisform.pil.value=5
  thisform.image1.picture="gb5.jpg"
case thisform.pil.value=6
  otherwise
    thisform.image1.picture="gb6.jpg"
endcase

```

7. Double Klik control CheckBox **Kiri**, kemudian pilih procedure InteractiveChange, lalu ketik procedure berikut :

```

if thisform.kiri.value=1
  thisform.gb kiri.picture=thisform.image1.picture
  else
  thisform.gb kiri.picture=""
endif

```

8. Double Klik control CheckBox **Tengah**, kemudian pilih procedure InteractiveChange, lalu ketik procedure berikut :

```

if thisform.tengah.value=1
  thisform.gbtengah.picture=thisform.image1.picture
  else
  thisform.gbtengah.picture=""
endif

```

9. Double Klik control CheckBox **Kanan**, kemudian pilih procedure InteractiveChange, lalu ketik procedure berikut :





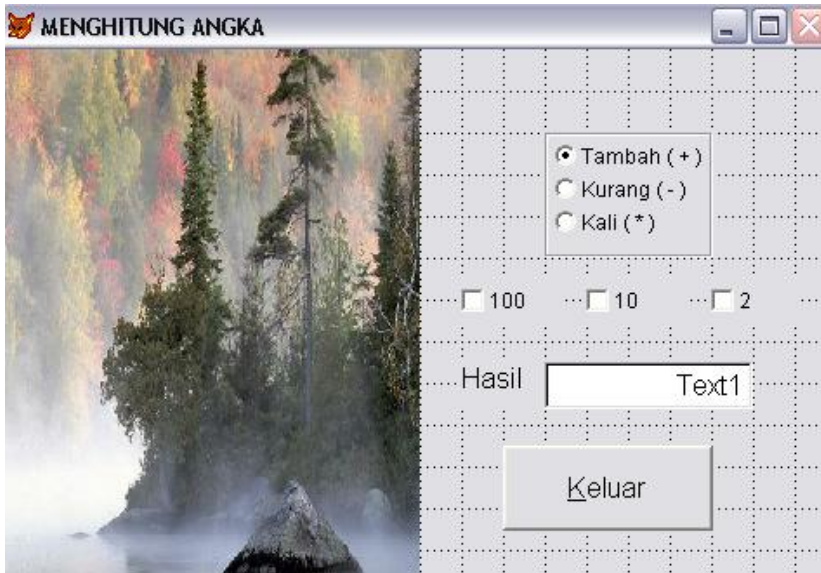
```
if thisform.kanan.value=1  
  thisform.gbkanan.picture=thisform.image1.picture  
  else  
    thisform.gbkanan.picture=""  
  endif
```

10. Simpan Form dengan nama File **PilihGB**
11. Uji Form.



2.4 Tugas II

1. Buatlah Form seperti pada gambar 2.4.1



Gambar 2.4.1. Form Menghitung Angka

2. Formula / ketentuan perhitungan adalah sbb. :

$a=0$

$b=0$

$c=0$

Jika Check box 100 dipilih

$a=100$

Jika Check box 10 dipilih

$b=10$

Jika Check box 2 dipilih

$c=2$

Jika option tambah dipilih, maka formulanya :

Hasil = $a + b + c$

Jika option Kurang dipilih, maka formulanya :

Hasil = $a - b - c$



Jika option Kali dipilih, maka :

Jika yang check box hanya 100 dan 10, maka formulanya

$$\text{Hasil} = a * b$$

Jika yang check box hanya 10 dan 2, maka formulanya

$$\text{Hasil} = b * c$$

Jika yang check box hanya 100 dan 2, maka formulanya

$$\text{Hasil} = a * c$$

Jika yang check box 100, 10 dan 2, maka formulanya

$$\text{Hasil} = a * b * c$$

3. Selamat mencoba !



III. Praktek Visual FoxPro III

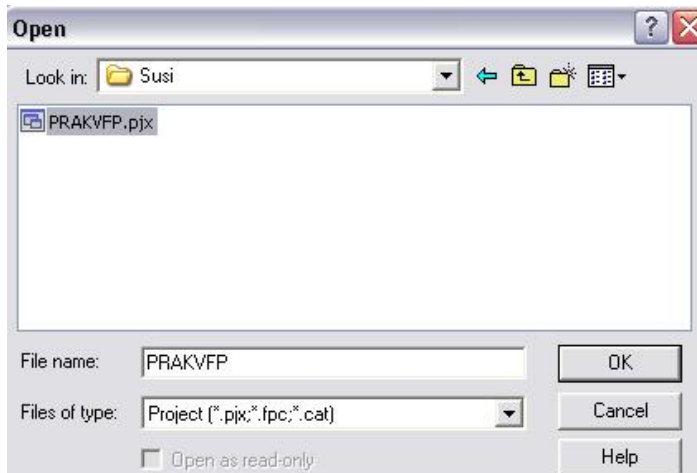
Materi :

1. Tahap pembuatan form
2. Penggunaan fasilitas Olecontrol
3. Penggunaan Perintah DO WHILE
4. Penggunaan Perintah FOR NEXT
5. Menyimpan, Menguji dan Menutup form

3.1 Membuka File Project

Untuk membuka File Project **PRAKVFP** yang sudah dibuat pada praktek sebelumnya, maka lakukan langkah sbb. :

1. Klik menu **File**
2. Klik **Open**
3. Cari **Folder** nama masing-masing do drive O:\
- 4.. Pilih dan Double Klik file project **PRAKVFP**, seperti pada gambar 3.1.1



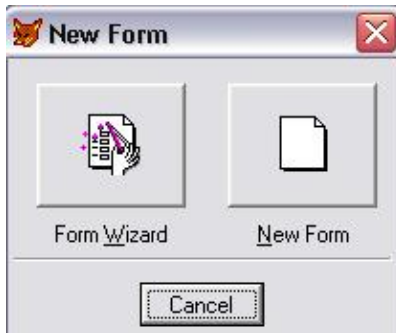
Gambar 3.1.1 Kotak Dialog Open File

3.2 Aplikasi DO WHILE

1. Membuat Form Kosong

- a. Klik page **Documents** pada Project Manager

- b. Pilih dan Klik object **Form**
- c. Klik tombol **New**
- d. Pilih dan klik tombol **New Form** pada kotak dialog New Form (gambar 3.2.1)



Gambar 3.2.1 Kotak Dialog New Form

2. Memberikan Judul Form dan Gambar Latar Form

- a. Munculkan **Jendela Properties** dengan meng-klik kanan pada form kosong
- b. Pilih dan klik **Properties**
- c. Pilih object **Form** pada jendela properties
- d. Pada baris caption, ketik **MEMBUAT ANGKA BERURUT**
- e. Pada baris Picture, pilih gambar latar yang dikehendaki.

3. Membuat Control Question dan Field Entry

- a. Munculkan toolbar **Form Controller Toolbar** dari menu **View**
- b. Buatkan Question **Start, Step, Stop**, dan **Hasil** dengan menggunakan Label dari Form Controller Toolbar
- c. Buatkan Field Entry untuk meng-input **Start, Step, Stop**, dan **Hasil** dengan menggunakan Text Box.

4. Membuat Command Button

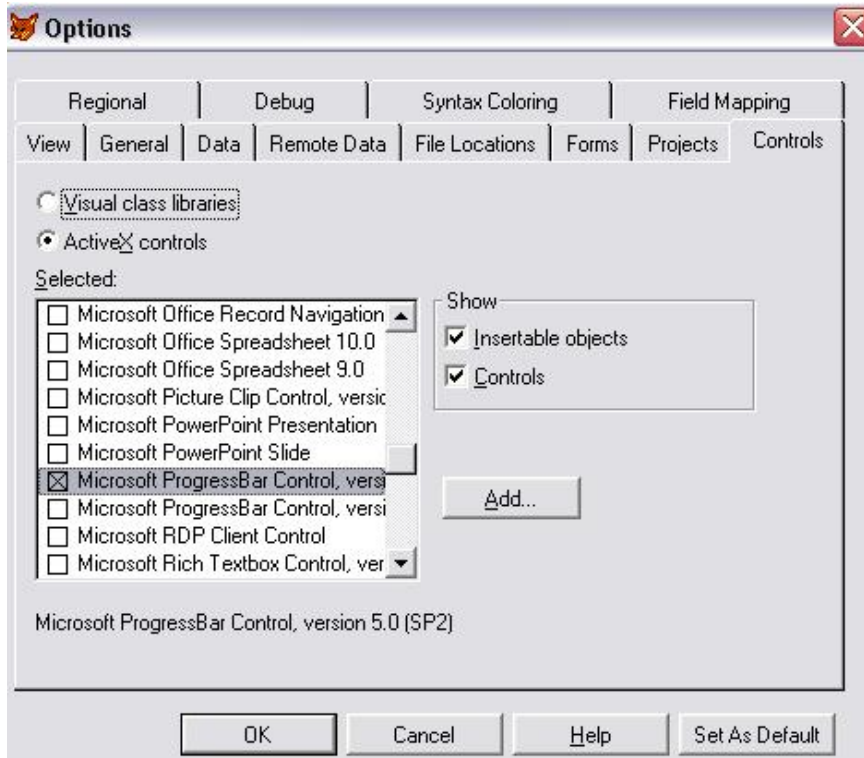
- a. Cari dan Klik control **Command Button** pada Form Control Toolbar
- b. Letakan di bawah control textbox **Text1**, kemudian pada properties ganti Caption dan Name-nya dengan **Proses**.
- c. Hasilnya lihat gambar 3.2.3.

5. Membuat OleControl

- a. Klik Menu **Tools**

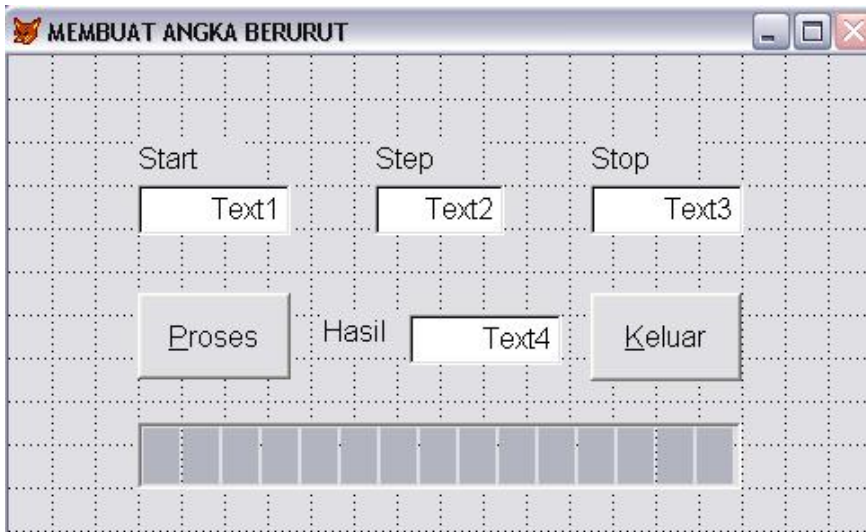


- b. Pilih dan Klik **Option**
- c. Pilih dan Klik page **Controls**
- d. Pilih dan Klik **ActiveX Control**
- e. Cari Microsoft ProgressBar Control 6.0 kemudian berikan tanda Check Box pada kotak sebelah kirinya, seperti pada gambar 3.2.2.



Gambar 3.2.2 Kotak dialog option

- f. Klik tombol **Ok**
- g. Pilih dan klik control **View Classes** pada Form Controls Toolbar
- h. Pilih dan klik **ActiveX Controls**
- i. Pilih dan klik Control **Microsoft ProgressBar Control, Version 5.0**
- j. Buatlah ProgressBar di sebelah bawah Tombol **Proses**, seperti pada gambar 3.2.3.



Gambar 3.2.3 Form Membuat Angka Berurut

k. Ganti name-nya dengan **Ctrl**

6. Mengisi Control Tombol Proses dengan Formula

- Double klik Control Tombol **Proses**
- Cari dan pilih Procedure **Click** pada object **Proses**
- Ketik Procedure berikut :

```
local a, b, c
if thisform.text1.value>0 .or. thisform.text2.value>0 .or. ;
thisform.text3.value>0
this.enabled=.f.
a=thisform.text1.value
b=thisform.text2.value
c=thisform.text3.value
do while a<=c
  thisform.text4.value=a
  a=a+b
  n=(100/c)*a
  if a<=c
```



```

    thisform.ctrl.value=n
  endif
  x=0
  do while x<1000000
    x=x+1
  enddo
enddo
else
  messagebox("Start, Step dan Stop harus diisi !",0,"Perhatian !")
  thisform.text1.setfocus()
  retu
endif
this.enabled=.t.
retu

```

7. Simpan dan Uji Form

- Simpan dengan nama file **URUTANGKA1**
- Uji Form dengan meng-klik **Run** / !.

3.3 Aplikasi FOR NEXT

- Buka File Form **URUTANGKA1**
- Simpan dengan perintah **Save As** dan bernama **URUTANGKA2**
- Double Click tombol **Proses**, kemudian prosedurnya edit menjadi sbb. :

```

local a, b, c, n, i
if thisform.text1.value>0 .or. thisform.text2.value>0 .or. ;
thisform.text3.value>0
this.enabled=.f.
a=thisform.text1.value
b=thisform.text2.value
c=thisform.text3.value
for i=a to c step b
  thisform.text4.value=a
  a=a+b
  n=(100/c)*a
  if a<=c
    thisform.ctrl.value=n

```

```
endif
for x=1 to 10000000 step 1
next
next
else
messagebox("Start, Step dan Stop harus diisi..!",0,"Perhatian ..!")
thisform.text1.setfocus()
retu
endif
this.enabled=.t.
retu
```

4. Simpan Form dengan nama File **URUTANGKA2**
5. Uji Form dengan mengklik icon **Run** / !.

3.4 Tugas III

1. Klik page **Code** pada **project manager**
2. Pilih dan klik option **Program**, kemudian klik tombol **New**
3. Ketik program berikut :

```
function terbilang
parameter numerik
private hasil,ulang,uang,kesatu,kedua,ketiga,cangka
private cangka0,cangka1,cangka2,cangka3,cangka4,cangka5
private cangka6,cangka7,cangka8,cangka9
private satu,dua,tiga,gabung,sen1,sen2

hasil=""
uang=str(numerik,15,2)
kesatu=1
kedua=2
ketiga=3
cangka0=""
cangka1="Satu "
cangka2="Dua "
cangka3="Tiga "
cangka4="Empat "
cangka5="Lima "
cangka6="Enam "
```



```
cangka7="Tujuh "
cangka8="Delapan "
cangka9="Sembilan "
gabung=" "
```

```
for ulang=1 to 4
    satu=substr(uang,kesatu,1)
    dua=substr(uang,kedua,1)
    tiga=substr(uang,ketiga,1)
    gabung=satu+dua+tiga
    if val(satu)=1
        hasil=hasil+"Seratus "
    else
        if val(satu)>1
            hasil=hasil+cangka&satu+"Ratus "
        endif
    endif
DO CASE
    CASE VAL(DUA) = 1
        DO CASE
            CASE VAL(TIGA)=0
                HASIL=HASIL + "Sepuluh "
            CASE VAL(TIGA)=1
                HASIL=HASIL + "Sebelas "
            OTHER
                HASIL=HASIL + ALLTRIM(CANGKA&TIGA)+;
                "Belas "
        ENDCASE
    CASE VAL(DUA) > 1
        HASIL=HASIL + CANGKA&DUA + "Puluh "+;
        CANGKA&TIGA
    CASE VAL(DUA)=0 .AND. VAL(TIGA) > 0
        IF (ulang=3 .AND. GABUNG="001") .OR. ;
        (ulang=3 .AND. GABUNG=" 1")
            HASIL=HASIL+"Seribu "
        ELSE
            HASIL=HASIL+CANGKA&TIGA
        ENDIF
    ENDCASE
```



```
DO CASE
CASE ulang=1 .AND. VAL(GABUNG)>0
    HASIL=HASIL+"Milyar "
CASE ulang=2 .AND. VAL(GABUNG)>0
    HASIL=HASIL+"Juta "
CASE ulang=3 .AND. VAL(GABUNG)>0
    IF GABUNG="001" .OR. GABUNG=" 1"
        HASIL=HASIL+" "
    ELSE
        HASIL=HASIL+"Ribu "
    ENDIF
ENDCASE
kesatu=kesatu+3
kedua=kedua+3
ketiga=ketiga+3
next ulang
sen1=substr(uang,14,1)
sen2=substr(uang,15,1)
if len(hasil)>1
    hasil=hasil+"Rupiah "
endif

DO CASE
CASE VAL(SEN1)=0 .AND. VAL(SEN2)>0
    HASIL=HASIL+CANGKA&SEN2+"Sen"
CASE VAL(SEN1) = 1
    DO CASE
    CASE VAL(SEN2)=0
        HASIL=HASIL+"Sepuluh Sen"
    CASE VAL(SEN2)=1
        HASIL=HASIL+"Sebelas Sen"
    CASE VAL(SEN2)>1
        HASIL=HASIL+ALLTRIM(CANGKA&SEN2)+;
        "Belas Sen "
    ENDCASE
CASE VAL(SEN1) > 1
    HASIL = HASIL + CANGKA&SEN1 + "Puluh " + ;
    CANGKA&SEN2 + "Sen"
ENDCASE
RETURN HASIL
```



4. Uji Program di atas dengan form berikut :

Menguji Angka

Nominal Rp. Text1

Terbilang Text2

5. Procedure InteractiveChange pada Object Text1, adalah sbb.:

```
set defa to o:\AFOX\susi  
set procedure to terbilang  
a=terbilang(thisform.text1.value)  
thisform.text2.value=a  
retu
```

IV. Praktek Visual FoxPro IV

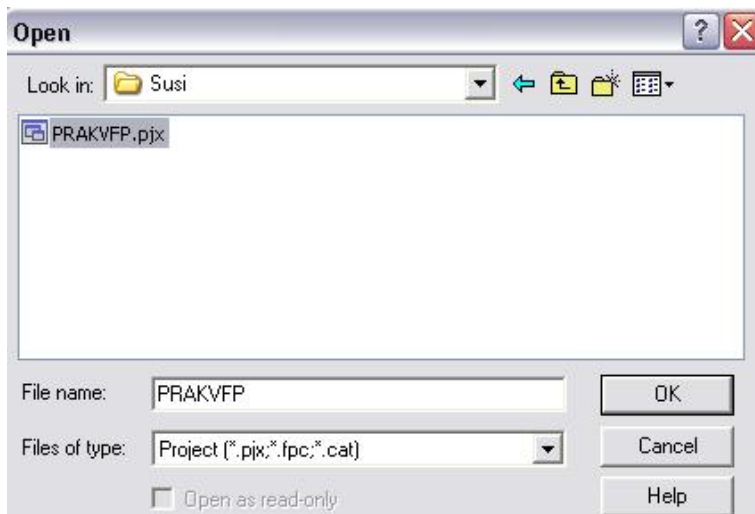
Materi :

1. Membuat Databse
2. Membuat Table
3. Meng-edit dan Mengisi Table
4. Membuat Password
5. Membuat Menu
6. Membuat File Program (PRG)
7. Menguji Menu

4.1 Membuka File Project

Untuk membuka File Project **PRAKVFP** yang sudah dibuat pada praktek sebelumnya, maka lakukan langkah sbb. :

1. Klik menu **File**
2. Klik **Open**
3. Cari **Folder** nama masing-masing do drive O:\AFOX
- 4.. Pilih dan Double Klik file project **PRAKVFP**, seperti pada gambar 4.1.1

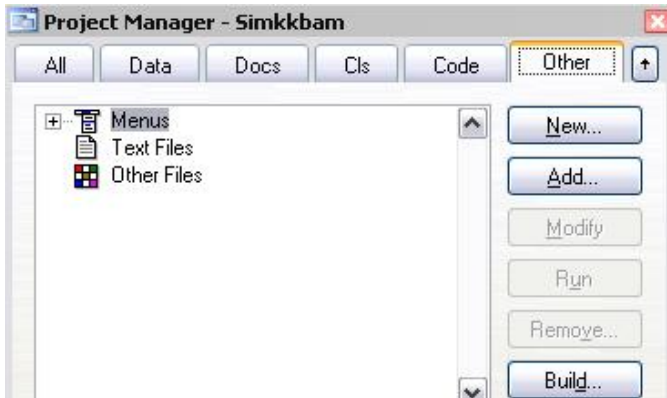


Gambar 4.1.1 Kotak Dialog Open File



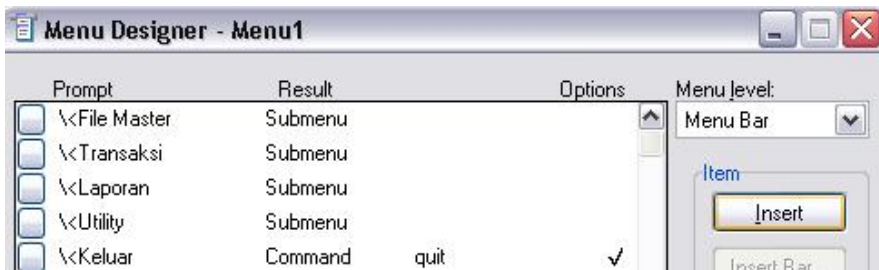
4.2 Membuat Organisasi Menu

1. Klik page Other (lihat gambar 4.2.1)
2. Klik option menu kemudian klik tombol **New**
3. Pilih dan klik tombol **menu**

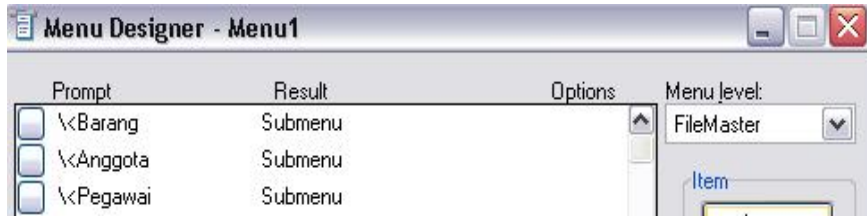


Gambar 4.2.1 Kotak dialog project manager

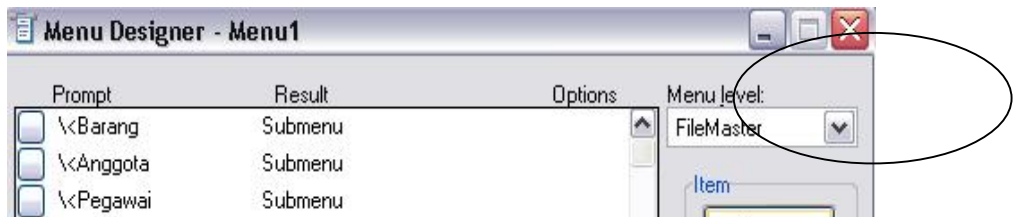
4. Ketik menu berikut :



5. Klik **File Master** pada baris pertama
6. Klik tombol **create**, kemudian buat sub menu berikut :



7. Pada kotak **Menu level** sebelah kanan, pilih **Menu Bar**

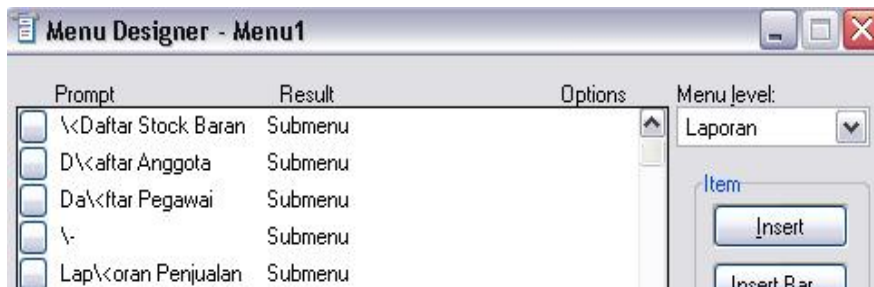


8. Buatlah Submenu **Transaksi** berikut :

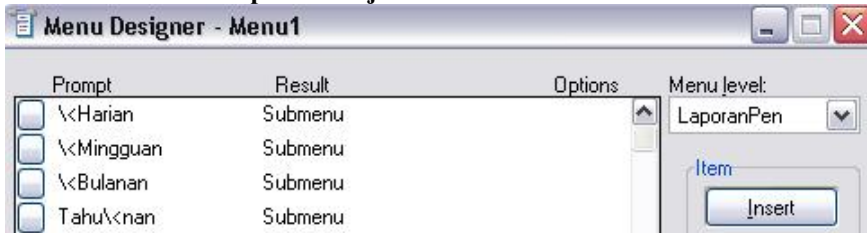


9. Pada kotak **Menu level**, pilih lagi **Menu Bar**

10. Buatlah Sub Menu **Laporan** sbb. :



11. Buatlah Sub Menu **Laporan Penjualan** sbb. :



12. Pada kotak **Menu level**, pilih lagi **Menu Bar**

13. Buatlah Sub Menu **Utility** sbb. :



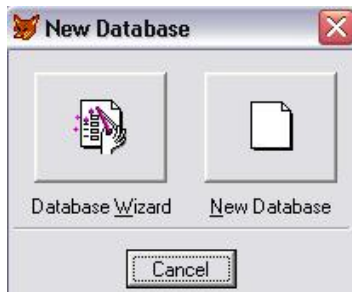
14. Simpan Menu dengan nama **MenuPenjualan**

15. Menguji menu dengan mengklik tombol Run

4.3 Membuat File Database dan Table

1. Membuat File Database

- Klik page **Data** pada Project Manager
- Pilih dan Klik object **Database**
- Klik tombol **New**
- Pilih dan klik tombol **New Database** pada kotak dialog New Database (gb 4.3.1)



Gambar 4.3.1 Kotak Dialog New Database

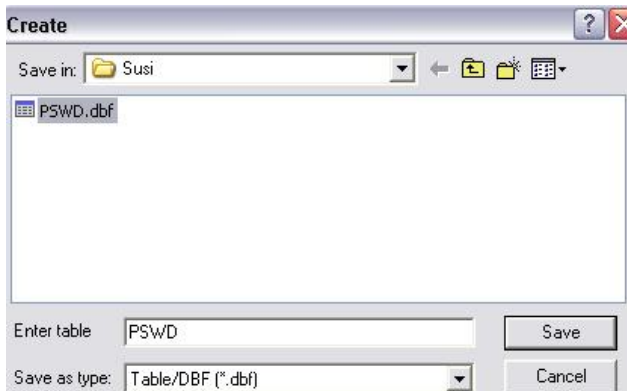
2. Membuat Table PSWD

- a. Klik kanan pada jendela database **DATAKKBAM**
- b. Pilih dan klik **New Table**
- c. Pilih dan klik tombol New Table, seperti pada gambar 4.3.2.



Gambar 4.3.2 Kotak Dialog New Table

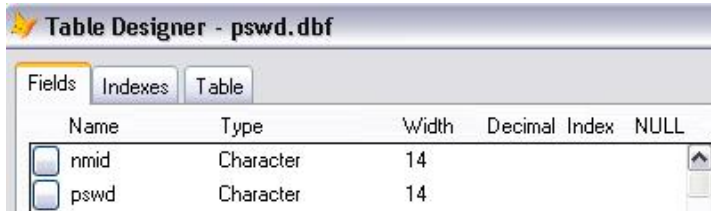
- d. Pastikan folder yang aktif pada baris **Save In** adalah Folder Nama Anda
- e. Ketik nama file table **PSWD** pada baris **Enter table**, seperti pada gambar 4.3.3.



Gambar 4.3.3 Kotak Dialog Create Table



- f. Klik tombol **Save**, kemudian ketik struktur table seperti pada gambar 4.3.4.



Gambar 4.3.4 Struktur Table PSWD

- g. Klik tombol **Ok**, untuk mengakhiri pembuatan struktur table
 h. Jawab / Pilih dan Klik tombol **No** pada pertanyaan **Input Data Record Now ?**, seperti pada gambar 4.3.5.



Gambar 4.3.5 Kotak Dialog Question

3. Mengisi Table

- Klik Tanda + pada sebelah kiri **Databases** di page Data, Project Manager, untuk mengetahui database yang sudah dibuat.
- Klik lagi Tanda + pada sebelah kiri **DATAKKBAM**, untuk membuka table
- Klik lagi Tanda + pada sebelah kiri **Table**, untuk mengetahui table yang sudah dibuat.
- Klik Table **PSWD**, kemudian klik tombol **Browse** yang terletak sebelah kanannya.
- Setelah terbuka, klik menu Table, kemudian pilih dan klik Append New Record (Ctrl + Y)
- Isi IdNm dengan nama depan anda
- Isi Pswd dengan kode sandi anda

4.4 Membuat Form untuk Login

1. Buatlah Form seperti pada gambar 4.4.1



SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG
KOPERASI KELUARGA BESAR AL MA'SOEM
Created by Encep Supriatna, S.E.
2004

User Id

Password

Gambar 4.4.1 Form Entry Login dan Password

2. Procedure **Load** dari Object **Form1**

```
set defa to o:\AFOX\PolderAdnda  
if used('pswd')  
    use in pswd  
endif  
use pswd  
retu
```

3. Procedure **UnLoad** dari object **Form1**

```
close data  
close index  
retu
```



4. Procedure **Activate** dari object **Form1**

```
thisform.text1.value=""
thisform.text2.value=""
retu
```

5. Procedure **Click** dari Object **Login**

```
locate for nmid=trim( thisform.text1.value)
if ! found()
  messagebox("Maaf User Id Anda Belum Terdaftar...!",0,"Perhatian...")
  thisform.text1.setfocus()
  retu
else
  locate for pswd=trim(thisform.text2.value)
  if ! found()
    messagebox("Maaf Password Tidak Dikenal...!",0,"Perhatian...")
    thisform.text2.setfocus()
    retu
  else
    messagebox("Selamat, Anda berhak meng-akses system ini..",0,;
    "Assalamu'alaikum Wr. Wb. ...")
    do o:\AFOX\PolderAnda\MENUPENJUALAN.MPR
    thisform.release()
  endif
endif
```

6. Procedure **Click** dari object **Batal**

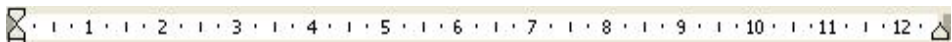
```
thisform.release()
quit
retu
```

7. Simpan Form dengan nama File **PASSWORD**

8. Uji Form dengan mengklik icon **Run** / !.

4.5 Membuat File Program

1. Klik page **Code**
2. Pilih dan klik option **Program**, kemudian klik tombol **New**





3. Ketikkan program berikut :

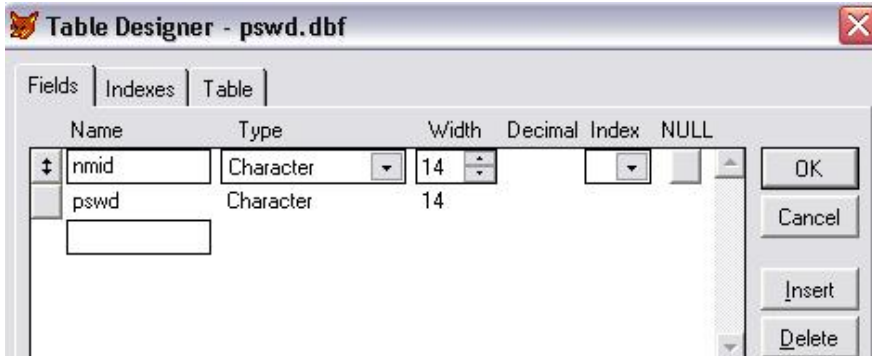
```
CLOSE DATABASE all
CLEAR ALL
CLOSE ALL
SET TALK OFF
SET STAT OFF
SET AUTOSAVE ON
SET CENTURY ON
SET DATE ITALIAN
SET DEFA TO O:\AFOX\SUSI
PUSH MENU _MSYSMENU
MODI WINDOWS SCREEN TITLE 'SISTEM INFORMASI GAJI DOSEN'
WITH _SCREEN
    .VISIBLE=.T.
    .WINDOWSTATE=2
    .picture='LATAR.JPG'
ENDWITH
RELEASE ALL
DO FORM O:\AFOX\PolderAnda\PASSWORD.SCX
READ EVENTS
QUIT
```

4. Simpan program dengan nama **SIPB**
5. Jalankan program dengan meng-klik tombol **Run**



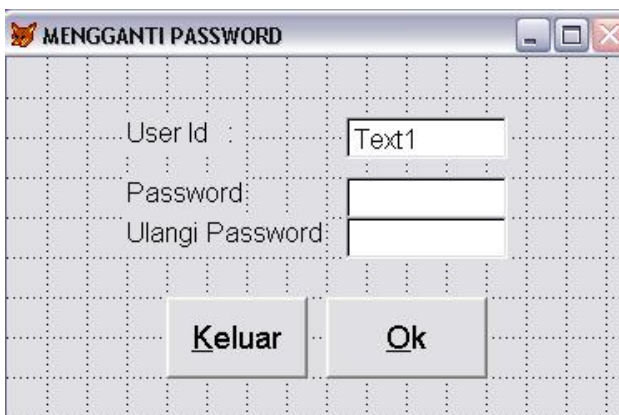
4.6 Tugas IV

1. Buat database baru dengan nama SIPNM (Sistem Informasi Pengolahan Nilai Mahasiswa)
2. Buat table password dengan nama PSWD seperti pada praktek4, dengan truktur table seperti pada gambar 4.6.1.



Gambar 4.6.1 Struktur File Table PSWD

3. Entry (tambah data) table PSWD, nmid diisi nama anda, dan pswd anda isi dengan kode rahasiah anda.
4. Buat Form untuk meng-edit Password, dengan contoh form seperti pada gambar 4.6.2. berikut :



Gambar 4.6.2. Form Ganti Password

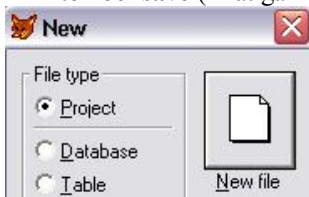
V. Praktek Visual FoxPro V

Materi :

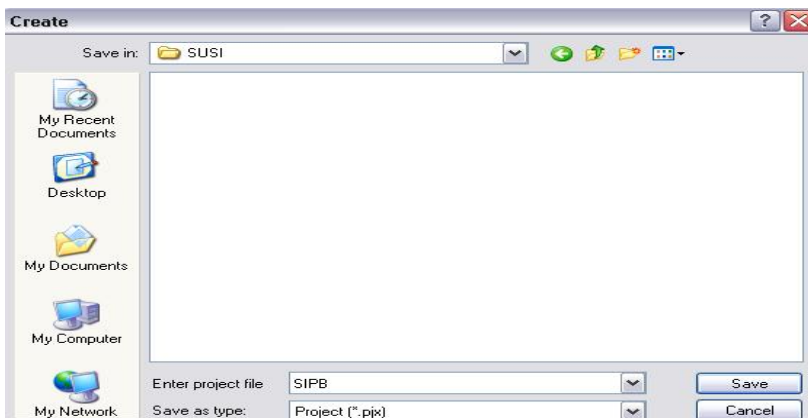
1. Membuat File Project
2. Mengambil File Database dari project lain
3. Membuat File Tabel

5.1 Membuat Project Baru

1. Membuat File Project
 - a. Klik menu **File**
 - b. Klik **New**
 - c. Pilih option **Project**
 - d. Pilih dan klik **New File** (lihat gambar 5.1.1)
 - e. Pilih Folder nama masing-masing untuk menyimpan file project
 - f. Ketik nama file project (**SIPB**)
 - g. Klik tombol **save** (lihat gambar 5.1.2)



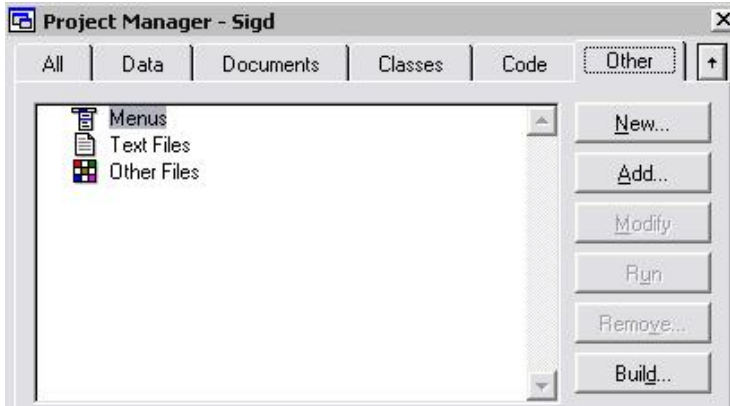
Gambar 5.1.1 Kotak dialog pembuatan file project



Gambar 5.1.2 Kotak dialog penyimpanan file Project



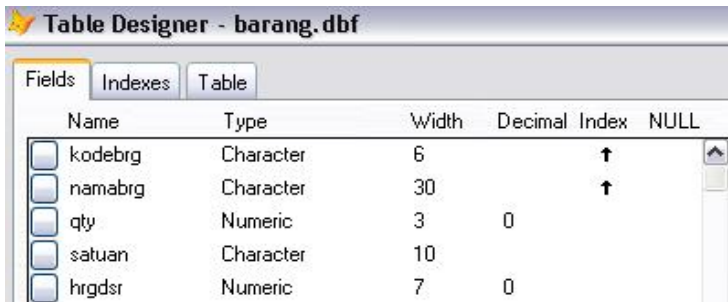
2. Membuka Menu
 - a. Klik page **Other** (lihat gambar 5.1.3)
 - b. Klik option menu kemudian klik tombol **Add**



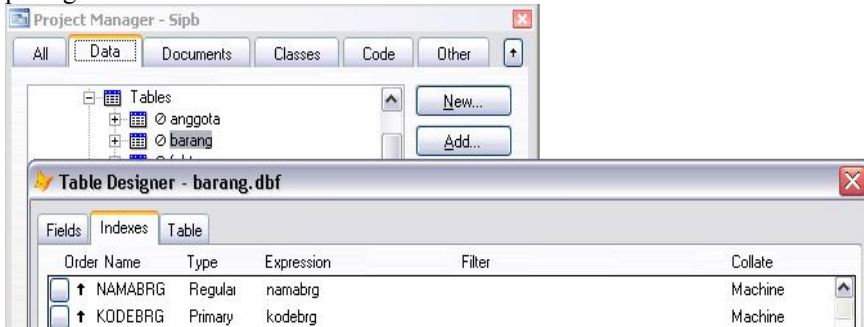
Gambar 5.1.3 Kotak dialog project manager

- c. Buka Folder Anda di drive *o:\AFox\NamaAnda*
 - d. Pilih dan klik file **MENUPENJUALAN.MNX**, kemudian klik tombol **Ok**
3. Membuka File Program SIPB.PRG dan TERBILANG.PRG
 - a. Klik page **Code**
 - b. Klik option Program kemudian klik tombol **Add**
 - c. Buka Folder Anda di drive *o:\AFox\NamaAnda*
 - d. Pilih dan klik file **SIPB.PRG**, kemudian klik tombol **Ok**
 - e. Ulangi perintah di atas untuk membuka file **TERBILANG.PRG**
4. Membuka File Database
 - a. Klik page **Data**
 - b. Klik option Database kemudian klik tombol **Add**
 - c. Buka Folder Anda di drive *o:\AFox\NamaAnda*
 - d. Pilih dan klik file **DATAKKBAM.DBC**, kemudian klik tombol **Ok**
5. Membuat File Tabel
 - a. Klik tanda + yang terletak di depan option database
 - b. Klik lagi tanda + yang ada di depan file database **DATAKKBAM**

- c. Klik **table**, kemudian klik tombol **New**
- d. Pilih dan Klik tombol **New Tabel**
- e. Pilih Folder nama anda masing-masing
- f. Ketik nama file table **BARANG**
- g. Klik tombol **save**
- h. Isikan nama-nama field berikut :



- i. Berikan Format ! pada field KODEBRG, untuk memformat menjadi Capital.
- j. Index table tersebut berdasarkan kodebrg dan berikan type Primary Key seperti pada gambar berikut :



- k. Klik tombol **OK**
 - l. Pilih tombol **No** pada kotak dialog **Input Data Record Now**
6. Mengisi Table **BARANG** dengan fasilitas **Browse**
- a. Klik Table **BARANG**, kemudian klik tombol **Browse**
 - b. Klik menu **Table**, kemudian pilih dan klik Append New Record (Ctrl + Y), seperti pada gambar berikut :

Created By Encep Supriatna, SE



c. Entry data berikut ini :

Kodebrg	Namabrg	Qty	Satuan	Hrgdsr
B00001	BERAS CIANJUR	452	KG	4000
B00002	GULA PUTIH	96	KG	2500
B00003	PASTA GIGI PEPSODENT FAMILY	16	PCS	3000
B00004	PASTA GIGI PEPSODENT EKONOMI	16	PCS	2000

7. Membuat Form Olah Data Barang

- Klik page **Documents**
- Klik option **Form**, kemudian klik tombol **New**
- Klik tombol **New Form**
- Buatkan Form berikut :

The screenshot shows a Visual FoxPro form titled "OLAH DATA BARANG". The form contains the following fields and controls:

- Kode Barang: Text1
- Nama Barang: Text2
- Quantity: Text
- Satuan: Text4
- Harga Satuan: Text5
- Buttons: Up Date, Batal, and navigation buttons (Back, Forward, etc.).

Below the form is a table with the following columns:

KODE	NAMA BARANG	QTY	SATUAN	HARGA DSR
ab	ab	ab	ab	ab

- e. Membuat Title Form dan Background
 - 1) Klik baris Caption di jendela properties
 - 2) Ketik : OLAH DATA BARANG
 - 3) Klik pada baris Picture, kemudian klik ..., lalu pilih latar yang anda kehendaki. (jika gambar background belum ada minta dicopy-kan dulu kepada dosen anda)
 - 4) Aturilah lebar form menjadi :
 - Width : 623
 - Hight : 443

- f. Membuat Label Kode Barang
 - Caption : Kode Barang
 - FontBold : .t. (true)
 - FontName : Arial
 - Font Size : 12
 - Hight : 25
 - Left : 24
 - Name : Label1
 - TabIndex : 1
 - Top : 24
 - Width : 108

- g. Membuat Text Box Kode Barang (Text1)
 - FontBold : .f. (false)
 - FontName : Arial
 - Font Size : 12
 - Format : !
 - Hight : 27
 - Left : 144
 - MaxLength : 6
 - Name : Text1
 - TabIndex : 4
 - Top : 24
 - Width : 97

- h. Membuat Command Button Periksa
 - Caption :
 - Hight : 48
 - Left : 408
 - Name : periksa
 - Picture : o:\Afox>NamaAnda\find.bmp



- TabIndex : 5
- Top : 18
- Width : 84

i. Membuat Command Button 

- Caption :
- Hight : 36
- Left : 264
- Name : simpan
- Picture : o:\AFox>NamaAnda\wzsave.bmp
- TabIndex : 8
- Top : 132
- Width : 48

j. Membuat Command Button +

- Caption :
- Hight : 36
- Left : 324
- Name : tambah
- Picture : o:\AFox>NamaAnda\add.bmp
- TabIndex : 9
- Top : 132
- Width : 36

k. Membuat Command Button Perbaiki

- Caption : \<Perbaiki
- FontBold : .f. (false)
- FontName : Arial
- Font Size : 14
- Forecolor : ...
- Hight : 36
- Left : 408
- Name : perbaiki
- TabIndex : 10
- Top : 96
- Width : 84

l. Membuat Command Button UpDate

- Caption : \<UpDate
- FontBold : .f. (false)
- FontName : Arial

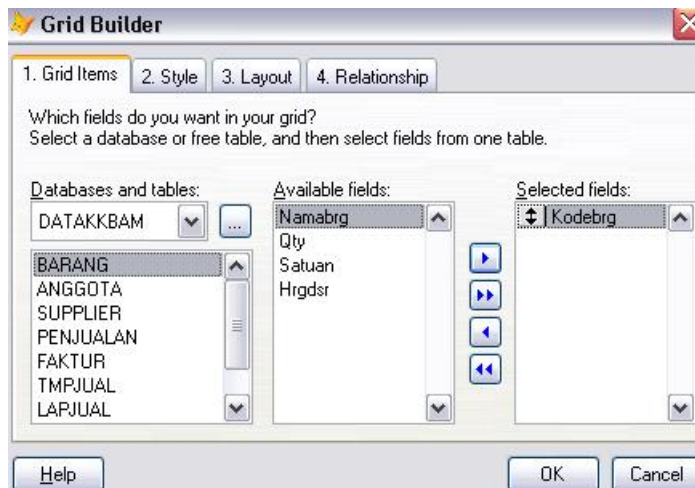
- Font Size : 14
- Forecolor : 0,0,0
- Hight : 36
- Left : 408
- Name : ud
- TabIndex : 11
- Top : 96
- Width : 84

m. Membuat Grid

- Hight : 240
- Left : 24
- Name : Grid1
- ReadOnly : .t.
- TabIndex : 12
- Top : 180
- Width : 564



n. Memilih Field yang akan ditampilkan di grid

- Klik kanan pada **grid**
- Pilih option **builder**
- Pilih file BARANG pada kotak dialog gambar 5.1.4



Gambar 5.1.4 Grid Builder



- Pilih nama **field** yang akan ditampilkan di **grid**, masukan ke kolom selected filed dengan menggunakan tombol  atau .
 - Klik tombol **Ok** untuk mengahirinya.
 - Edit pada properties HeaderHeight menjadi 30 dan RowHeight menjadi 20
- o. Meng-edit grid
- Klik kanan pada **grid**
 - Pilih option **edit**
 - Pilih dan klik Header kolom KodeBrg, atur propertiesnya, menjadi sbb :
 - * Aligment : 2 - Middle Center
 - * BackColor : ...
 - * Caption : KODE
 - * FontBold : .t. (true)
 - * FontName : Arial
 - * FontSize : 11
 - * ForeColor : ...
 - * Name : Header1
 - Klik kolom KodeBrg, atur propertiesnya, menjadi sbb :
 - * Aligment : 2 - Middle Center
 - * BackColor : ...
 - * ControlSource : Barang.Kodebrg
 - * FontBold : .t. (true)
 - * FontName : Arial
 - * FontSize : 11
 - * ForeColor : ...
 - * Name : Column1
8. Form Control yang lainnya anda buat seperti contoh di atas.
9. Membuat Procedure **Load** pada object **Form1**
- Double klik pada form yang kosong
 - Cari Procedure **load** pada object Form1
 - Ketik procedure berikut :

```
close data
close index
set defa to o:\AFox>NamaAnda
IF USED("barang")
    USE IN barang
endif
```

```
use barang  
set order to tag kodebrg  
reindex  
return
```

10. Membuat Procedure **Unload** pada object **Form1**

- Cari Procedure **Unload** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```
close index  
close data  
return
```

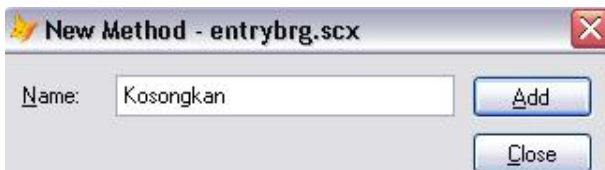
11. Membuat Procedure Kosongkan dan Tampilkan

- Pilih dan klik menu Form (seperti pada gambar 5.1.5)



Gambar 5.1.5. Memilih Menu New Method

- Ketik **kosongkan** pada kolom **Name**, kemudian klik tombol **Add** (seperti pada gambar 5.1.6)



Gambar 5.1.6 Kotak dialog New Method

- Ketik **Tampilkan** pada kolom **Name**, kemudian klik tombol **Add** (seperti pada gambar 5.1.7)



Gambar 5.1.7. Kotak dialog New Method



- Ketik **NonText1** pada kolom **Name**, kemudian klik tombol **Add** (seperti pada gambar 5.1.8)



Gambar 5.1.8. Kotak dialog New Method

- Ketik **Kendali** pada kolom **Name**, kemudian klik tombol **Add** (seperti pada gambar 5.1.9)



Gambar 5.1.9. Kotak dialog New Method

- Klik tombol **Close**, untuk menutup kotak dialog
- Cari Procedure **Kosongkan** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```

thisform.text2.value=""
thisform.text3.value=0
thisform.text4.value=""
thisform.text5.value=0
return

```

- Cari procedure **Tampilkan** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```

thisform.text1.value=barang.kodebrg
thisform.text2.value=barang.namabrg
thisform.text3.value=barang.qty
thisform.text4.value=barang.satuan
thisform.text5.value=barang.hrgdsr
thisform.text6.value=recno ()
return

```

- Cari procedure **NonText1** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```
parameter keadaan  
thisform.text2.enabled=keadaan  
thisform.text3.enabled=keadaan  
thisform.text4.enabled=keadaan  
thisform.text5.enabled=keadaan  
return
```

- Cari procedure **Kendali** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```
PARAMETERS x  
thisform.pertama.enabled=x  
thisform.sebelumnya.enabled=x  
thisform.berikutnya.enabled=x  
thisform.terakhir.enabled=x  
retu
```

12. Membuat Procedure **Activate** pada object **Form1**



- Cari procedure **Activate** pada object Form1
- Ketik procedure berikut :

```
thisform.kosongkan()  
thisform.text1.enabled=.t.  
thisform.nontext1(.f.)  
thisform.kendali(.t.)  
thisform.text1.setfocus()  
thisform.keluar.enabled=.t.  
thisform.periksa.enabled=.t.  
thisform.simpan.enabled=.f.  
thisform.batal.enabled=.f.  
thisform.hapus.enabled=.f.  
thisform.perbaiki.enabled=.f.  
thisform.ud.enabled=.f.  
thisform.perbaiki.visible=.t.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
thisform.ud.visible=.f.  
thisform.grid1.Enabled=.t.  
thisform.grid1.readonly=.t.  
return
```

- Tutup jendela prosedur, jika pengetikan prosedur sudah selesai



13. Membuat Procedure **Click** pada object **Tambah** ()

- Double klik tombol  (klik kanan tombol , kemudian pilih code)
- Cari procedure **Click** pada object **tambah**
- Ketik procedure berikut :

```

thisform.kosongkan ()
thisform.text1.enabled=.t.
thisform.nontext1(.f.)
thisform.kendali (.t.)
thisform.periksa.enabled=.t.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.perbaiki.visible=.t.
thisform.ud.visible=.f.
thisform.perbaiki.enabled=.f.
thisform.ud.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.t.
thisform.hapus.enabled=.f.
thisform.grid1.Enabled=.t.
thisform.text1.SetFocus ()
return

```

14. Procedure **Click** pada object **Periksa** ()

```

if empty(thisform.text1.value)
messagebox("Kode Barang Harus Diisi !",0,"Perhatian...!")
thisform.text1.setfocus ()
return
endif
if seek(thisform.text1.value)
thisform.grid1.setfocus ()
thisform.refresh ()
messagebox("Kode barang tsb sudah ada...!",0,;
"Perhatian...")
thisform.text1.enabled=.t.
thisform.nontext1(.f.)
thisform.kendali (.t.)
thisform.periksa.enabled=.t.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.hapus.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.t.
thisform.perbaiki.enabled=.f.
thisform.ud.enabled=.f.
thisform.perbaiki.visible=.t.

```



```

thisform.ud.visible=.f.
thisform.grid1.Enabled=.t.
thisform.text1.setfocus()
return
else
thisform.text1.enabled=.f.
thisform.nontext1(.t.)
thisform.kendali(.f.)
thisform.periksa.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.t.
thisform.batal.enabled=.t.
thisform.hapus.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.perbaiki.enabled=.f.
thisform.ud.enabled=.f.
thisform.perbaiki.visible=.t.
thisform.ud.visible=.f.
thisform.grid1.Enabled=.f.
thisform.text2.setfocus()
endif
return

```

15. Procedure Click pada object Simpan ()

```

if empty(thisform.text2.value) .or. ;
empty(thisform.text4.value) .or. ;
empty(thisform.text5.value)
messagebox("Isi data dengan lengkap !",0,"Perhatian...!")
thisform.text2.setfocus
return
endif
locate for kodebrg=space(6)
if ! found()
append blank
endif
repl kodebrg with thisform.text1.value
repl namabrg with thisform.text2.value
repl qty with thisform.text3.value
repl satuan with thisform.text4.value
repl hrgdsr with thisform.text5.value
thisform.grid1.setfocus()
thisform.refresh()
thisform.kendali(.t.)
thisform.keluar.enabled=.t.
thisform.periksa.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.hapus.enabled=.f.
thisform.tambah.Enabled=.t.
thisform.perbaiki.enabled=.t.

```



```

thisform.ud.enabled=.f.
thisform.perbaiki.visible=.t.
thisform.ud.visible=.f.
return

```

16. Procedure Click pada object Pertama ()

```

set order to
go top
if eof()
  messagebox("Tidak ada record...!",0,"Perhatian...!")
  thisform.refresh()
  return
endif
thisform.grid1.setfocus()
thisform.refresh()
set order to tag kodebrg
return

```

17. Procedure Click pada object Sebelumnya ()

```

set order to
skip -1
if bof()
  go top
endif
thisform.grid1.setfocus()
thisform.refresh()
set order to tag kodebrg
return

```

18. Procedure Click pada object Berikutnya ()

```

set order to
skip
if bof()
  go bottom
endif
thisform.grid1.setfocus()
thisform.refresh()
set order to tag kodebrg
return

```



19. Procedure Click pada object Terakhir ()

```
set order to  
go bottom  
if eof()  
    messagebox("Tidak ada record...!",0,"Perhatian...!")  
    thisform.refresh()  
    return  
endif  
thisform.grid1.setfocus()  
thisform.refresh()  
set order to tag kodebrg  
return
```

20. Procedure Click pada object Hapus ()

```
local ljawab,ln  
ln=recno()  
ljawab=messagebox("Anda Yakin ?",4+32+256,"Record ini mau dihapus !")  
if ljawab=6  
    set delete on  
    delete  
endif  
goto ln  
thisform.grid1.setfocus()  
thisform.refresh()  
return
```

21. Procedure Click pada object Perbaiki

```
thisform.text1.enabled=.t.  
thisform.nontext1(.t.)  
thisform.kendali(.f.)  
thisform.keluar.enabled=.f.  
thisform.periksa.enabled=.f.  
thisform.simpan.enabled=.f.  
thisform.batal.enabled=.t.  
thisform.hapus.enabled=.f.  
thisform.tambah.enabled=.f.  
thisform.perbaiki.enabled=.f.  
thisform.ud.enabled=.t.  
thisform.perbaiki.visible=.f.  
thisform.ud.visible=.t.  
thisform.grid1.Enabled=.f.  
return
```



22. Procedure Click pada object Ud (UpDate)

```

local jawab,ln
ln=recno()
jawab=messagebox("Mau Memperbaiki Data Sebelumnya ?",4+32,"Perhatian...!")
if jawab=6
    goto ln
    repl kodebrg with thisform.text1.value
    repl namabrg with thisform.text2.value
    repl qty with thisform.text3.value
    repl satuan with thisform.text4.value
    repl hrgdsr with thisform.text5.value
endif
thisform.grid1.setFocus()
thisform.refresh()
thisform.kendali(.f.)
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.periksa.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.t.
thisform.hapus.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.t.
thisform.perbaiki.enabled=.f.
thisform.ud.enabled=.t.
thisform.perbaiki.visible=.f.
thisform.ud.visible=.t.
thisform.grid1.Enabled=.f.
return

```

23. Procedure Click pada object Batal

```

n=RECNO()
LOCATE FOR kodebrg=SPACE(6)
IF FOUND()
    DELETE
    SET DELETED ON
ENDIF
IF thisform.ud.Enabled=.t.
    thisform.grid1.Enabled=.t.
    GOTO n
    thisform.grid1.SetFocus()
    thisform.Refresh()
else
    thisform.kosongkan()
    thisform.text1.enabled=.t.
    thisform.nontext1(.f.)
    thisform.kendali(.t.)
    thisform.periksa.enabled=.t.
    thisform.simpan.enabled=.f.
    thisform.perbaiki.visible=.t.

```

```
thisform.ud.visible=.f.  
thisform.perbaiki.enabled=.f.  
thisform.ud.enabled=.f.  
thisform.keluar.enabled=.t.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
thisform.batal.enabled=.f.  
thisform.hapus.enabled=.f.  
thisform.grid1.Enabled=.t.  
thisform.text1.SetFocus()  
endif  
return
```

24. Procedure Click pada object Keluar ()

```
jawab=messagebox("Anda Yakin ?",4+32,"Mau Keluar dari Entry Data...")  
if jawab=6  
    thisform.release()  
    set delete off  
    pack  
endif  
return
```

25. Procedure AfterRowColChange pada object Grid1

```
LPARAMETERS nColIndex  
thisform.text1.enabled=.f.  
thisform.nontext1(.f.)  
thisform.kendali(.t.)  
thisform.keluar.enabled=.t.  
thisform.periksa.enabled=.f.  
thisform.simpan.enabled=.f.  
thisform.batal.enabled=.f.  
thisform.hapus.enabled=.t.  
thisform.tambah.Enabled=.t.  
thisform.perbaiki.enabled=.t.  
thisform.ud.enabled=.f.  
thisform.perbaiki.visible=.t.  
thisform.ud.visible=.f.  
thisform.tampilkan()  
return
```

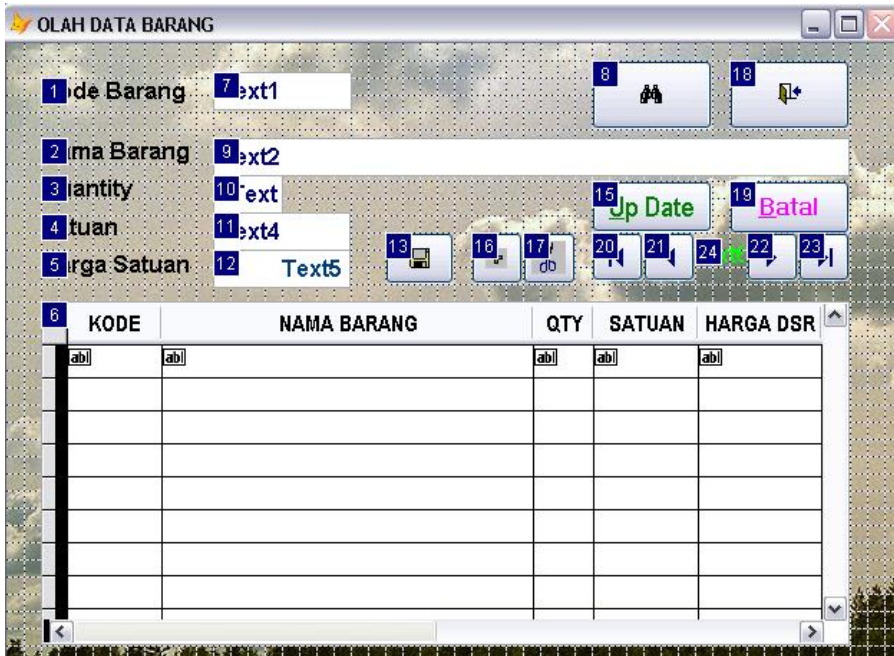
26. Mengurutkan Proses (Tab Order)

- Klik menu **View**
- Pilih dan klik **Tab Order**
- Pilih dan klik **Assign Interactively**

Created By Encep Supriatna, SE



- Urutkan proses eksekusi seperti pada gambar 5.1.10.

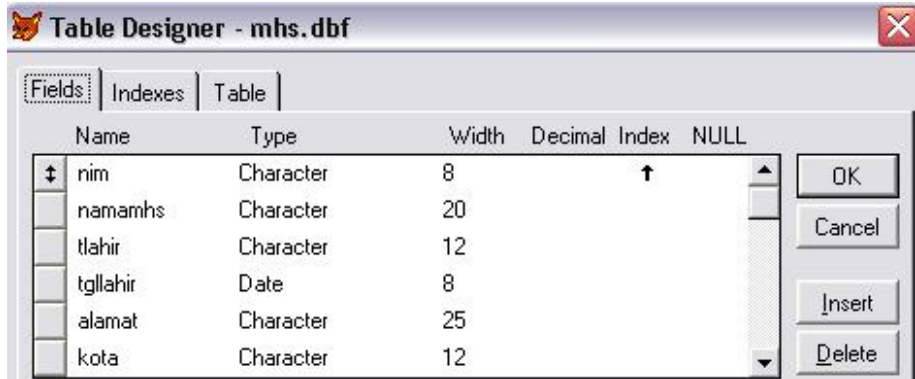


Gambar 5.1.10 Urutan Eksekusi Form Olah Data Barang

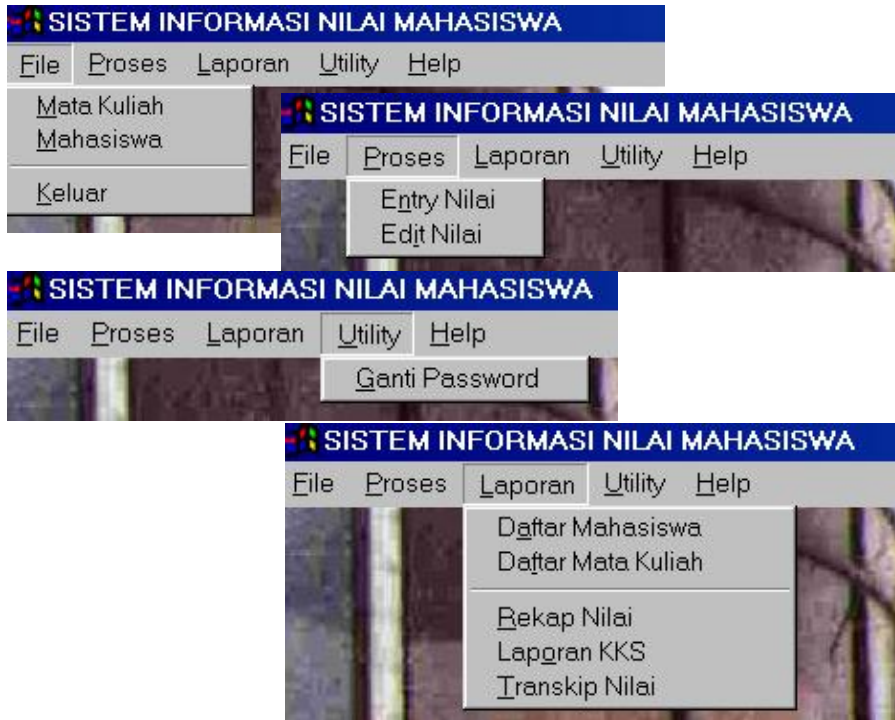
27. Uji Form, data anda karang sendiri.

5.2 Tugas V.

1. Buka file project SIPNM
2. Buatlah file database dengan nama DATANILAI
3. Buatlah file Tabel MHS.DBF dengan struktur sbb.:



- 2. Mebuat file menu dengan nama file MenuNilai
Contoh :





VI. Praktek Visual FoxPro VI

Materi :

1. Bekerja dengan Indeks
2. Melatih pemahaman pembuatan form
3. Mengenal bentuk tanggal dan merubah seting tanggal

6.1 Bahan Praktek Visual FoxPro VI

a. Buatlah File Table ANGGOTA dengan struktur sbb:

Table Designer - anggota.dbf

Fields	Indexes	Table
Name	Type	Width Decimal Index NULL
<input type="checkbox"/> noang	Character	6 ↑
<input type="checkbox"/> nama	Character	25 ↑
<input type="checkbox"/> departemen	Character	15
<input type="checkbox"/> jabatan	Character	15
<input type="checkbox"/> alamat	Character	50
<input type="checkbox"/> telp	Character	11

b. Buatlah desain form pada gambar 6.1.1. (simpan dengan nama **OlahAnggota**)

Olah Data Anggota

Nomor Anggota: Text1

Nama Anggota: Text2

Departemen: Text3

Jabatan: Text4

Alamat: Text5

Telp: Text6

Buttons: UpDate, Batal, navigation arrows, save icon, and a plus sign.

Noang	Nama	Departemen	Jabatan	Alamat
abl	abl	abl	abl	abl

Gambar 6.1.1 Desain Form Olah Data Anggota



6.2. TUGAS VI

1. Buatlah Form seperti pada latihan di atas untuk Mengentry File MHS.DBF
Contoh lay out Form Olah Data Mahasiswa adalah sbb.:

NIM	NAMA MAHASISWA	TMP. LAHIR	TGL.LAHIR	A L A M A T	KOTA
abl	abl	abl	abl	abl	abl

2. Buatlah Procedure-nya, kemudian entry data mahasiswa, minimal 10 record (datanya ngarang sendiri)



VII. Praktek Visual FoxPro VII

Materi :

1. Membuat Procedure
2. Membuat Form/Program Entry Data
3. Bekerja dengan Indeks
4. Melakukan pencarian data
5. Mengaplikasikan fungsi IF

7.1 Bahan Praktek Visual FoxPro VII

Buka kembali file **OlahAnggota** yang sudah dibuat pada praktek VI.

Noang	Nama	Departemen	Jabatan	Alamat
abl	abl	abl	abl	abl

Gambar 7.1.1 Desain Form Olah Data Anggota

1. Buatlah Procedure **Load**

```
close data
close index
set defa to o:\AFox\NamaAnda
IF USED("anggota")
```

```
USE IN anggota  
ENDIF  
use anggota  
return
```

2. Buatlah Procedure **Unload**
3. Buatlah Procedure **Kosongkan**

```
thisform.text2.value=""  
thisform.text3.value=""  
thisform.text4.value=""  
thisform.text5.value=""  
thisform.text6.value=""  
thisform.text7.value=recno()  
return
```

4. Buatlah Procedure **Tampilkan**
5. Buatlah Procedure **NonText1**
6. Buatlah Procedure **Kendali**
7. Buatlah Procedure **Activate**

8. Buatlah Procedure Tombol **Tambah**



9. Buatlah Procedure Tombol **Simpan**



10. Buatlah Procedure Tombol **Keluar**



11. Buatlah Procedure Tombol Record **Pertama**



12. Buatlah Procedure Tombol Record **Sebelumnya**



13. Buatlah Procedure Tombol Record **Berikutnya**



14. Buatlah Procedure Tombol Record **Terakhir**



15. Buatlah Procedure Tombol **Periksa**



16. Buatlah Procedure Tombol **Perbaiki**

17. Buatlah Procedure Tombol **Hapus**



18. Buatlah Procedure **AfterRowColChange** pada **Grid1**

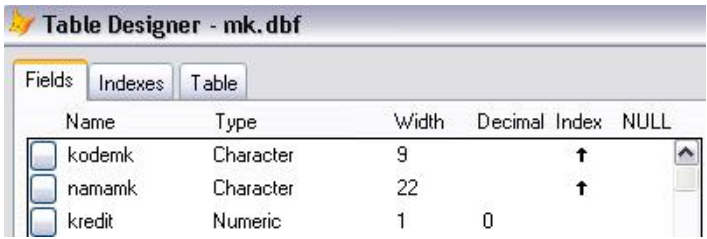
19. Uji program dan entry data berikut : (data lainnya anda karang sendiri)



Noang	Nama	Departemen	Jabatan	Alamat	Telp
A00001	Elis Maryani	AMIK	Administrasi	Parakanmuncang Blok A3 No.41	0227792257
A00002	Susi Setiawati	AMIK	Keuangan	Ds. Ambit RT.01 Sumedang	0262210120
A00003	Indrian Rasidi	SMP	Kepala Sekolah	Rancaekek Permai E-1 No.8	7781147

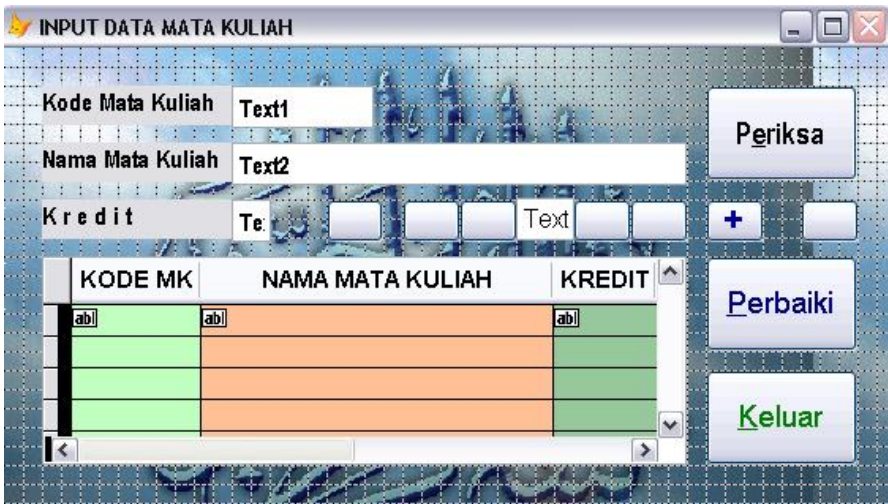
7.2. TUGAS VII

1. Buatlah File Table **MK** dengan struktur sbb.:



Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
<input type="checkbox"/> kodemk	Character	9		↑	^
<input type="checkbox"/> namamk	Character	22		↑	
<input type="checkbox"/> kredit	Numeric	1	0		

2. Buatlah Form untuk meng-entry file Table **MK** di atas, dengan desain form sbb.:



INPUT DATA MATA KULIAH

Kode Mata Kuliah:

Nama Mata Kuliah:

Kredit:

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	KREDIT
abl	abl	abl

Buttons: **Periksa**, **Perbaiki**, **Keluar**



3. Buatlah Prosedur-prosedurnya, lalu entry data berikut :

	Kodemk	Namamk	Kredit
▶	MU103	PENDIDIKAN PANCASILA	2
	MU102	KEWIRAUSAHAAN	2
	DK101	LOGIKA ALGORITMA	4
	DK103	DASAR AKUNTANSI	4
	MK101	PEMROGRAMAN FOXPRO	2
	MK102	PEMROGRAMAN DELPHI	2
	MK104	PSI	4
	MK105	FOXPRO	2
	MU101	AGAMA ISLAM	2



VIII. Praktek Visual FoxPro VIII

Materi :

1. Relasi File
2. Bekerja dengan Indeks
3. Pencarian data dengan SEEK dan Locate
4. Mengaplikasikan fungsi IF

8.1 Bahan Praktek Visual FoxPro VIII

1. Buatlah struktur file table berikut dengan nama file FAKTUR

Table Designer - faktur.dbf

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
<input type="checkbox"/> nofaktor	Character	9		↑	
<input type="checkbox"/> noang	Character	6		↑	
<input type="checkbox"/> tgltran	Date	8		↑	
<input type="checkbox"/> diskon	Numeric	7	0		
<input type="checkbox"/> totjual	Numeric	8	0		
<input type="checkbox"/> bayar	Numeric	8	0		
<input type="checkbox"/> sisa	Numeric	8	0		

2. Buatlah struktur file table berikut dengan nama file PENJUALAN

Table Designer - penjualan.dbf

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
<input type="checkbox"/> nofaktor	Character	9		↑	
<input type="checkbox"/> kodebrg	Character	6		↑	
<input type="checkbox"/> qty	Numeric	3	0		
<input type="checkbox"/> laba	Numeric	7	0		
<input type="checkbox"/> jumlah	Numeric	7	0		



3. Buatlah struktur file table berikut dengan nama file NOFAKTUR

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
<input type="checkbox"/> nofak	Numeric	3	0	↑	↑
<input type="checkbox"/> tanggal	Date	8			

4. Buatlah struktur file Free Table berikut dengan nama file TMPJUAL

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
<input type="checkbox"/> nofaktur	Character	9		↑	↑
<input type="checkbox"/> noang	Character	6		↑	
<input type="checkbox"/> tgltran	Date	8		↑	
<input type="checkbox"/> kodebrg	Character	6		↑	
<input type="checkbox"/> namabrg	Character	30			
<input type="checkbox"/> qty	Numeric	3	0		
<input type="checkbox"/> satuan	Character	10			
<input type="checkbox"/> hrgjual	Numeric	7	0		
<input type="checkbox"/> laba	Numeric	7	0		
<input type="checkbox"/> jumlah	Numeric	7	0		
<input type="checkbox"/> diskon	Numeric	8	0		
<input type="checkbox"/> totjual	Numeric	8	0		
<input type="checkbox"/> bayar	Numeric	8	0		
<input type="checkbox"/> sisa	Numeric	8	0		

5. Buatlah desain Form **PENJUALAN** sbb.:

The form 'ENTRY PENJUALAN BARANG' includes the following elements:

- Fields:** Tanggal Transaksi (tgljual), Nomor Faktur (Nofak), Nomor Anggota (noang), Nama Anggota (nama), Kode Barang, Nama Barang, Qty, Harga Satuan, and a 'Keluar' button.
- Table:** A table with columns: KODE, NAMA BARANG, QTY, SATUAN, HARGA, and JUMLAH. The first row contains 'abl' in the first two columns.
- Buttons:** Record, Text6, Hitung Kembali, Diskon, Jumlah Bayar, Sisa / Piutang, Text3, Text4, Text5, and a plus sign button.

6. Procedure **Load**

```

close data
close index
set date british
set cent on
set defa to o:\AFox>Nama
IF USED("barang")
    USE IN barang
ENDIF
IF USED("anggota")
    USE IN anggota
ENDIF
IF USED("faktur")
    USE IN faktur
ENDIF
IF USED("Penjualan")
    USE IN penjualan
endif
IF USED("NoFaktur")

```




```
USE IN NoFaktur
endif
IF USED("TmpJual")
    USE IN TmpJual
endif
select a
use barang
set order to tag kodebrg
set order to tag namabrg
select b
use anggota
set order to tag noang
select c
use faktur
set order to tag nofaktur
select d
use penjualan
set order to tag nofaktur
select e
use tmpjual
SELECT f
USE NoFaktur
Return
```

7. Procedure Unload Object Form1

```
close data
close index
retu
```

8. Procedure Kosongkan Object Form1

```
thisform.noang.value=""
thisform.nama.value=""
thisform.combo1.value=""
thisform.combo2.value=""
thisform.qty.value=0
thisform.text1.value=0
thisform.text2.value=0
thisform.text3.value=0
thisform.text4.value=0
thisform.text5.value=0
select faktur
go bottom
thisform.text6.value=recno()+1
return
```



9. Procedure Tampilkan Object Form1

```
select tmpjual
thisform.combo1.value=tmpjual.kodebrg
thisform.combo2.value=tmpjual.namabrg
thisform.text1.value=tmpjual.hrgjual
thisform.qty.value=tmpjual.qty
return
```

10. Procedure Tampilsemua Object Form1

```
select faktur
thisform.nofak.value=faktur.nofaktur
thisform.tgljual.value=faktur.tgltran
thisform.text3.value=faktur.diskon
thisform.text2.value=faktur.totjual
thisform.text4.value=faktur.bayar
thisform.text5.value=faktur.sisa
thisform.text6.value=recno()
thisform.noang.value=faktur.noang
select anggota
locate for noang=thisform.noang.value
thisform.nama.value=anggota.nama
select tmpjual
delete all
set delete on
appe from penjualan for nofaktur=thisform.nofak.value
go top
do while ! eof()
select barang
locate for kodebrg=tmpjual.kodebrg
vnamabrg=barang.namabrg
vsatuan=barang.satuan
select tmpjual
repl namabrg with vnamabrg
repl satuan with vsatuan
repl hrgjual with tmpjual.jumlah/tmpjual.qty
skip
enddo
GO bottom
repl totjual with thisform.text2.value
repl diskon with thisform.text3.value
repl bayar with thisform.text4.value
repl sisa with thisform.text5.value
go top
REPLACE tgltran WITH thisform.tgljual.Value
REPLACE noang WITH thisform.noang.Value
thisform.combo1.value=tmpjual.kodebrg
thisform.combo2.value=tmpjual.namabrg
thisform.text1.value=tmpjual.hrgjual
```

```
thisform.qty.value=tmpjual.qty  
thisform.refresh()  
return
```

11. Procedure Kendali Object Form1

```
PARAMETERS x  
thisform.pertama.Enabled=x  
thisform.sebelumnya.Enabled=x  
thisform.berikutnya.Enabled=x  
thisform.terakhir.Enabled=x  
retu
```

12. Procedure Activate Object Form1

```
PUBLIC Inofak  
select barang  
set order to tag namabrg  
thisform.tgljual.Value=DATE()  
sele nofaktur  
go bottom  
if nofaktur.tanggal<>thisform.tgljual.value  
  dele all  
  pack  
  append blank  
  Inofak=1  
else  
  Inofak=nofaktur.nofak+1  
endif  
tgl=day(thisform.tgljual.value)  
bln=month(thisform.tgljual.value)  
th=year(thisform.tgljual.value)  
thisform.nofak.value=ltrim(str(tgl,2))+ltrim(str(bln,2))+ltrim(right(str(th),2))+;  
alltrim(str(Inofak,3))  
sele tmpjual  
DELETE ALL  
SET DELETED ON  
thisform.noang.setfocus()  
thisform.cetak.enabled=.f.  
thisform.simpan.enabled=.f.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
thisform.hitung.enabled=.f.  
thisform.batal.enabled=.f.  
thisform.kembalian.enabled=.f.  
thisform.keluar.enabled=.t.  
thisform.kendali(.t.)  
return
```



13. Procedure InteractiveChange Object NOANG

```

thisform.nama.value=anggota.nama
a=thisform.noang.Value
b=".JPG"
c=ALLTRIM(a)+b
thisform.foto.Picture="o:\AFox\NamaAnda\"+c
return

```

14. Procedure InteractiveChange Object NAMA

```

thisform.noang.value=anggota.noang
a=thisform.noang.Value
b=".JPG"
c=ALLTRIM(a)+b
thisform.foto.Picture="o:\AFox\NamaAnda\"+c
return

```

15. Procedure InteractiveChange Object Combo1

```

thisform.combo2.value=barang.namabrg
thisform.text1.value=barang.hrgdsr*1.1
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.t.
thisform.batal.enabled=.t.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.kendali(.f.)
thisform.qty.setfocus()
return

```

16. Procedure InteractiveChange Object Combo2

```

thisform.combo1.value=barang.kodebrg
thisform.text1.value=barang.hrgdsr*1.1
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.t.
thisform.batal.enabled=.t.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.kendali(.f.)
thisform.qty.setfocus()
return

```

17. Procedure **RightClick** Object Qty

```
DO o:\AFox\NamaAnda\editBarang.MPR
Return
```

18. Procedure **Click** Object Tombol **Hitung**

```
local selisih, llaba, jml, vsatuan
sele barang
locate for kodebrg=thisform.combo1.value
if barang->qty<thisform.qty.value
    messagebox("Stock Barang Kurang",0+64,"Periksa Stock Barang")
    thisform.qty.value=barang->qty
    thisform.qty.setfocus()
    return
endif
vsatuan=barang.satuan
jml=thisform.qty.value*thisform.text1.value
thisform.text2.value=thisform.text2.value+jml
selisih=thisform.text1.value-barang.hrgdsr
llaba=selisih*thisform.qty.value
select tmpjual
if thisform.text1.value>0 .or. thisform.qty.value>0
append blank
repl nofaktur with thisform.Nofak.value
repl tgltran with thisform.tgljual.value
repl noang with thisform.noang.value
repl kodebrg with thisform.combo1.value
repl namabrg with thisform.combo2.value
repl qty with thisform.qty.value
repl satuan with vsatuan
repl hrgjual with thisform.text1.value
repl jumlah with jml
endif
thisform.refresh()
sele penjualan
if thisform.qty.value>0 .and. thisform.text1.value>0
appe blank
repl Nofaktur with thisform.Nofak.value
repl kodebrg with thisform.combo1.value
repl qty with thisform.qty.value
repl jumlah with jml
repl laba with llaba
endif
sele barang
locate for kodebrg=thisform.combo1.value
if thisform.qty.value>0 .and. thisform.text1.value>0
repl barang.qty with barang.qty-thisform.qty.value
endif
select tmpjual
```



```

thisform.combo1.value=""
thisform.text1.value=0
thisform.combo2.value=""
thisform.qty.value=0
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.kendali(.f.)
return

```

19a. Procedure Click Object Tombol **Batal**



```

local qty1,jawab,ljml
jawab=messagebox("Anda mau menghapus record ini
?",4+32+256,"Perhatian...")
if jawab=6
sele tmpjual
ljml=tmpjual.jumlah
set dele on
dele
sele penjualan
loca for nofaktur=thisform.nofak.value .and.
kodebrg=thisform.combo1.value
dele
sele barang
locate for kodebrg=thisform.combo1.value
if thisform.qty.value>0
qty1=barang.qty
qty1=qty1+thisform.qty.value
repl barang.qty with qty1
endif
thisform.text2.value=thisform.text2.value-ljml
thisform.text4.Value=thisform.text2.Value-thisform.text3.value
thisform.text5.Value=thisform.text2.Value-thisform.text3.value-
thisform.text4.Value
select faktur
locate for nofaktur=thisform.nofak.value
repl totjual with thisform.text2.value
repl diskon with thisform.text3.value
repl bayar with thisform.text4.value
repl sisa with thisform.text5.value
select tmpjual
go top
repl noang with thisform.noang.value
repl tgltran with thisform.tgljual.value

```

```
GO bottom
repl totjual with thisform.text2.value
repl diskon with thisform.text3.value
repl bayar with thisform.text4.value
repl sisa with thisform.text5.value
thisform.text2.value=tmpjual.totjual
thisform.text3.value=tmpjual.diskon
thisform.text4.value=tmpjual.bayar
thisform.text5.value=tmpjual.sisa
go top
thisform.refresh()
thisform.qty.value=0
endif
return
```

19b. Procedure RightClick Object Tombol **Batal**



```
jawab=MESSAGEBOX("Mau membatalkan transaksi
?",4+32+512,"Perhatian...")
IF jawab=6
  SELECT faktur
  DELETE FOR Nofaktur=ALLTRIM(thisform.Nofak.value)
  SELECT penjualan
  DELETE FOR Nofaktur=ALLTRIM(thisform.Nofak.value)
  SELECT tmpjual
  DELETE ALL
  SET DELETED on
  thisform.Refresh()
  thisform.keluar.Enabled=.t.
  thisform.kendali(.t.)
  thisform.kosongkan()
  thisform.hitung.Enabled=.f.
  thisform.batal.Enabled=.f.
endif
retu
```

20. Procedure Click Object Tombol **Keluar**

```
sele tmpjual
dele all
set dele off
pack
sele penjualan
PACK
SELECT faktur
pack
thisform.release()
return
```

21a. Procedure InteractiveChange Object **Text4**



```

IF thisform.text4.Value>(thisform.text2.Value-thisform.text3.Value)
  MESSAGEBOX("Jumlah bayar yang anda masukan salah...",0,"Perhatian...")
  thisform.text4.SetFocus()
  RETURN
ENDIF
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.t.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.kendali(.f.)
thisform.text5.Value=thisform.text2.value-thisform.text3.value-
thisform.text4.value
return

```

21b. Procedure DoubleClick Object Text4

```

thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.t.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.f.
thisform.kendali(.f.)
thisform.text4.value=thisform.text2.value-thisform.text3.value
return

```

21c. Procedure RightClick Object Text4

```

DO o:\AFox>Nama\bukakembalian.mpr
Return

```

22. Procedure Click Object Tombol Simpan



```

if thisform.text2.value>0
select faktur
locate for nofaktur=thisform.nofak.value
if ! found()
  append blank
endif
repl nofaktur with thisform.nofak.value
repl totjual with thisform.text2.value
REPL diskon WITH thisform.text3.Value
repl bayar with thisform.text4.value
repl sisa with thisform.text5.value

```



```
repl tgltran with thisform.tgljual.value
repl noang with thisform.noang.value
select tmpjual
go bottom
repl nofaktur with thisform.nofak.value
repl totjual with thisform.text2.value
repl tgltran with thisform.tgljual.value
repl noang with thisform.noang.value
REPL diskon WITH thisform.text3.Value
repl bayar with thisform.text4.value
repl sisa with thisform.text5.value
ENDIF
SELECT Nofaktur
GO bottom
REPLACE nofak WITH lnofak
REPLACE tanggal WITH thisform.tgljual.value
thisform.cetak.enabled=.t.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.t.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.t.
thisform.keluar.enabled=.t.
thisform.kendali(.t.)
return
```

23. Procedure Click Object Tombol Cetak

```
SELECT anggota
SET ORDER TO tag Noang
select tmpjual
SET RELATION TO noang INTO anggota
locate for nofaktur=thisform.Nofak.value
REPORT form o:\Afox\Nama\ fakturjual PREVIEW
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.t.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.t.
thisform.kendali(.t.)
return
```

24. Procedure Click Object Tombol Tambah

```
select barang
set order to tag namabrg
```



```

thisform.tgljual.Value=DATE()
sele nofaktur
go bottom
if nofaktur.tanggal<>thisform.tgljual.value
  dele all
  pack
  append blank
  lnofak=1
else
  lnofak=nofaktur.nofak+1
endif
tgl=day(thisform.tgljual.value)
bln=month(thisform.tgljual.value)
th=year(thisform.tgljual.value)
thisform.nofak.value=ltrim(str(tgl,2))+ltrim(str(bln,2))+ltrim(right(str(th),2))+;
alltrim(str(lnofak,3))
sele tmpjual
dele all
set delete on
thisform.refresh()
thisform.kosongkan()
thisform.noang.setFocus()
thisform.cetak.enabled=.f.
thisform.simpan.enabled=.f.
thisform.tambah.enabled=.f.
thisform.hitung.enabled=.f.
thisform.batal.enabled=.f.
thisform.kembalian.enabled=.f.
thisform.keluar.enabled=.t.
thisform.kendali(.t.)
thisform.noang.SetFocus()
return

```

25 Procedure Click Object Tombol **Hitung Kembalian**

```

do form o:\AFox>Nama\hitungkembalian.scx
return

```

26. Procedure Click Object Tombol **Pertama**

```

select faktur
SET ORDER TO
go top
if eof()
  messagebox("Tidak ada record",0,"Perhatian...!")
  thisform.release()
  return
endif

```

```
thisform.tampilsemua()  
thisform.refresh()  
thisform.cetak.enabled=.t.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
SET ORDER TO tag nofaktur  
Return
```

27. Procedure Click Object Tombol **Sebelumnya**

```
select faktur  
SET ORDER TO  
skip -1  
if bof()  
    go top  
endif  
thisform.tampilsemua()  
thisform.refresh()  
thisform.cetak.enabled=.t.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
SET ORDER TO tag nofaktur  
Return
```

28. Procedure Click Object Tombol **Berikutnya**

```
select faktur  
SET ORDER TO  
skip 1  
if eof()  
    go bottom  
endif  
thisform.tampilsemua()  
thisform.refresh()  
thisform.cetak.enabled=.t.  
thisform.tambah.enabled=.t.  
SET ORDER TO tag nofaktur  
Return
```

29. Procedure Click Object Tombol **Terakhir**

```
select faktur  
SET ORDER TO  
go bottom  
if eof()  
    messagebox("Tidak ada record",0,"Perhatian...!")  
    thisform.release()  
    return  
endif
```



```

thisform.tampilsemua()
thisform.refresh()
thisform.cetak.enabled=.t.
thisform.tambah.enabled=.t.
SET ORDER TO tag nofaktur
return
    
```

30. Simpan Form dengan nama GAJIDSN, kemudian uji dengan data karang sendiri

8.2. TUGAS VIII

1. Buatlah struktur table nilai sbb :

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
nonilai	Character	9		↑	
nim	Character	8		↑	
smt	Character	1			
thak	Character	9			

2. Buatlah lagi struktur table detnilai sbb :

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
nonilai	Character	9		↑	
kodemk	Character	5		↑	
uts	Numeric	3	0		
uas	Numeric	3	0		
tgs	Numeric	3	0		
na	Numeric	3	0		
am	Numeric	1	0		
hm	Character	1			
nm	Numeric	3	0		

3. Buatlah table tmpnilai dan tmpnilai1 dengan struktur sbb :

Name	Type	Width	Decimal	Index	NULL
no	Numeric	3	0		
nonilai	Character	9		↑	
thak	Character	9			
smt	Numeric	1	0		
nim	Character	8		↑	
kodemk	Character	5		↑	
namamk	Character	22			
krd	Numeric	1	0		
uts	Numeric	3	0		
uts	Numeric	3	0		
uas	Numeric	3	0		
tgs	Numeric	3	0		
na	Numeric	3	0		
am	Numeric	1	0		
hm	Character	1			
nm	Numeric	3	0		
jnmsi	Numeric	3	0		
jksi	Numeric	3	0		
jnmsl	Numeric	3	0		
jksl	Numeric	3	0		
jnmk	Numeric	3	0		
jkk	Numeric	3	0		



4. Buatlah Form OLAHNILAI, dengan desain form sbb.:

OLAH NILAI MAHASISWA

Nomor Induk: Combo1 Semester: smt Th. Akademik: thak

Nama Mahasiswa: Text1

Tempat/Tgl. Lahir: Text2

KodeMK: Combo2 Nama Mata Kuliah: Combo3 UTS: uts UAS: uas Tugas: tgs

KodeMK	Nama Mata Kuliah	UTS	UAS	TGS	NA	AM	HM	NM
abl	abl	abl	abl	abl	abl	abl	abl	abl

Keluar

Text4

IX. Praktek Visual FoxPro IX

Materi :

1. Membuat Menu ShortCut
2. Membuat Form Hitung Kembali

9.1 Bahan Praktek Visual FoxPro IX

1. Membuat Menu ShortCut **EditBarang**
 - Pilih Option **Other**
 - Pilih **Menu**
 - Klik tombol **New**
 - Pilih dan klik tombol **Shotcut**
 - Buat menu shortcut berikut ini :



- Procedure **Edit Data Barang**

```
DO FORM o:\AFox\Nama\entryBrg1.scx  
retu
```

- Simpan Menu dengan nama file **EditBarang**
 - Tutup Menu dan jalankan dengan meng-click **RUN**
2. Membuat Form Hitung Kembali





- Procedure LOAD pada object FORM1

```
select tmpjual  
go bottom  
return
```

- Procedure ACTIVE pada object FORM1

```
thisform.text1.value=tmpjual.bayar  
thisform.text2.value=0  
thisform.text3.value=0  
thisform.text2.setfocus()  
return
```

- Procedure CLICK pada object KELUAR

```
thisform.release()  
return
```

3. Jalankan menu dan Form Hitung Kembali di atas dari Form Penjualan



X. Praktek Visual FoxPro X

Materi :

1. Membuat File Report
2. Menguji Report

10.1 Bahan Praktek Visual FoxPro X

1. Mendesain Report **FaturJual**
 - Pilih Option **Document**
 - Pilih **Report**
 - Klik tombol **New**
 - Pilih dan klik tombol **New Report**
 - Desain report seperti berikut ini :



2. Langkah langkah pembuatan tanyakan pada instruktur (dosen)
3. Formula yang digunakan
 - Formula No.Anggota ; expression = ": "+tmpjual.noang
 - Formula Nama Anggota ; Expression = ": "+ANGGOTA.NAMA
 - Formula Nomor Faktur ; expression = tmpjual.nofaktur
 - Formula Tanggal ; expression = tmpjual.tgltran
 - Formula Kode Barang ; expression = tmpjual.kodebrg
 - Formula Nama Barang ; expression = tmpjual.namabrg
 - Formula Qty ; expression = tmpjual.QTY
Format expression = 999
Aligment Right
 - Formula Satuan ; expression = tmpjual.satuan
 - Formula HargaJual ; expression = tmpjual.hrgjual
Format expression = 9,999,999
Aligment Right
 - Formula Jumlah ; expression = tmpjual.jumlah
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
 - Formula Total Transaksi ; expression : tmpjual.totjual
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
 - Formula Diskon ; expression : tmpjual.diskon
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
 - Formula Total Bersih ; expression : tmpjual.totjual-tmpjual.diskon
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
 - Formula Jumlah Bayar ; expression : tmpjual.bayar
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
 - Formula Sisa ; expression : tmpjual.sisa
Format expression = 99,999,999
Aligment Right
4. Simpan Report dengan nama file **FakturJual**
5. Tutup desain report dan jalankan Form **PENJUALAN**
6. Klik tombol Cetak



10.2. TUGAS X

1. Buatlah report untuk file Mahasiswa, dengan contoh desain sbb :

AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIK AL MA'SOEM
Jl. Raya Rancaekek No.22 Telp. (022) 7798340 Bandung

DAFTAR MAHASISWA

No. Urut	NIM	Nama Mahasiswa	Tempat/Tanggal Lahir	A l a m a t
----------	-----	----------------	----------------------	-------------

▲ Page Header

0 recn() nim_ namamhs_ trim(mhs.tlahir)+'', '+dtoc(mh) trim(mhs.alamat)+' '+mhs.kota_

▲ Detail

▲ Page Footer

0

1

▲ Summary

2. Formula – formula :

- Formula NIM = mhs.nim
- Formula Nama Mahasiswa = mhs.nama
- Formula Tempat/tgl. Lahir = trim(mhs.tlahir)+'', '+dtoc(mhs.tgllahir)
- Formula Alamat = trim(mhs.alamat)+' '+mhs.kota



XI. Praktek Visual FoxPro XI

Materi :

1. Membuat File Report
2. Menguji Report

11.1 Bahan Praktek Visual FoxPro XI

1. Mendesain Report Daftar Stock Barang
 - Pilih Option **Document**
 - Pilih **Report**
 - Klik tombol **New**
 - Pilih dan klik tombol **New Report**
 - Desain report seperti berikut ini :

Kode Barang	Nama Barang	QTY	Harga Satuan	Jumlah	Diskon	Bayar	Sisa
 <p>KOPERASI KELUARGA BESAR AL MA'SOEM "KKBAM" Jl. Raya Cileunyi - Rancaekek No. 22 Jatinangor</p> <hr/> <p>LAPORAN PENJUALAN Per Tanggal: <input type="text" value="tulan"/></p>							
<p>△ Title</p> <p>△ Page Header</p> <p>Nomor Faktur : <input type="text" value="nofaktur"/></p> <p>Nomor Anggota : <input type="text" value="noang"/></p> <p>Nama Anggota : <input type="text" value="nama"/></p>							
<p>△ Group Header 1:nofaktur</p> <p><input type="text" value="kodebrg"/> <input type="text" value="namabrg"/> <input type="text" value="qty"/> <input type="text" value="satuat"/> <input type="text" value="lapjual.jumlah"/> <input type="text" value="jumlah"/></p>							
<p>▲ Detail</p> <p style="text-align: right;">Sub Total <input type="text" value="jumlah"/> <input type="text" value="diskon"/> <input type="text" value="bayar"/> <input type="text" value="sisa"/></p>							
<p>△ Group Footer 1:nofaktur</p> <p>△ Page Footer</p> <p style="text-align: right;">Grand Total <input type="text" value="jumlah"/> <input type="text" value="diskon"/> <input type="text" value="bayar"/> <input type="text" value="sisa"/></p>							
<p style="text-align: right;">Jatinangor, <input type="text" value="date()"/></p> <p style="text-align: right;">Rudi Kusnaka,A.Md Manajer</p>							
<p>△ Summary</p>							



- 2. Langkah langkah pembuatan tanyakan pada instruktur (dosen)
- 3. Formula yang digunakan

- Formula Per Tanggal ; expression = lapjual.tgltran
- Formula Nomor Faktur ; expression = lapjual.nofaktur
- Formula Nomor Anggota ; expression = lapjual.noang
- Formula Nama Anggota ; expression = anggota.nama
- Formula Kode Barang ; expression = lapjual.kodebrg
- Formula Nama Barang ; expression = barang.namabrg
- Formula Qty ; expression = lapjual.qty

Format expression = 999
Aligment Right

- Formula Satuan ; expression = barang.satuan
- Formula Harga Jual ; expression = lapjual.jumlah/lapjual.qty

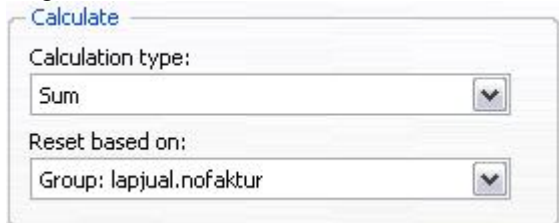
Format expression = 999,999
Aligment Right

- Formula Jumlah ; expression = lapjual.jumlah

Format expression = 99,999,999
Aligment Right

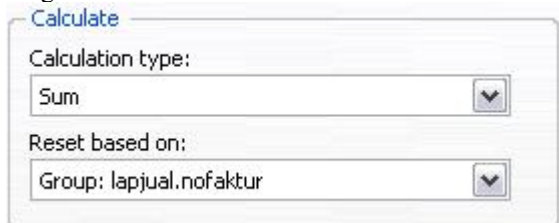
- Formula Sub Total **Jumlah** ; expression = lapjual.jumlah

Format expression = 99,999,999
Aligment Right



- Formula Sub Total **Diskon** ; expression = lapjual.diskon

Format expression = 999,999
Aligment Right





- Formula Sub Total **Bayar** ; expression = lapjual.bayar
Format expression = 99,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: lapjual.nofaktur

- Formula Sub Total **Sisa** ; expression = lapjual.sisa
Format expression = 99,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: lapjual.nofaktur

- Formula Grand Total **Jumlah** ; expression = lapjual.jumlah
Format expression = 99,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

- Formula Grand Total **Diskon** ; expression = lapjual.diskon
Format expression = 999,999

Aligment Right



Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

- Formula Grand Total **Bayar** ; expression = lapjual.bayar
Format expression = 99,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

- Formula Grand Total **Sisa** ; expression = lapjual.sisa
Format expression = 99,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

4. Simpan Report dengan nama file **LAPHARIAN**
5. Uji Report



11.2. TUGAS XI

Buatkan report KKS dari File Nilai dengan desain sbb. :

No. Urut	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Hurup Mutu	Angka Mutu	Kredit	Nilai Mutu																																				
<div style="text-align: center;">  <p>AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIK AL MA'SOEM Jl. Raya Rancaekek No.22 Telp. (022) 7798340 Bandung</p> </div>																																										
KARTU KEMAJUAN STUDI																																										
Nama Mahasiswa : <input type="text" value="**mhs.namamhs_"/>			Jurusan : Komputerisasi Akuntansi																																							
N I M : <input type="text" value="**mhs.nim_"/>			Semester : <input type="text" value="iii"/>																																							
Tempat/Tgl. Lahir : <input data-bbox="396 722 680 755" type="text" value="**trim(mhs.dahir)+**"/> <input type="text" value="**dtoc(mhs.t"/>			Th.Akademik : <input type="text" value="thak_"/>																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No. Urut</th> <th>Kode Mata Kuliah</th> <th>Nama Mata Kuliah</th> <th>Hurup Mutu</th> <th>Angka Mutu</th> <th>Kredit</th> <th>Nilai Mutu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7"> <div style="text-align: center;"> <p>▲ Page Header</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="text" value="no_"/></td> <td><input type="text" value="kodemk_"/></td> <td><input type="text" value="namamk_"/></td> <td><input type="text" value="hm_"/></td> <td><input type="text" value="am_"/></td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> </table> <p>▲ Detail</p> <p>▲ Page Footer</p> <table border="1"> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester ini</td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi</td> <td colspan="2"><input type="text" value="tempnl"/></td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester lalu</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> </table> </div> </td> </tr> </tbody> </table>							No. Urut	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Hurup Mutu	Angka Mutu	Kredit	Nilai Mutu	<div style="text-align: center;"> <p>▲ Page Header</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="text" value="no_"/></td> <td><input type="text" value="kodemk_"/></td> <td><input type="text" value="namamk_"/></td> <td><input type="text" value="hm_"/></td> <td><input type="text" value="am_"/></td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> </table> <p>▲ Detail</p> <p>▲ Page Footer</p> <table border="1"> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester ini</td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi</td> <td colspan="2"><input type="text" value="tempnl"/></td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester lalu</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> </table> </div>							<input type="text" value="no_"/>	<input type="text" value="kodemk_"/>	<input type="text" value="namamk_"/>	<input type="text" value="hm_"/>	<input type="text" value="am_"/>	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>	Jumlah Kredit Semester ini	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>	Indeks Prestasi	<input type="text" value="tempnl"/>		Jumlah Kredit Semester lalu	_____		Jumlah Kredit Kumulatif	_____		Indeks Prestasi Kumulatif	_____	
No. Urut	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Hurup Mutu	Angka Mutu	Kredit	Nilai Mutu																																				
<div style="text-align: center;"> <p>▲ Page Header</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="text" value="no_"/></td> <td><input type="text" value="kodemk_"/></td> <td><input type="text" value="namamk_"/></td> <td><input type="text" value="hm_"/></td> <td><input type="text" value="am_"/></td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> </table> <p>▲ Detail</p> <p>▲ Page Footer</p> <table border="1"> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester ini</td> <td><input type="text" value="kredit"/></td> <td><input type="text" value="nm_"/></td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi</td> <td colspan="2"><input type="text" value="tempnl"/></td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Semester lalu</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Jumlah Kredit Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> <tr> <td>Indeks Prestasi Kumulatif</td> <td colspan="2">_____</td> </tr> </table> </div>							<input type="text" value="no_"/>	<input type="text" value="kodemk_"/>	<input type="text" value="namamk_"/>	<input type="text" value="hm_"/>	<input type="text" value="am_"/>	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>	Jumlah Kredit Semester ini	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>	Indeks Prestasi	<input type="text" value="tempnl"/>		Jumlah Kredit Semester lalu	_____		Jumlah Kredit Kumulatif	_____		Indeks Prestasi Kumulatif	_____															
<input type="text" value="no_"/>	<input type="text" value="kodemk_"/>	<input type="text" value="namamk_"/>	<input type="text" value="hm_"/>	<input type="text" value="am_"/>	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>																																				
Jumlah Kredit Semester ini	<input type="text" value="kredit"/>	<input type="text" value="nm_"/>																																								
Indeks Prestasi	<input type="text" value="tempnl"/>																																									
Jumlah Kredit Semester lalu	_____																																									
Jumlah Kredit Kumulatif	_____																																									
Indeks Prestasi Kumulatif	_____																																									

XII. Praktek Visual FoxPro XII

Materi :

1. Membuat form untuk memfilter Report
2. Menguji Form

12.1 Bahan Praktek Visual FoxPro XII

1. Desain Form sbb. :



2. Buat prosedur sbb :

- Procedure Load

```
close data
close index
set date british
set cent on
set defa to o:\AFox\Nama
IF USED("barang")
    USE IN barang
ENDIF
IF USED("Anggota")
    USE IN Anggota
ENDIF
IF USED("faktur")
    USE IN faktur
ENDIF
```



```

IF USED("Penjualan")
    USE IN penjualan
ENDIF
IF USED("TMPJUAL")
    USE IN TMPJUAL
ENDIF
IF USED("LAPJUAL")
    USE IN LAPJUAL
ENDIF
select a
use barang
set order to tag kodebrg
SELECT b
USE anggota
SET ORDER TO tag noang
select c
use faktur
set order to tag tgltran
select d
use penjualan
set order to tag nofaktur
select e
use lapjual
select f
use tmpjual
return

```

b. Prosedur Activate

```

thisform.tgl.day=DAY(date())
thisform.tgl.month=month(date())
thisform.tgl.year=year(date())
return

```

c. Procedure UnLoad

```

close data
close index
return

```

d. Procedure Cetak

```

a=thisform.tgl.day
b=thisform.tgl.month
c=thisform.tgl.year
vtgl=ALLTRIM(STR(a,2))+"/"+ALLTRIM(STR(b,2))+"/"+STR(c,4)
select lapjual
dele all

```

```
set dele off
PACK
select tmpjual
DELETE ALL
PACK
appe from faktur for tgltran=CTOD(vtg1)
go top
do while ! eof()
select lapjual
APPEND FROM penjualan FOR nofaktur=tmpjual.nofaktur
SELECT tmpjual
SKIP
enddo
SELECT lapjual
GO top
DO WHILE ! EOF()
SELECT tmpjual
LOCATE FOR nofaktur=lapjual.nofaktur
IF FOUND()
vtgltran=tmpjual.tgltran
vnoang=tmpjual.noang
ELSE
vtgltran=CTOD(" / ")
vnoang=""
ENDIF
SELECT lapjual
REPLACE tgltran WITH vtgltran
REPLACE noang WITH vnoang
SKIP
ENDDO
SELECT tmpjual
GO top
DO WHILE ! EOF()
SELECT lapjual
LOCATE FOR nofaktur=tmpjual.nofaktur
IF FOUND()
vtotjual=tmpjual.totjual
vbayar=tmpjual.bayar
vdiskon=tmpjual.diskon
vsisa=tmpjual.sisa
ELSE
vtotjual=0
vdiskon=0
vbayar=0
vsisa=0
ENDIF
REPLACE totjual WITH vtotjual
REPLACE diskon WITH vdiskon
REPLACE bayar WITH vbayar
REPLACE sisa WITH vsisa
select tmpjual
```



```
        SKIP
    ENDDO
    SELECT lapjual
    SET RELATION TO kodebrg INTO barang,noang INTO anggota
    repo form o:\Fox>Nama\lapharian preview
    return
```

- e. Procedure Keluar

```
thisform.release()
return
```

3. Simpan Form dengan nama file **LAPHARIAN**
5. Uji Form



XIII. Praktek Visual FoxPro XIII

Materi :

1. Membuat form Grafik
2. Menguji Grafik

13.1 Bahan Praktek Visual FoxPro XIII

1. Desain Form sbb. :



2. Buatlah prosedur sbb :

- Procedure Load

```
set defa to o:\AFox\Nama  
select lapjual  
return
```

- b. Prosedur Activate

```
thisform.text1.Value=YEAR(lapjual.tgltran)  
SELECT lapjual  
GO top
```

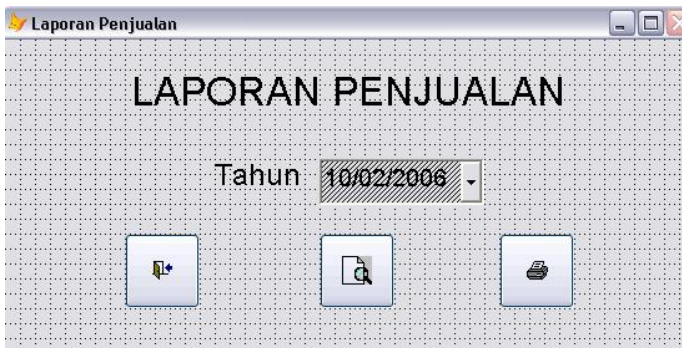


```
do WHILE ! eof()
  thisform.Grafik.row=MONTH(lapjual.tgltran)
  thisform.Grafik.rowlabel=MONTH(lapjual.tgltran)
  thisform.Grafik.column=1
  thisform.Grafik.data=lapjual.totjual
  skip
ENDDO
thisform.keluar.SetFocus()
retu
```

c. Procedure Keluar

```
thisform.release()
return
```

3. Simpan Form dengan nama file **GRAFIK**
4. Buat Form untuk menjalankan Grafik tsb di atas.



5. Buat Prosedur berikut.

a. Procedure Load

```
close data
close index
set date british
set cent on
set defa to o:\AFox\Nama
IF USED("faktur")
  USE IN faktur
ENDIF
IF USED("LAPJUAL")
```



```
USE IN LAPJUAL
ENDIF
select a
use faktur
set order to tag tgltran
select b
use lapjual
return
```

- b. Procedure Activate

```
thisform.tgl.day=DAY(date())
thisform.tgl.month=month(date())
thisform.tgl.year=year(date())
return
```

- c. Procedure Activate

```
close data
close index
return
```

- d. Procedure Tombol Grafik

```
c=thisform.tgl.year
select lapjual
delete all
set delete off
PACK
appe from faktur for YEAR(tgltran)=c
SET ORDER TO tag tgltran
do form o:\AFox>Nama\grafik.scx
return
```

- e. Procedure Keluar

```
thisform.release()
return
```

6. Simpan Form dengan nama file **LAPTAHUNAN**

7. Uji Form



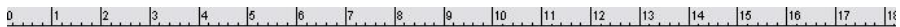
XIV. Praktek Visual FoxPro XIV

Materi :

1. Report Tahunan
2. Form Filter per tahun

14.1 Bahan Praktek Visual FoxPro XIV

1. Desain Report sbb. :



KOPERASI KELUARGA BESAR AL MA'SOEM
 "KKBAM"
 Jl. Raya Cileunyi - Rancaekek No. 22 Jatinangor

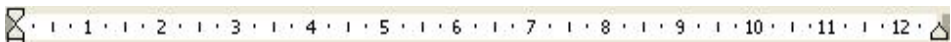
LAPORAN PENJUALAN

Tahun :

△ Title				
Bulan	Jumlah Transaksi	Diskon	Jumlah Bayar	Sisa/ Piutang
△ Page Header				
△ Group Header 1:month(lapjual.tgltran)				
▲ Detail				
<input type="text" value="month"/>	<input type="text" value="totjual"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="text" value="bayar"/>	<input type="text" value="sisa"/>
△ Group Footer 1:month(lapjual.tgltran)				
△ Page Footer				
Grand Total	<input type="text" value="totjual"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="text" value="bayar"/>	<input type="text" value="sisa"/>
				Jatinangor <input type="text" value="date0"/>
				Rudi Kusnaka, A.Md Manajer
△ Summary				

2. Buatlah formula expression sbb :

- Formula Tahun ; expression = year(lapjual.tgltran)
- Formula Bulan ; expression = month(lapjual.tgltran)



- Formula Total Penjualan ; expression = lapjual.totjual
Format expression = 999,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: month(lapjual.tgltran)

- Formula Total Diskon ; expression = lapjual.diskon
Format expression = 999,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: month(lapjual.tgltran)

- Formula Total Bayar ; expression = lapjual.bayar
Format expression = 999,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: month(lapjual.tgltran)

- Formula Total Piutang ; expression = lapjual.sisa
Format expression = 999,999,999

Aligment Right



Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Group: month(lapjual.tgltran)

- Formula Total Penjualan ; expression = lapjual.totjual
Format expression = 999,999,999

Aligment Right

Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

- Formula Total Diskon ; expression = lapjual.diskon
Format expression = 999,999,999

Aligment Right

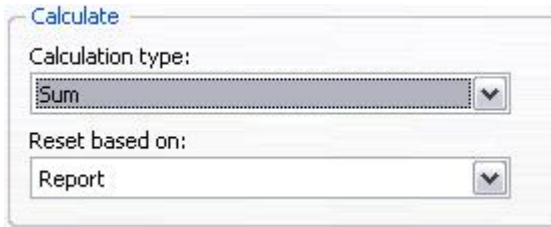
Calculate

Calculation type:
Sum

Reset based on:
Report

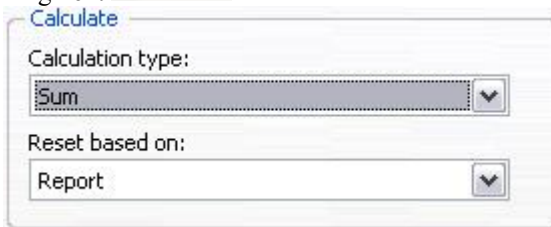
- Formula Total Bayar ; expression = lapjual.bayar
Format expression = 999,999,999

Aligment Right



- Formula Total Piutang ; expression = lapjual.sisa
Format expression = 999,999,999

Aligment Right



3. Simpan Form dengan nama file **LAPTAHUNAN**
4. Buka Form LAPTAHUNAN, yang dibuat pada praktek 13 sbb:



5. Buatkan Prosedur Cetak Laporan sbb. :

```
c=thisform.tgl.year  
select lapjual
```



```
delete all  
set delete off  
PACK  
appe from faktur for YEAR(tgltran)=c  
SET ORDER TO tag tgltran  
repo form o:\AFox>Nama\laptahunan preview  
return
```

6. Simpan dan Uji Form



LANDASAN TEORI

1. Pengertian Database

Database adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan agar data dapat diakses dengan mudah. Sebagai contoh, database dapat diterapkan untuk mengelola kepegawaian atau akunting. Pada kenyataannya, umumnya sebuah database terdiri atas sejumlah tabel.

Sebagai gambaran, database tentang penggajian bisa mengandung tabel karyawan, tabel golongan, tabel absensi, tabel jabatan dan tabel transaksi penggajian. Tabel karyawan dapat dilukiskan sebagai kumpulan kartu, dengan masing-masing kartu mewakili data seorang karyawan.

2. Type Data Visual FoxPro

Dalam Visual FoxPro 6.0 ini terdapat tiga belas jenis data, diantaranya:

- a. Character
Type ini merupakan type bawaan. Digunakan untuk menyatakan informasi yang tidak untuk dihitung dan juga bukan berupa tanggal. Misalnya untuk nama pegawai atau nama barang. Bisa mengandung simbol * atau +. Type ini dapat menampung 1 sampai 254 character.
- b. Currency
Untuk menyatakan karakter-karakter yang dipakai untuk symbol mata uang. Angka yang dapat ditangani data ini adalah \$922 triliun. Defaultnya mempunyai 4 tempat desimal dan memerlukan tempat sebesar 8 byte di dalam table.
- c. Numeric
Untuk menyatakan bilangan (yang nantinya dapat diproses untuk perhitungan). Type ini bisa mengandung bagian pecahan. Panjang maksimal 20 digit dengan maksimum 19 tempat desimal, termasuk tanda plus atau minus dan juga tempat untuk bagian pecahan.
- d. Float
Merupakan type untuk data yang dinyatakan dengan notasi ilmiah (misalnya 1.6E+02). Sifat-sifat yang lain sama dengan type Numerik.



Dipakai untuk menyimpan grafik. Foxpro menyimpan field General dalam file .FPT. yang dipakai juga oleh field Memo.

- l. Character (Binary)
- m. Memo (binary)

3. Tahap Pembuatan Program

Pembuatan program dengan Visual FoxPro selalu melalui dua tahap, yakni:

- a. Tahap pemrograman visual, dan
- b. Tahap penulisan kode

Pada tahap pemrograman visual, mula-mula merancang form yang dipakai program. Pada tahap ini dibuatkan form beserta kontrol-kontrol yang diperlukan. Perancangan form beserta kontrol-kontrol yang dilibatkan ditangani dengan menggunakan perangkat-perangkat yang tersedia dalam paket Visual FoxPro.

Pada tahap penulisan kode, dituliskan kode-kode yang dilekatkan pada kontrol-kontrol yang dipakai. Sebagai gambaran, Jika operator menekan suatu tombol yang kita buat, maka kode yang kita buat harus menampilkan suatu tindakan. Penulisan kode ini dilakukan dengan menggunakan editor teks yang tersedia pada paket visual FoxPro.

4. Perangkat untuk Pembuatan Program

Bila bermaksud membuat suatu program dengan Visual FoxPro, akan selalu melibatkan tiga jendela berikut :

- a. Jendela Form
- b. Jendela Form Control
- c. Jendela Properties

Form merupakan jendela yang akan muncul sebagai latar belakang dari tampilan suatu aplikasi. Sebuah aplikasi dapat memiliki banyak form, namun paling tidak melibatkan sebuah form. Itulah sebabnya, tidak berlebihan jika form dianggap sebagai tulang punggung aplikasi Visual FoxPro. Formlah yang menjadi antarmuka dengan pemakai aplikasi.



Pada saat perancangan, form tampak tersusun atas sejumlah titik. Hal ini bermanfaat sebagai patokan dalam mengatur tata letak kontrol (misalnya tombol tekan atau bahkan teks). Sudah tentu, pada saat aplikasi dijalankan, titik-titik tersebut tidak kelihatan. Dengan kata lain, tanda titik-titik hanya muncul saat perancangan.

Jendela Form Control (lihat gambar 1a) merupakan jendela yang membuat berbagai kontrol yang tersedia pada Visual FoxPro. Kita perlu memilih kontrol yang terdapat pada jendela ini sebelum menempatkannya pada form.



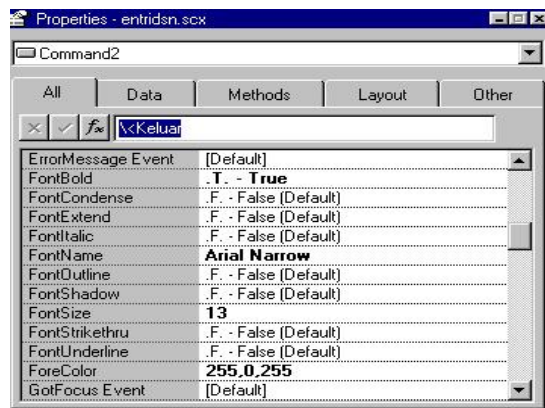
Gambar 1a. Form Control

Jendela Properties merupakan tempat untuk mengatur hal-hal yang berkaitan dengan suatu kontrol yang terdapat pada form. Jendela ini mengandung lima buah tab, yaitu :

- a. All
- b. Data
- c. Methods
- d. LayOut
- e. Other

Kelima tab ini terlihat pada bagian atas jendela properties.

Tab properties berisi properti dari kontrol, misalnya ukuran font, jenis font, nama kontrol, dan sebagainya. Seperti pada gambar 2a



Gambar 2a. Jendela Properties

5. Gambaran program dengan kontrol Tombol Tekan dan Field Entri

Jika kita perhatikan program-program pada windows, pengerjaan suatu tindakan bisa dilakukan dengan menggunakan suatu tombol perintah, seperti Ok atau Cansel. Bagaimana cara membuat tombol-tombol tersebut kita akan coba praktekan pembuatannya pada sub bab ini.

Pada Modul praktek ke II kita sudah mempelajari membuat kontrol teks, yang bertuliskan Kode Mata Kuliah, Nama Mata Kuliah dan Kredit, dan Field Entri (berupa kotak kosong yang tidak berisi apa-apa)

6. Mengenal Pointer Record

Setiap tabel memiliki sebuah pointer record sewaktu tabel dibuka. Fungsi dari pointer ini yaitu menunjuk record sekarang. Pada lingkup pemrograman, pointer ini mempunyai peranan yang sangat penting. Beberapa perintah Visual FoxPro (misalnya DISPLAY, jika lingkup ALL tidak diberikan) bekerja berdasarkan record yang sedang ditunjuk oleh pointer record.

Perhatikan hasil perintah seperti BROWSE, setiap record mempunyai nomor record. Nomor record ini dimulai dari 1. Nomor inilah yang dipegang pada pointer record. Misalnya, jika pointer record berisi 2, artinya record sekarang adalah record bernomor 2.

Perlu diketahui, pada saat suatu tabel dibuka, pointer record dengan sendirinya menunjuk ke record bernomor 1 (jika tabel paling tidak mempunyai sebuah record).

7. Memperoleh nomor record sekarang

Untuk mengetahui nomor record sekarang (atau dengan kata lain melihat isi pointer record), bisa digunakan perintah RECNO().

Perintah ini diketikan pada jendela command dan diakhiri dengan enter. Misalnya buka dulu file table (USE MK.DBF diikuti dengan ENTER), lalu ketik perintah ?RECNO() diikuti dengan ENTER. Perintah ini akan menampilkan posisi record sekarang.



8. Memindahkan pointer record

Pointer record dapat diatur agar menunjuk ke suatu record tertentu dan tentu saja record tersebut akan menjadi record sekarang. Perintah yang digunakan dapat berupa GO atau GOTO. Kedua perintah ini mempunyai makna yang sama.

Bentuk GOTO adalah :

GOTO [RECORD] <nomor record>

Kata RECORD yang ditulis dalam tanda [] bisa diberikan ataupun tidak, tanpa mengubah makna. Perlu diketahui, jika kata RECORD disertakan, tanda [] tidak perlu ditulis.

9. Meletakan ke record pertama dan record terakhir

Untuk menggerakkan pointer ke record pertama, bisa digunakan perintah GOTO 1 atau GOTO TOP. Perintah ini identik dengan GO 1 atau GO TOP.

Sedangkan untuk memindahkan pointer ke record terakhir, bisa digunakan perintah GOTO BOTTOM atau GO BOTTOM.

10. Memindahkan posisi record ke record berikutnya

Salah satu tindakan yang nantinya banyak dijumpai dalam pemrograman adalah memindahkan pointer ke record berikutnya. Langkah ini dapat ditempuh dengan menggunakan perintah SKIP. Format perintah ini adalah :

SKIP [<jumlah recor yang dilompati>]

Apabila jumlah record yang dilompati tidak disertakan, pergeseran adalah sebesar satu record. Jadi SKIP identik dengan SKIP 1.



11. Meletakkan pointer record ke record yang dicari

Visual FoxPro juga menyediakan perintah yang berguna untuk mencari suatu record tertentu. Misalnya, perintah untuk menempatkan pointer record yang bagian Mata Kuliah-nya berisi COBOL .

```
LOCATE FOR NAMA_MK="COBOL"
```

Dalam hal ini LOCATE adalah perintah untuk mencari suatu record dan FOR NAMA_MK="COBOL" adalah kriteria pencarian.

Untuk mencari record berikutnya yang cocok, kita cukup memberikan perintah CONTINUE. Apabila hasil dari perintah LOCATE atau CONTINUE berupa :

End of Locate scope.

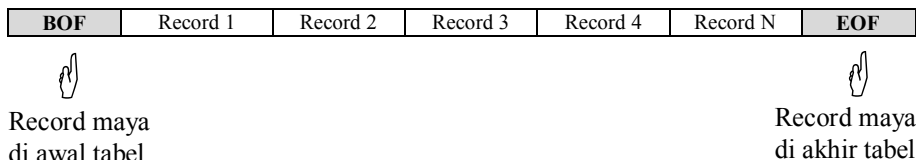
Hal ini menandakan bahwa tidak ada lagi data yang cocok.

Untuk mengetahui yang dicari dengan LOCATE ketemu atau tidak, kita bisa menggunakan fungsi FOUND(). Fungsi ini memberikan nilai balik berupa :

- .T. jika data yang dicari ketemu
- .F. jika data yang dicari tidak ketemu

12. Awal File dan Akhir File

Secara logika, tabel yang berisi sejumlah record akan diawali dengan record maya yang disebut BOF (*Beginning Of File – Awal File*) dan diakhiri dengan record maya bernama EOF (*End Of File – Akhir File*).





13. Mengenal Pernyataan IF

Pernyataan IF merupakan perintah yang sering kali dilibatkan dalam penulisan kode. IF merupakan perintah yang berguna dalam mengambil suatu keputusan. Dalam bentuk pseudocode, barang kali kita akan melakukan suatu tindakan dengan kriteria sebagai berikut:

“ Jika pointer tidak menunjuk ke awal file, pindahkanlah pointer record ke record sebelumnya. “

Pada contoh ini, tindakan memindahkan pointer record ke record sebelumnya hanya dilakukan jika pointer record tidak berada pada awal file (BOF).

Pseudokode di atas dapat dituangkan ke dalam pernyataan Visual FoxPro sebagai berikut :

```
IF .NOT. BOF()
    SKIP -1
ENDIF
```

Pada pernyataan di atas, `.NOT.` merupakan salah satu operator logika pada Visual FoxPro. Operator `.NOT.` berarti “*tidak*”. Ekspresi `.NOT. BOF()` berarti “jika BOF() tidak bernilai .T. atau dengan kata lain “jika pointer record tidak sedang menunjuk BOF (awal file).

Secara umum, bentuk pernyataan IF adalah sebagai berikut :

```
IF <kondisi>
    <pernyataan-pernyataan>
ENDIF
```

Dalam hal ini, `<kondisi>` berupa ekspresi logika, yang bernilai `.T.` (benar) atau `.F.` (salah). Apabila `<kondisi>` bernilai `.T.`, maka `<pernyataan-pernyataan>` akan dijalankan. Sebaliknya, jika `<kondisi>` bernilai `.F.`, `<pernyataan-pernyataan>` tidak akan dijalankan.

Selain bentuk di atas, juga terdapat bentuk seperti berikut :

```
IF <kondisi>
    <pernyataan-pernyataan_1>
```



```
ELSE  
    <pernyataan-pernyataan_2>  
ENDIF
```

Pada bentuk ini,

- <pernyataan-pernyataan_1> dijalankan jika <kondisi> bernilai .T.
- <pernyataan-pernyataan_2> dijalankan jika <kondisi> bernilai .F.

14. Operator Relasi dan Opertaor Logika

Operator relasi dan opertaor logika merupakan komponen penting yang dipakai sebagai kondisi pada pernyataan-pernyataan pengambilan keputusan (IF) dan pada beberapa pernyataan yang lain. Operator-operator ini, sebagaimana operator yang lain, berupa simbol atau kata kunci yang melaksanakan suatu operasi terhadap data atau ekspresi.

Ekspresi yang dilibatkan oleh operator-operator ini dapat berupa:

- Nama Field
- Variabel Memori
- Fungsi, ataupun
- Konstantan

a. Operasi Relasi

Operasi relasi adalah operator yang digunakan untuk membandingkan dua buah ekspresi bertipe data sama dan menghasilkan nilai .T. (benar) atau .F. (salah). Tipe data yang dapat dikenakan pada operator ini meliputi :

- Karakter
- Numerik
- Ekspresi tanggal

Visual FoxPro menyediakan sejumlah operator relasi seperti pada tabel 3.1.



Tabel 3.1 Operator relasi

Operator	Keterangan
<	Kurang dari
>	Lebih besar dari
=	Sama dengan
==	Tepat sama dengan (bermanfaat untuk perbandingan string karakter)
<> atau #	Tidak sama dengan
<= atau =<	Kurang dari atau sama dengan
>= atau =>	Lebih besar dari atau sama dengan
\$	Pembandingan string

Beberapa contoh ungkapan yang melibatkan operator relasi dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Contoh pembandingan dengan memakai operator relasi

Ekspresi	Hasil	Keterangan
'A' > 'B'	.F.	Menurut tabel ASCII, 'A' terletak sebelum 'B', jadi nilai 'A' lebih kecil daripada 'B'
'A' < 'a'	.T.	Menurut tabel ASCII, 'A' terletak sebelum 'a'
2 > 1	.T.	Nilai 2 memang lebih besar daripada 1
"Yogya" = "YOGYA"	.F.	Huruf kecil berbeda dengan huruf kapital
"ABCD" = "ABC"	.T.	Jika SET EXACT dalam keadaan OFF
"ABCD" = "ABC"	.F.	Jika SET EXACT dalam keadaan ON
"ABCD" = "ABC"	.F.	Selalu menghasilkan .F., tidak tergantung pada keadaan SET EXACT
"AB" \$ "ABCD"	.T.	String "AB" ada pada "ABCD"
"BC" \$ "ABCD"	.T.	String "BC" ada pada "ABCD"
"ABCD" \$ "AB"	.F.	String "ABCD" tidak ada pada string "AB"
{21/12/2000} > {12/11/2000}	.T.	Tanggal 21 Desember 2000 memang lebih belakangan daripada 12 Nopember 2000

b. Operator Logika

Operator logika digunakan untuk membandingkan dua buah ekspresi logika dan menghasilkan nilai .T. (benar) atau .F. (salah). Operator logika yang disediakan oleh Visual FoxPro dapat dilihat pada tabel 3.3.



Tabel 3.3. Operator Logika

Operator	Keterangan	Format
.NOT.	Operator “Tidak”	.NOT. <ekspresi> Hasil .T. jika <ekspresi> bernilai .F. Hasil .F. jika <ekspresi> bernilai .T.
.AND.	Operator “Dan”	<ekspresi_1> .AND. <ekspresi_2> Hasil berupa .T. hanya jika kedua <ekspresi> bernilai .T.
.OR.	Operator “Atau”	<ekspresi_1> .OR. <ekspresi_2> Hasil berupa .T. jika ada <ekspresi> yang bernilai .T.

15. Fungsi IIF

Fungsi bernama IIF() juga dapat bertindak seperti perintah IF. Format fungsi ini adalah :

IIF(<kondisi>, <ekspresi_1>, <ekspresi_2>)

Fungsi IIF memberikan nilai <ekspresi_1> jika <kondisi> bernilai .T., atau nilai <ekspresi_2> jika <kondisi> bernilai .F.

Sebagai contoh :

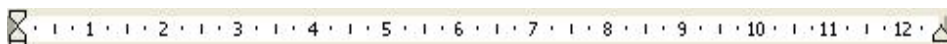
```
IF TotalPembelian >= 100000
    Diskon = 1/10 * TotalPembelian
ELSE
    Diskon = 0
ENDIF
```

Dapat disederhanakan menjadi :

```
Diskon = IIF(TotalPembelian >= 100000, 1/10 * TotalPembelian, 0)
```

16. Pernyataan DO CASE

Pernyataan DO CASE merupakan alternatif dari IF.. ELSEIF. Format pernyataan ini adalah :





```
DO CASE
  CASE <kondisi_1>
    <pernyataan_pernyataan_1>
  CASE <kondisi_2>
    <pernyataan_pernyataan_2>
  OTHERWISE
    <pernyataan_pernyataan_n>
ENDCASE
```

Dimana :

- Bila <kondisi_1> bernilai .T., maka <pernyataan_pernyataan_1> saja yang akan dijalankan.
- Bilai <kondisi_2> bernilai .T., maka <pernyataan_pernyataan_2> saja yang akan dijalankan.
- <pernyataan_pernyataan_n> hanya akan dijalankan sekiranya tidak ada <kondisi> yang bernilai .T.
- Bagian OTHERWISE bisa tidak disertakan. Jika bagian ini tidak disertakan, dan tak satupun <kondisi> yang bernilai .T., maka tak ada pernyataan yang dieksekusi.

17. Mengenal Kotak Dialog

Kotak dialog digunakan untuk memberitahukan sesuatu informasi kepada pemakai, misalnya untuk menyampaikan suatu pesan kesalahan. Selain untuk keperluan seperti ini, kotak dialog juga bisa dipakai untuk melakukan suatu konfirmasi terhadap pemakai; misalnya pemakai perlu menjawab Yes atau No. Sebuah kotak dialog paling tidak mempunyai sebuah tombol tekan.

a. Kaidah MESSAGEBOX

Kaidah perintah MessageBox adalah sebagai berikut :

```
MessageBox(<pesan>, [<tipe-kotak-dialog>],[<judul>]]
```

Argumen kedua dan ketiga bisa tidak disertakan.

Contoh :

```
MessageBox("Terima Kasih",1+32, "Selesai")
```







Hasilnya adalah sebagai berikut (Gambar 3.1)









Gambar 3.1 Kotak Dialog

Pada contoh ini, string “Terima Kasih” merupakan pesan yang ditampilkan pada kotak dialog, string karakter “Selesai” sebagai judul pada kotak dialog, dan 1+32 menyatakan jenis kotak dialog (termasuk ikon yang ditampilkan). Dalam hal ini angka 1 menyatakan bahwa kotak dialog menampilkan dua buah tombol tekan, yaitu tombol  dan tombol , sedangkan 32 menyatakan jenis ikon yang ditampilkan

b. Nilai untuk menentukan Jenis Kotak Dialog

Nilai dasar yang digunakan untuk menentukan jenis kotak dialog ada enam macam, sebagaimana tercantum pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Nilai yang menentukan tombol-tekanan yang ditampilkan pada kotak dialog.

Tipe Kotak	Tombol-tombol yang tersedia	Bentuk
0	OK	
1	OK, Cancel	
2	Abort, Retry, Ignore	
3	Yes, No, Cancel	
4	Yes, No	
5	Retry, Cancel	



c. MESSAGEBOX Tanpa Argumen Ketiga

Bila memanggil MessageBox tanpa menyertakan argumen ketiga, maka yang ditampilkan adalah kotak dialog yang hanya berisi tombol tekan OK. Contohnya :

```
MessageBox("Pesan", "Judul")
```

Akan memberikan hasil sbb. (Gambar 3.2)



Tabel 3.2. Kotak Dialog tanpa argumen ketiga

d. MESSAGEBOX Tanpa Argumen Kedua dan Ketiga

Apabila argumen kedua dan ketiga MessageBox tidak disertakan, judul kotak dialog diperlakukan seperti jika judul tidak diberikan. Berikut adalah hasil dari perintah MessageBox("Pesan") (lihat gambar 3.3)







Tabel 3.3. Kotak Dialog tanpa argumen kedua dan ketiga

e. Menentukan Ikon pada Kotak Dialog

MessageBox telah menyediakan empat macam ikon yang bisa kita tampilkan pada kotak dialog. Kita dapat menyertakan ikon dengan menambahkan nilai-nilai yang tercantum pada Tabel 3.5.



Tabel 3.5. Nilai untuk menentukan ikon kotak dialog

Nilai Ikon	Gambar	Warna Ikon
16		Merah
32		Hijau
48		Kuning
64		Biru

f. Menentukan Tombol Default

Bila kotak dialog terdiri lebih dari sebuah tombol-tekan, maka tombol terkiri akan dijadikan sebagai default. Seandainya kita menghendaki lain (bukan tombol terkiri yang dijadikan sebagai default), kita bisa menambahkan angka-angka berikut ke argumen ketiga pada MessageBox.

- 256 untuk menjadikan tombol kedua sebagai default
- 512 untuk menjadikan tombol pertama sebagai default

Berikut adalah contoh hasil dari perintah (lihat gambar 3.4)

```
MessageBox("Pesan", "Judul", 1+32+256)
```



Gbr 3.4. Kotak Dialog dengan tombol kedua sebagai default

g. Mendeteksi Tombol yang diklik oleh Pemakai

Untuk mengetahui tombol pada kotak dialog yang ditekan oleh pemakai, nilai pengembalian dari MessageBox perlu diletakan ke variabel terlebih dahulu. Sebagai contoh :





Jawaban = MessageBox(“Pesan”, “Judul”, 1+32+256)

Setelah pemakai meng-klik salah satu tombol, kode dari tombol bersangkutan akan diletakan ke variabel jawaban. Selanjutnya kita tinggal memeriksa isi variabel tersebut.

Tabel 3.6. mencantumkan nilai yang mewakili tombol yang dipilih oleh pemakai.

Tabel 3.6. Kode tombol pada kotak dialog

Nilai	Tombol yang dipilih
1	OK
2	Cancel
3	Abort
4	Retry
5	Ignore
6	Yes
7	No

Untuk menyeleksi tombol yang dipilih, kita bisa menggunakan pernyataan IF ataupun DO CASE.

Contoh dengan IF :

```
Jawaban = MessageBox(“Pesan”, “Judul”, 1+32+256)
IF Jawaban = 1 && Berarti tombol Ok yang dipilih
    * Memproses pesan
ELSE
    * Membatalkan perintah
ENDIF
```

h. Informasi lebih dari satu baris

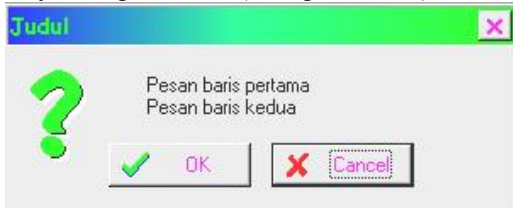
Untuk mengatur informasi yang ditampilkan pada kotak dialog yang terdiri lebih dari satu baris. Caranya, kita perlu menyisipkan kode CHR(13) dan CHR(10). CHR(13) adalah kode carriage return dan CHR(10) adalah kode linefeed. Kedua kode tersebut secara berurutan biasa dipakai untuk membuat baris baru.



Amati contoh perintah berikut :

```
MessageBox("Pesan baris pertama"+CHR(13)+CHR(10)+"Pesan baris kedua", ;
"Judul", 1+32+256)
```

Hasilnya sebagai berikut (lihat gambar 3.5)



Gbr. 3.5. Kotak Dialog dengan dua baris pesan.

i. Kelemahan MESSAGEBOX

MessageBox tidak memungkinkan kita mengganti keterangan yang terdapat pada tombol kotak dialog. Misalnya, kita tidak dapat mengubah kata Yes menjadi Ya.

18. Membuat Indeks

Indeks pada tabel berguna untuk mempercepat pencarian suatu data. Kecepatan pencarian data berdasarkan indeks akan terasa sekali jika jumlah data sangat banyak.

Selain untuk keperluan mencari suatu data, indeks membuat dapat disajikan secara logika (tidak secara fisik), baik secara urut naik (ascending, dari A ke Z) ataupun urut turun (descending, dari Z ke A).

Indeks bisa dibuat dengan menggunakan perintah MODY atau MODIFY STRUCTURE pada jendela command.

19. Pernyataan SET ORDER

Apabila kita membuka suatu tabel, indeks tidak dengan sendirinya digunakan (walaupun indeks secara otomatis ikut dibuka)

Bentuk penulisan SET ORDER adalah sbb.:

```
SET ORDER TO TAG<nama_indeks>
```

Dalam hal ini, <nama_indeks> adalah field yang dijadikan sebagai indeks.

20. Pencarian Record dengan SEEK / FIND

Pencarian suatu record tertentu dapat dilakukan dengan cepat seandainya file indeks digunakan. Namun, tentu saja data untuk pencarian record harus sama dengan field kunci. Bentuk pencarian dengan SEEK adalah sbb.:

```
USE MK.DBF
SET ORDER TO TAG KODEMK
SEEK "MK102-202"
?FOUND()
```

?FOUND() adalah perintah untuk mendeteksi/memeriksa apakah data yang dicari ditemukan atau tidak. Bila hasilnya .T. berarti data ditemukan, sedangkan jika hasilnya .F. berarti data tersebut tidak ditemukan.

21. Pencarian secara Eksak

Bila kita bermaksud mencari suatu data bertipe karakter pada field yang telah diindeks, kita perlu memperhatikan efek dari keadaan SET EXACT. Bila SET EXACT dalam keadaan ON berarti mencari data yang sama persis dengan yang dituliskan dalam SEEK, sedangkan bila SET EXACT dalam keadaan OFF, ini bisa berarti mencari yang hurup awalnya seperti yang dituliskan dalam SEEK.