

## TUGAS PEMOGRAMAN VISUAL

### 1 . a. Perbedaan Pemograman Visual dengan Pemrograman Konvensional

- Pemrograman Konvensional adalah desain suatu aplikasi pemrograman, yang dituntut bisa mengimplementasikan baris demi baris kode program agar bisa menghasilkan bentuk tampilan aplikasi yang diinginkan, dan cukup memakan waktu lama. Kemudian baru penanganan proses dari program aplikasi saat dikenakan event.
- Pemrograman Visual adalah Desain, pemrograman yang cukup hanya memasukkan objek secara drag and drop disusun sedemikian rupa sesuai dengan bentuk yang diinginkan, sangat simpel dan tidak butuh waktu lama. Sehingga pemrogram bisa fokus konsentrasi pada event – event yang akan dikenakan pada program aplikasi.

### b. Contoh Pemograman Visual dan Pemrograman Konvensional

- Pemrograman Konvensional : Bahasa Pascal, C++
- Pemrograman Visual : Visual Basic, Delphi

### c. Tabel Rancangan

NO	Topik Pembeda	PK	PV	Keterangan
1	Konsep OOP	Belum menggunakan konsep OOP	Sudah menggunakan konsep OOP	
2	Konsep even driven	Tidak menerapkan Konsep even driven	Menerapkan Konsep even driven	
3	Lingkungan Pengembangan	Berbasis teks	Berbasi GUI/ Visual	
4	Basis Progam	Dibutuhkan beribu-	Dibutuhkan sedikit baris	

		ribu baris program	program	
5	Konsentrasi Programmer	Programmer menangani 2 konsentrasi -Membuat komponen -Aplikasi sistem	Programmer berkonsentrasi pada pokok permasalahan aplikasi sistem yang akan dibangun	

## 2. Pengertian

- a) Procedure untuk menunjukkan bahwa potongan program adalah sebuah procedure (bukan function).
- b) TForm1 untuk menunjukkan bahwa objek berada pada form1
- c) . digunakan untuk memisahkan antara objek atau komponen yang digunakan
- d) Obj4 merupakan sebuah objek atau komponen yang digunakan
- e) Click menunjukan sebuah event digunakan saat objek tersebut mendapatkan aksi dari pengguna.
- f) Sender digunakan untuk menunjukan sebuah method yang ada
- g) TObject untuk menunjukkan bahwa pemanggilan program akan mengacu pada objek yang digunakan.
- h) Begin digunakan untuk menunjukan permulaan coding.
- i) Text Editor merupakan tempat atau ruang digunakan untuk meletakkan baris-baris program.
- j) End digunakan untuk menunjukkan bahwa program telah selesai.

## 3. Dua komponen (objek) berbeda yang digunakan di pemrograman visual

- a) Identifikasi komponen berdasarkan table

No	Komponen	Properties	Event	Method
----	----------	------------	-------	--------

1	Form	Border style	Unload	Close
2	Text box	Data space	Terminate	Hide

b) Mengapa terjadi perbedaan tersebut

Karena masing masing komponen dalam pemrograman visual mempunyai fungsi sendiri-sendiri sehingga antara properties event dan methodnya tidak selalu sama.

4. Properties dalam Visual Basic yang sering digunakan

- Appearance
- Caption
- Drawmode
- Drawsyle
- Text