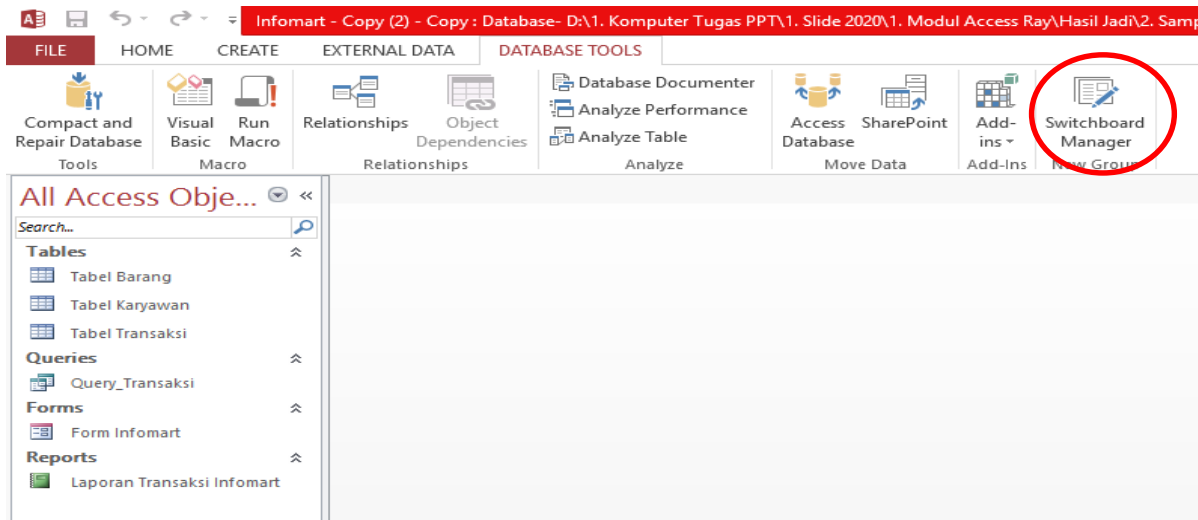


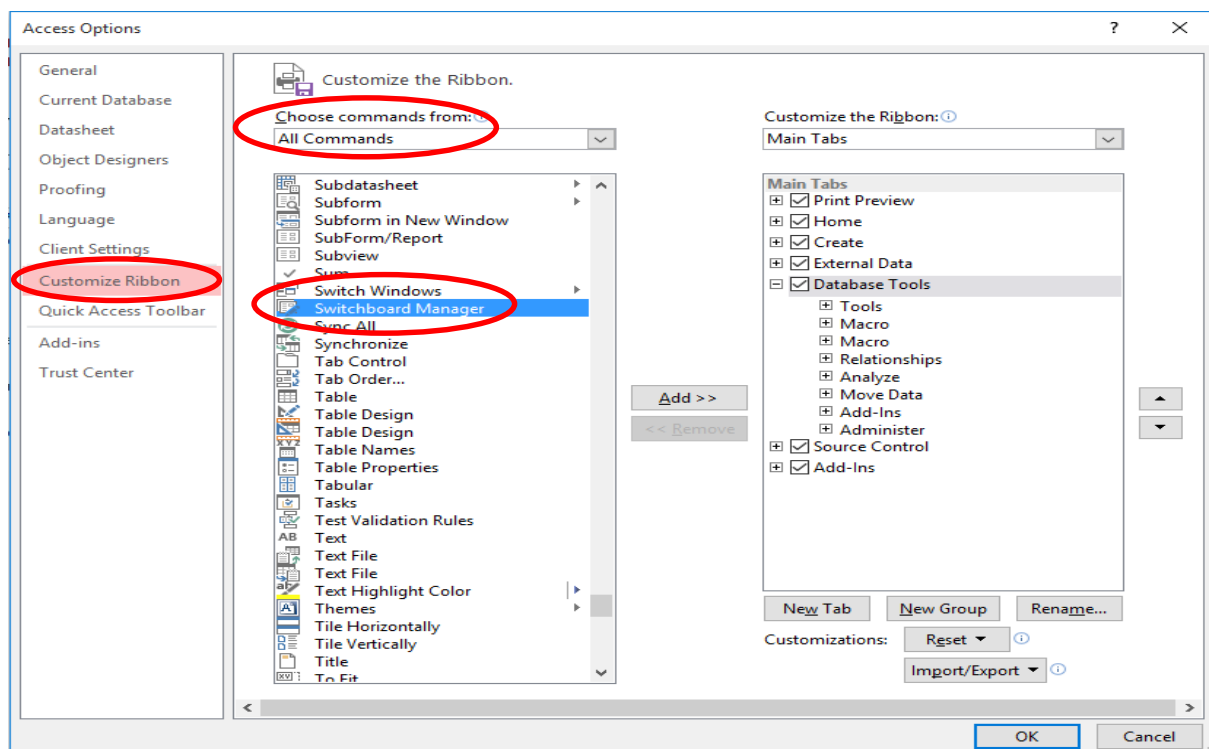
9. SWITCHBOARD

Switchboard merupakan tampilan muka atau tampilan utama aplikasi Database yang kita buat. Fungsinya adalah untuk memudahkan pengguna/ User aplikasi (yang kita bangun) agar dapat menjalankan aplikasi dengan cara yang lebih mudah dan simpel. Di sisi lain, *Switchboard* memungkinkan kita (sebagai pembuat aplikasi) untuk membuat aplikasi yang *executable*, yakni hanya dapat dijalankan tanpa bisa diedit elemen-elemen yang membentuk aplikasi tersebut. Adapun langkah-langkah membuat *Switchboard* adalah sebagai berikut:

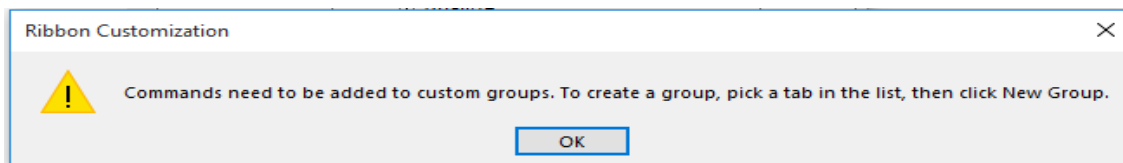
1. Buka file database Transaksi Infomart yang telah anda buat sebelumnya. Sejauh ini, anda telah membuat hingga *Report*.
2. Klik menu **Database Tools**, dan pilihlah **Switchboard Manager**.



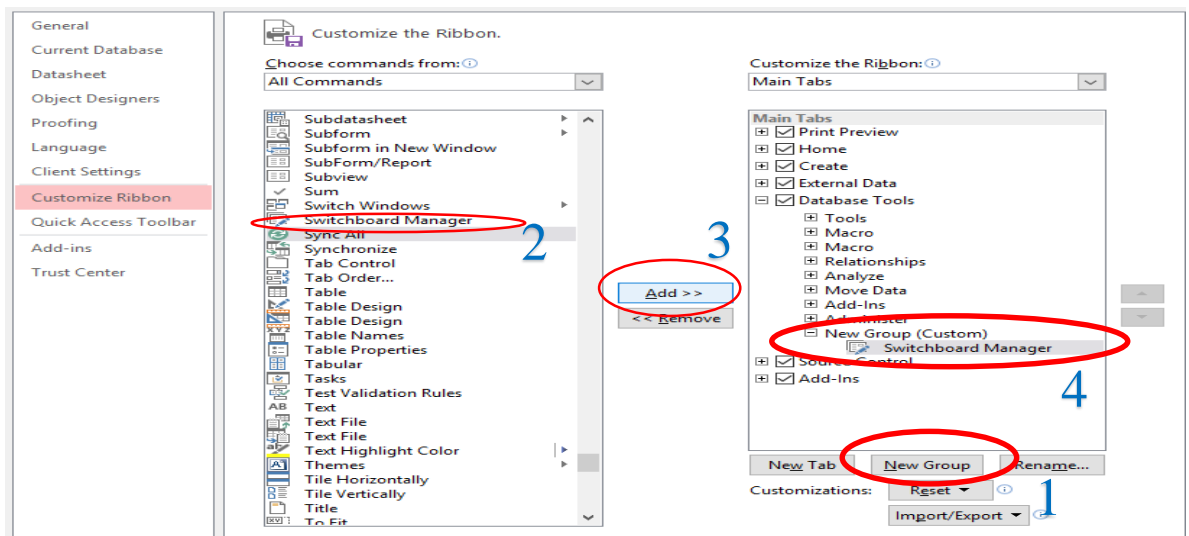
3. Jika, Switchboard Manager tidak tersedia di menu tersebut, anda harus memasukkannya terlebih dahulu, adapun caranya sebagai berikut:
 - a. Klik menu **File** pada ujung kiri layar monitor, lalu klik **Option**, dan pilihlah **Customize Ribbon**. Lalu, set **Choose commands from** menjadi **All commands**, dan scroll ke bawah sampai anda menemukan **Switchboard Manager**.



- b. Lalu, anda klik **add>>**. Command Switchboard Manager bisa jadi langsung berhasil ditambahkan. Namun, di beberapa kasus, dapat saja akan muncul tampilan seperti ini:

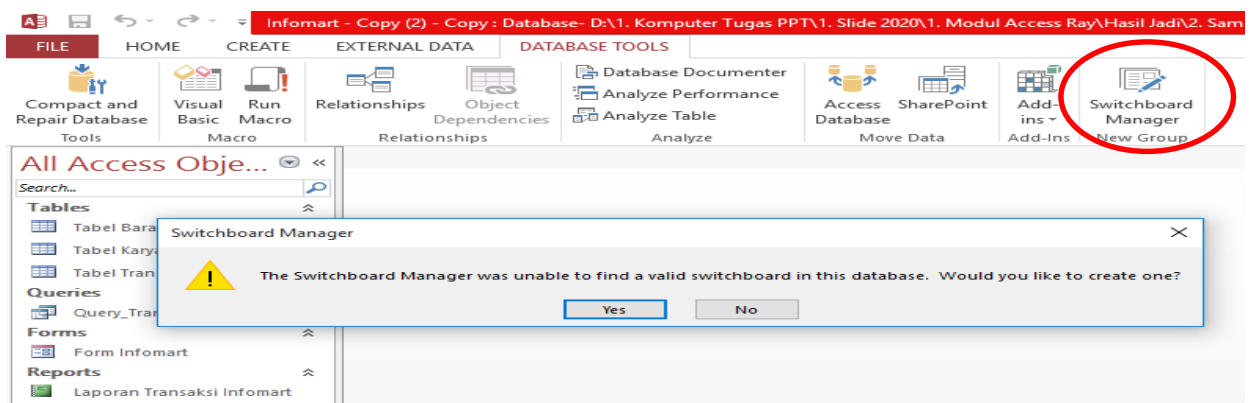


- c. Jika muncul seperti itu, anda klik Ok pada tampilan tersebut, lalu anda klik tab **New Group** yang ada di bagian bawah. Nanti akan muncul **New Group (Custom)** di jendela sebelah kanan. Lalu, anda klik kembali **Switchboard Manager**, dan klik **add>>**. Secara otomatis, Switchboard Manager akan masuk ke jendela sebelah kanan, di bawah New Group (Custom).



- d. Jika sudah, klik **OK**. Silahkan anda cek pada menu Database Tools, di situ secara otomatis tab Switchboard Manager akan muncul.

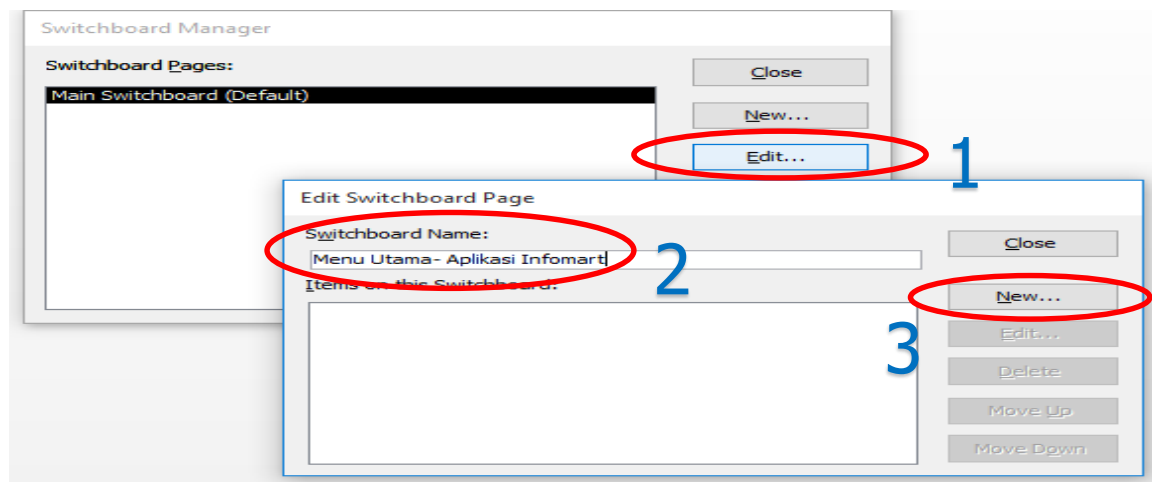
4. Anda klik Switchboard Manager. Sehingga nanti muncul tampilan seperti ini:



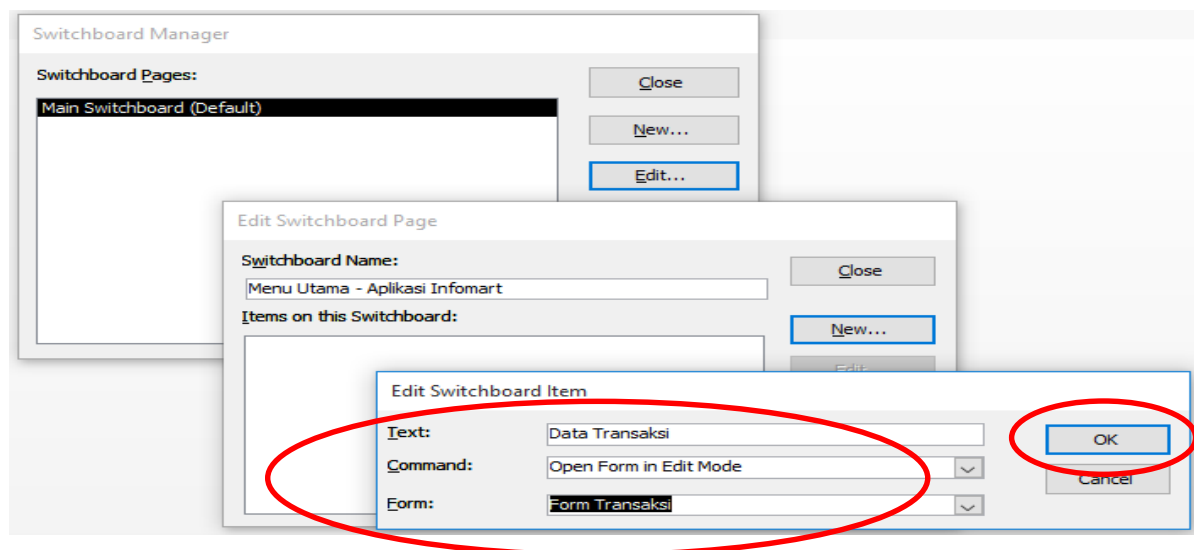
5. Pilih saja **Yes**, nanti akan muncul tampilan pengaturan Switchboard.



6. Pilihlah Edit. Sehingga muncul jendela **Edit Switchboard Page**. Di sini, nantinya anda akan mengatur menu-menu yang dibutuhkan untuk tampilan muka aplikasi yang anda buat. Langkah pertama, silahkan namai switchboard/tampilan mukanya, misal: anda namai dengan: **Menu Utama – Aplikasi Infomart**.

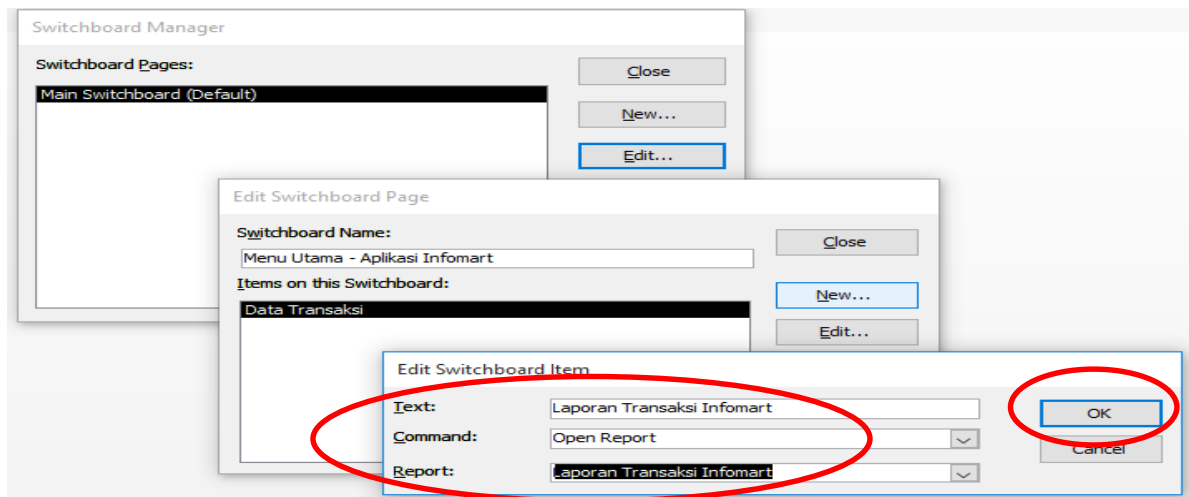


7. Lalu, anda klik **New**, tujuannya untuk membuat menu-menu apa saja yang akan kita tampilkan di tampilan muka aplikasi. Untuk saat ini, coba anda buat form otomatis yang akan muncul di Menu Utama aplikasi anda. Caranya: Pada **Text** anda ketikkan Data Transaksi. Lalu, pada **Command** anda pilih yang **Open Form in Edit Mode** (maksudnya di sini, nanti Form, bisa berfungsi untuk menambah data transaksi). Lalu pada **Form**, nanti akan muncul semua Form yang pernah anda buat. Namun, untuk kali ini, karena kita hanya membuat satu Form pada proses sebelumnya, yakni: Form Transaksi, cukup anda pilih Form tersebut.



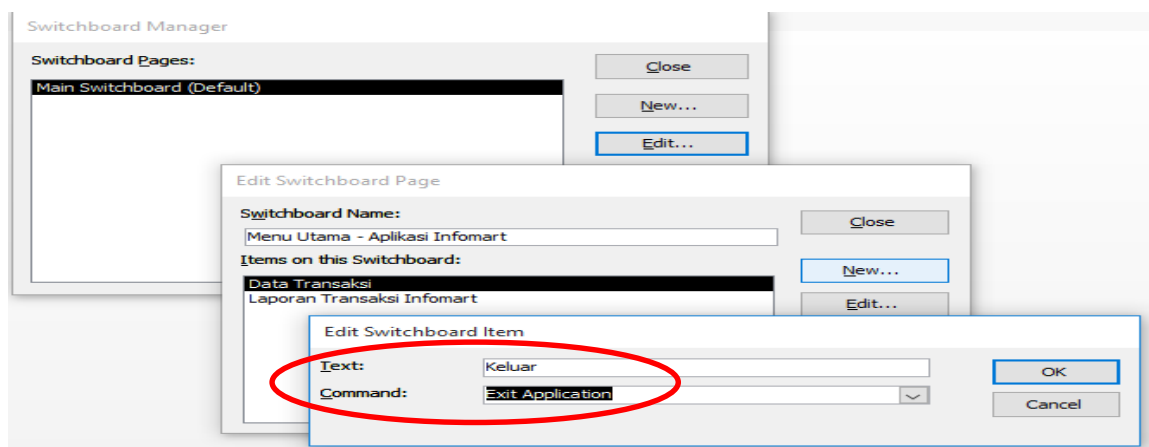
Jika sudah, klik **OK**.

8. Untuk proses selanjutnya, kita akan memasukkan menu Laporan Transaksi dari Report, yang telah kita buat sebelumnya, ke tampilan muka Menu Utama Aplikasi. Sama seperti tadi prosesnya, pada jendela **Edit Switchboard Page**, anda klik **New**. Pada **Text** anda ketikkan Laporan Transaksi Infomart. Lalu, pada **Command** anda pilih yang **Open Report**. Lalu pada **Report**, nanti akan muncul semua Report yang pernah anda buat. Namun, untuk kali ini, karena kita hanya membuat satu Report pada proses sebelumnya, yakni: Laporan Transaksi Infomart, cukup anda pilih Report tersebut.



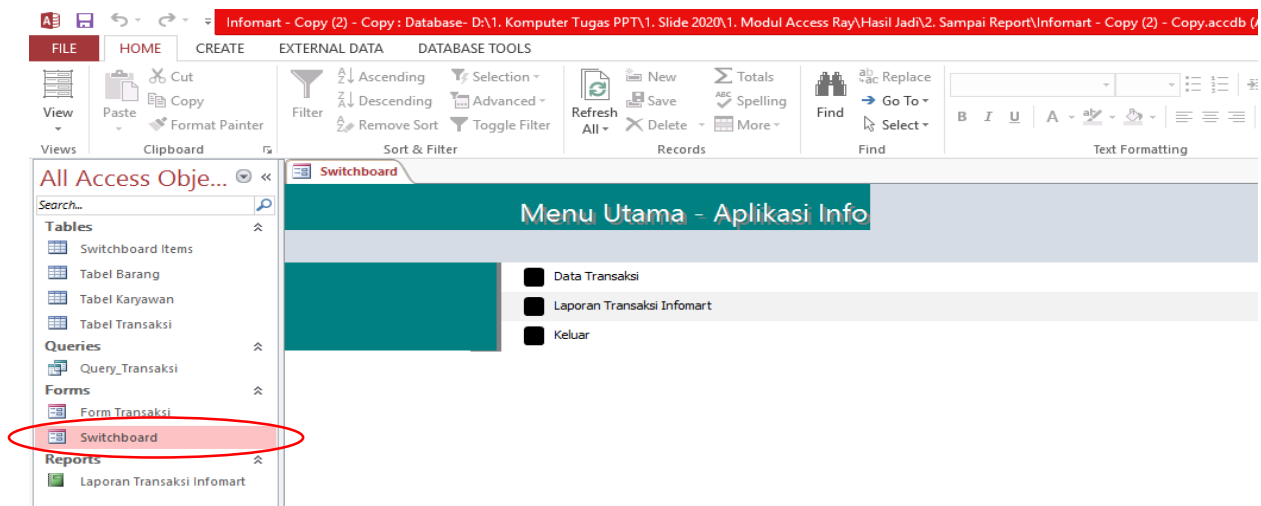
Jika sudah, klik **OK**.

9. Sebagai menu terakhir yang akan kita munculkan di tampilan muka Aplikasi, kita akan membuat tombol Keluar/Exit. Caranya: seperti tadi, pada jendela **Edit Switchboard Page**, anda klik **New**. Pada **Text** anda ketikkan **Keluar**. Lalu, pada **Command** anda pilih **Exit Application**.

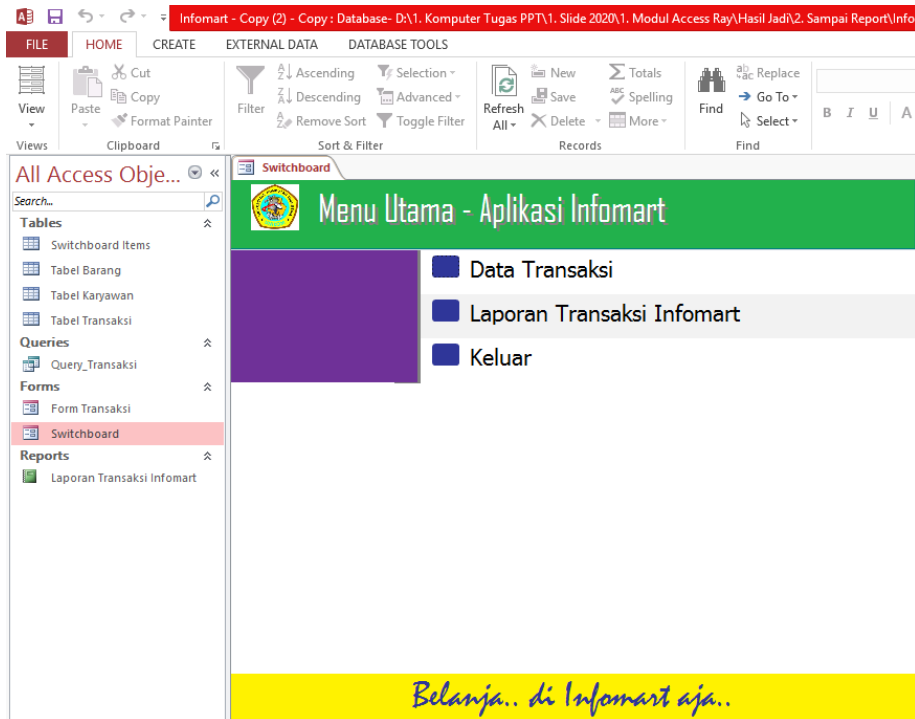


Jika sudah, klik **Ok**.

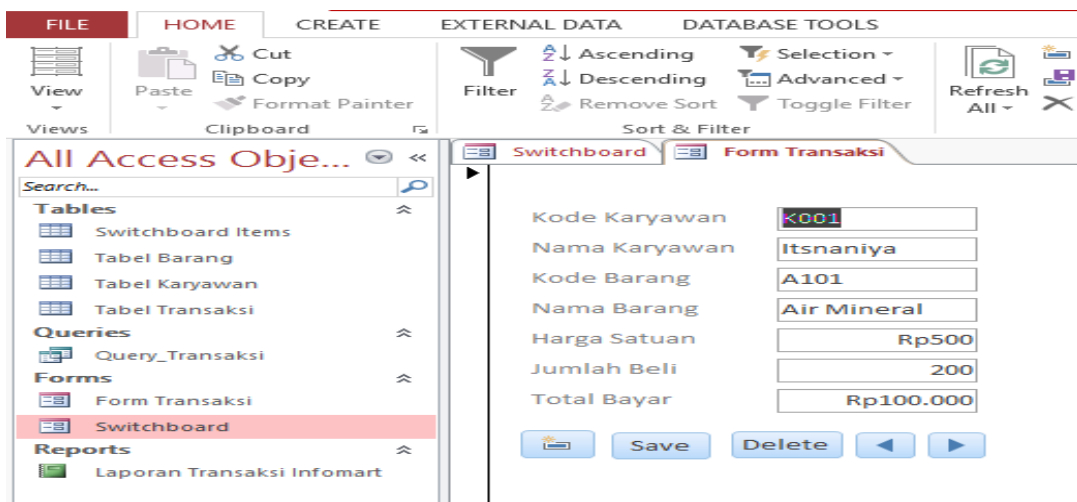
10. Dari proses di atas, anda sudah mendapatkan 3 menu tampilan muka Aplikasi. Silahkan anda **Close** jendela **Edit Switchboard Page** dan **Switchboard Manager**-nya.
11. Untuk melihat hasil tampilan muka yang sudah anda buat, anda klik **Switchboard** dari daftar.



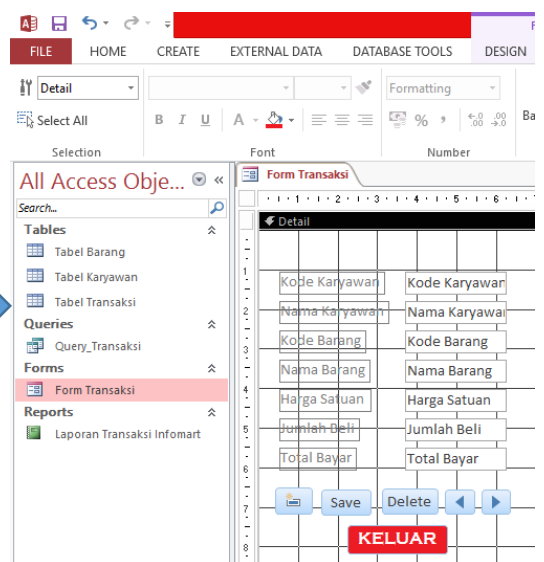
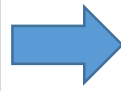
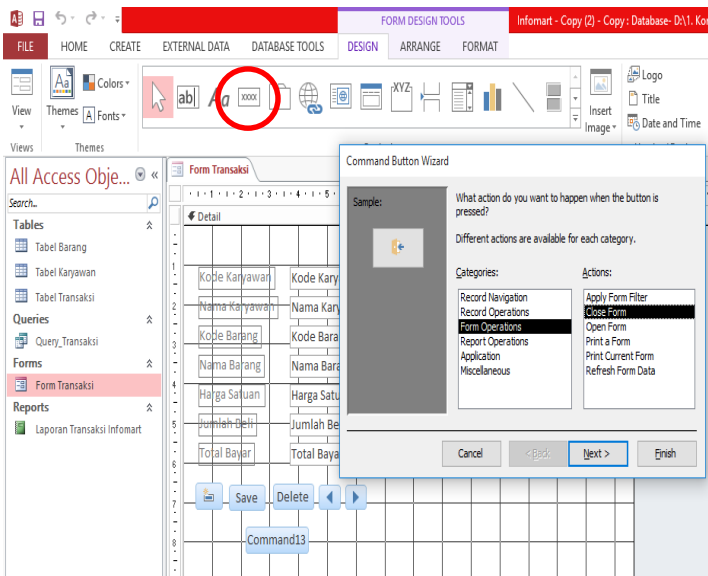
12. Silahkan anda coba tombol-tombol pada menu tampilan muka aplikasinya. Pastikan semua tombol berfungsi.
13. Langkah berikutnya adalah mengedit tampilan mukanya. Anda buka kembali Switchboard, dan beralihlah ke Design View. Silahkan anda sesuaikan tampilannya berdasarkan selera anda, baik itu ukuran huruf, warna, dan jika perlu masukkan logo dan tulisan pada Footer pada Menu Utama ini.



14. Jika tampilan muka sesudah sesuai keinginan anda, langkah berikutnya adalah kita coba mengaktifkan koneksi antara tombol pada menu dengan *content* menu yang akan terbuka. Misal: kita coba klik tombol Data Transaksi, maka nanti akan masuk ke laman Form.

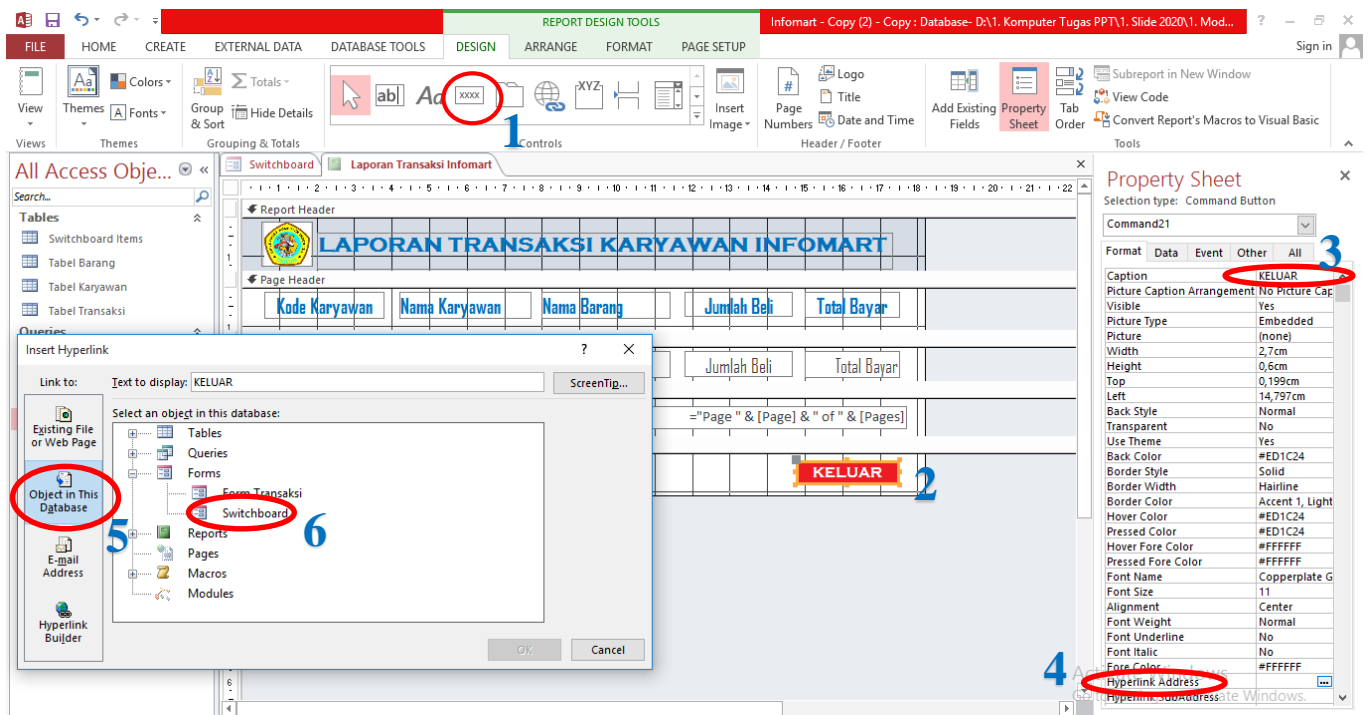


Di sini, masih ada kurang efektif karena kita harus menutup Form secara manual. Jadi, alangkah baiknya, kita lengkapi Form dengan tombol **Keluar**. Sama seperti anda buat tombol save dan delete di laman tersebut, anda aktifkan kembali view nya ke Design View. Lalu, anda ambil Button, dan buat tombol. Lalu set Categories ke **Form Operation**, dan pada Actions pilih **Close Form**.



Jika sudah, jangan lupa untuk **Save** perubahan yang telah kita buat. Lalu, coba tombol Keluar yang sudah dibuat.

15. Berikutnya, lakukan juga untuk laman Report. Anda klik tombol Laporan Transaksi Infomart pada Switchboard sehingga muncul laman Report. Masuk ke **Design View**, dan klik menu **Design**, ambil kembali **Button**; tempatkan tombol di bagian bawah laporan. Pada **Property Sheet** di sebelah kanan, pada **Caption**, ketikkan Keluar. Lalu, scroll ke bawah, klik **Hyperlink Address**, hingga muncul jendela **Insert Hyperlink**. Pilih yang **Object in This Database**, lalu pada Forms pilih Switchboard.



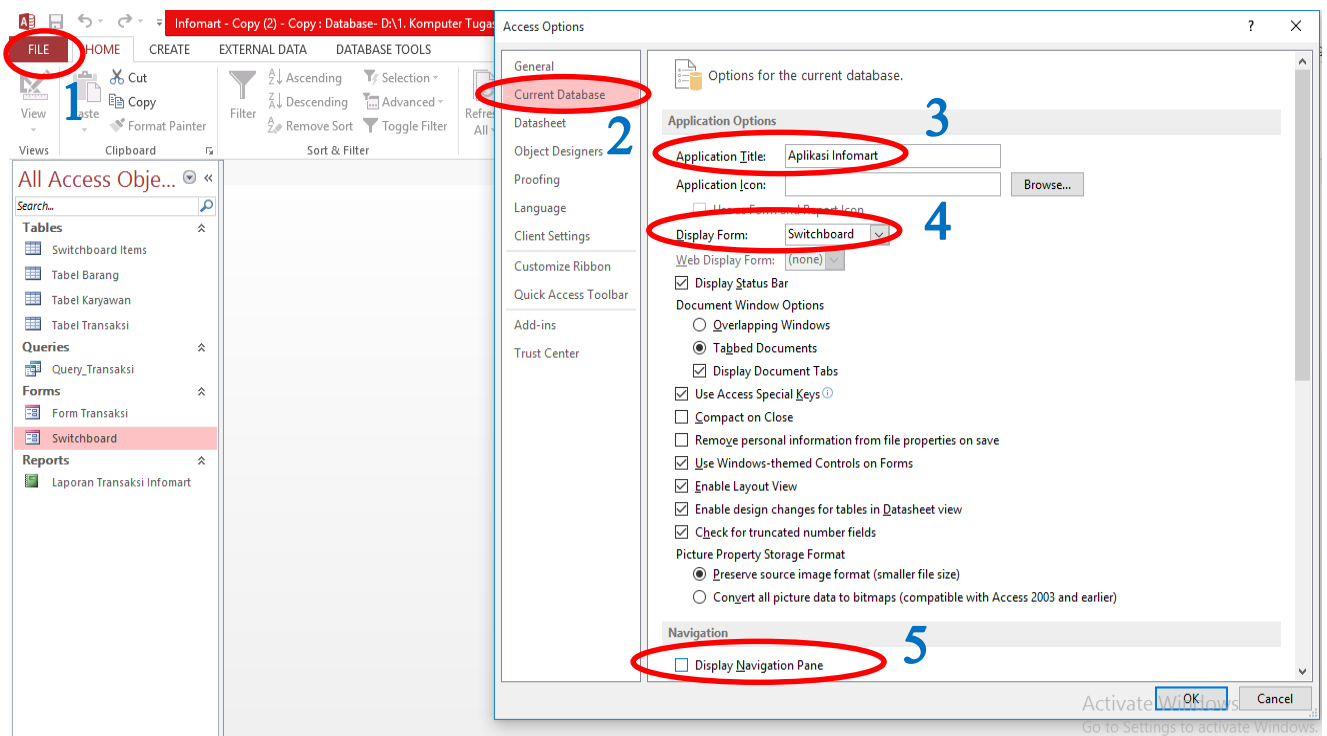
Jika sudah, klik Ok, dan save perubahannya. Silahkan anda coba, tombolnya. Di sini, kita menggunakan Hyperlink karena secara default, button itu sebenarnya hanya dapat digunakan pada Form, sehingga untuk Report, kita akali dengan memasukkan Hyperlink. Tapi, setidaknya dengan cara seperti ini, akan membuat nyaman pengguna (User) aplikasi yang kita bangun ini nantinya.

16. Sampai di sini, proses pembuatan switchboard sebagai tampilan muka Menu Utama Aplikasi anda sudah selesai. Namun, ada dua proses lagi, jika anda ingin membuat tampilan filenya efektif dan menjadi executable (User tidak dapat merubah mentahan database yang kita bangun, seperti: tabel, form, dll)

Membuat Switchboard Menjadi Tampilan Utama Ketika File Dibuka

Agar tampilan File database yang anda buat menjadi lebih efektif dan indah dipandang, anda harus menampilkan Switchboard menjadi halaman awal ketika file dibuka oleh User. Caranya adalah:

1. Klik lah **File** di ujung kiri.
2. Pilihlah menu **Options**
3. Ambil pilihan **Current Database**
4. Di situ lah anda lakukan pengaturan, yakni:
 - a. Silahkan namai Aplikasi anda di Application title, misal: namai dengan Aplikasi Infomart, jika anda ingin menambahkan Icon pada aplikasi anda sebagai tanda anda/perusahaan anda-lah sang Application Builder nya, silahkan anda masukkan di Application Icon.
 - b. Lalu, pada Display Form, anda pilih Switchboard.
 - c. Selanjutnya, pada bagian bawah Navigation, anda hilangkan checklist-nya. Ini bertujuan agar ketika User membuka aplikasinya, secara default, dia tidak melihat Navigation Pane yang aktif di aplikasi tersebut, sehingga lebih rapi.

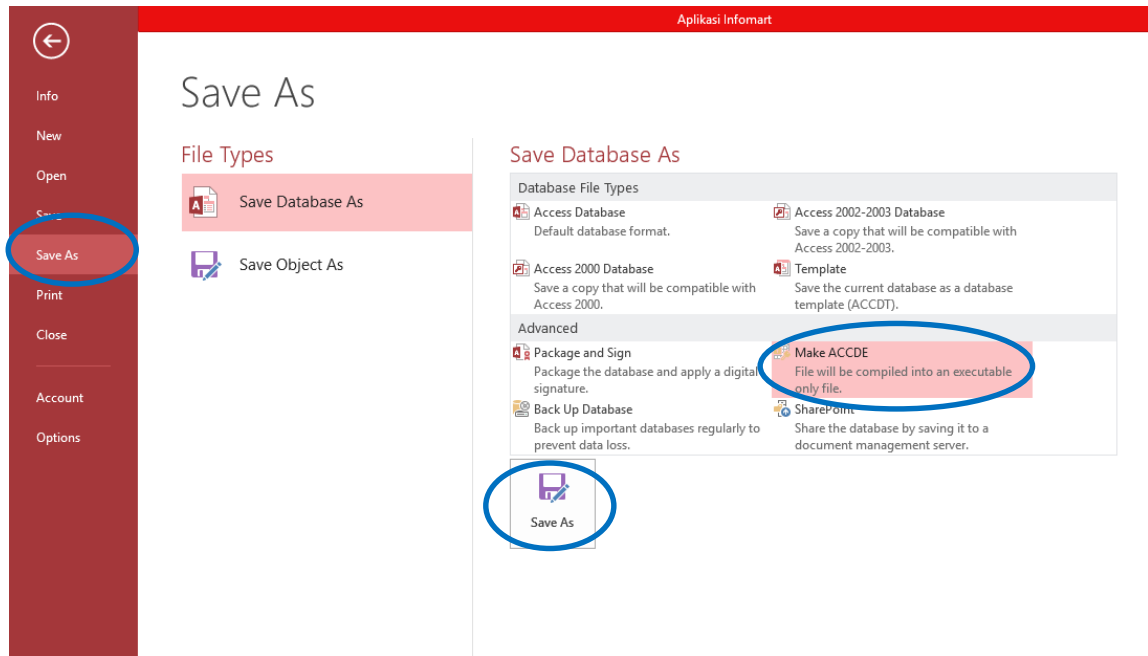


- d. Jika sudah, klik Ok. Silahkan anda tutup file, dan coba anda buka lagi untuk mengecek apakah perubahan sudah terjadi pada pengaturan yang anda buat.
5. Jika pengaturan yang anda buat berhasil, File akan terbuka langsung ke Switchboard, dan lebih indah serta rapi karena tidak terlihat hal-hal yang menjadi “mentahan” dari aplikasi kita di kiri layar seperti sebelumnya.
 6. Sebagai langkah terakhir, berikut akan dijabarkan cara membuat file menjadi *Executable*.

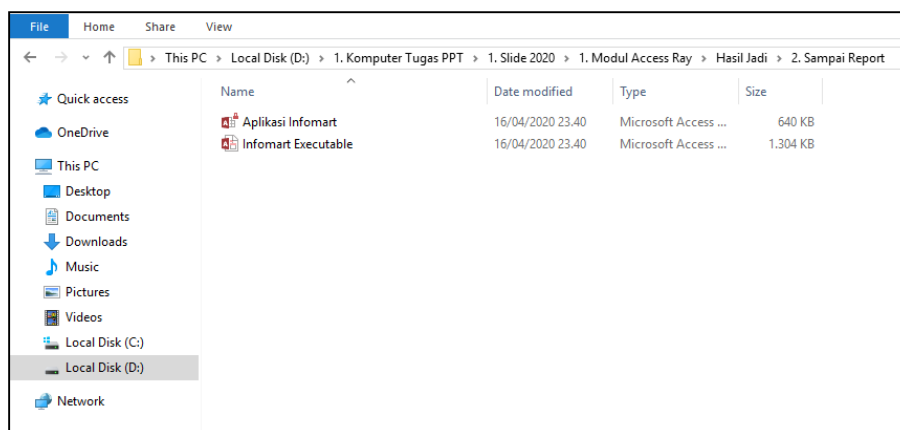
Menjadikan File Executable bagi User

Di tahapan terakhir ini, kita akan coba membuat Aplikasi “Jadi” atau siap dieksekusi oleh User, dengan menjadikannya File yang executable. Caranya adalah:

1. Klik lah **File** di ujung kiri.
2. Pilihlah menu **Save as**.
3. Pilihlah **Make ACCDE**
4. Lalu klik **Save as**



5. Namai File sesuai keinginan anda, misal: dinamai dengan Aplikasi Infomart.
6. Jika sudah, silahkan tutup file nya.
7. Jika berhasil, pada folder penyimpanan file anda tadi, akan terdapat dua file, seperti terlihat berikut:



8. File Aplikasi Infomart dengan tambahan logo kunci, itulah file yang executable. Jadi, file ini yang anda share kepada User. File ini tidak bisa diedit “mentahan”-nya, hanya bisa merubah atau menambah data saja.
9. Sedangkan, file yang kedua: Infomart Executable, itu akan menjadi file bagi anda “sang Application Builder” untuk mengotak-ngatik “mentahan” aplikasi anda. Jadi, hanya anda lah yang dapat mengedit mentahan aplikasinya.
10. Berikut adalah tampilan file executable aplikasi “jadi” yang kita bangun. Di aplikasi ini, semua menu pengeditan bahan mentah file kita tidak aktif. Anda bisa lihat di View, yang terkunci, dan tidak bisa diganti ke menu Design View.

Aplikasi Infomart

FILE HOME CREATE EXTERNAL DATA DATABASE TOOLS

View Paste Cut Copy Format Painter Filter Sort & Filter Selection Advanced Refresh All New Save Delete Records Find Go To Select B I U A

Switchboard Report Infomart

LAPORAN TRANSAKSI KARYAWAN INFOMART

Kode Karyawan	Nama Karyawan	Nama Barang	Jumlah Beli	Total Bayar
K001	Itsnaniya	Air Mineral	200	Rp100.000
K002	Bendita	Masker	15	Rp75.000
K003	Indah	Hand Sanitizer	3	Rp75.000
K004	Asnantia	Tissue Anti Bakteri	6	Rp60.000
K005	Haniyya	Tissue	7	Rp35.000
K006	Hamim	Mie Instan	12	Rp30.000
K007	Naviul	Minyak Kayu Putih	2	Rp30.000
K008	Aziz	Sabun Mandi	3	Rp45.000
K004	Asnantia	Sabun Cuci Tangan	8	Rp80.000
K002	Bendita	Sabun Cuci	4	Rp60.000

Build by: Mr. Ray

KELUAR

Kamis, 16 April 2020

Page 1 of 1

Pic 1. Tampilan Laporan (Report) dengan View terkunci (Non-editable)

Aplikasi Infomart

FILE HOME CREATE EXTERNAL DATA DATABASE TOOLS

View Paste Cut Copy Format Painter Filter Sort & Filter Selection Advanced Refresh All New Save Delete Records Find Go To Select B I U A

Switchboard Report Infomart Form Transaksi

Text Formatting

Kode Karyawan: K001

Nama Karyawan: Itsnaniya

Kode Barang: A101

Nama Barang: Air Mineral

Harga Satuan: Rp500

Jumlah Beli: 200

Total Bayar: Rp100.000

Save Delete

KELUAR

Pic 2. Tampilan Form dengan View terkunci (Non-editable), hanya bisa tambah/hapus data saja.

DEMIKIANLAH.. SELURUH PROSES PEMBUATAN DAN PEMBANGUNAN SEBUAH DATABASE SEDERHANA. SILAHKAN ANDA EKSPLOR DAN KEMBANGKAN LEBIH DALAM LAGI.. LANJUTKANNN!!

INFO UTS

1. UTS akan diadakan pada hari **Senin**, tanggal **4 Mei 2020**.
2. UTS akan dilangsungkan sesuai dengan jadwal, yakni **Pukul 07.00 WIB**.
3. Anda wajib *stand by* di depan komputer **5 menit sebelum UTS** dilangsungkan.
4. Soal akan saya upload di kuliah Online dan di Google Classroom.
5. Waktu mengerjakan **maksimal 80 menit**, atau dengan kata lain **pukul 07.00 s.d. 08.20**.
6. Sepuluh menit sisa waktunya, anda gunakan untuk mengirimkan filenya ke saya, bisa melalui Kuliah Online, ataupun ke email saya: mr.ray15@yahoo.com
7. Pengiriman file lewat tenggat waktu, pukul 08.30, akan mendapatkan penalti pengurangan poin.
8. Sifat UTS adalah **Open Book**. Namun, segala bentuk kecurangan, yakni bila terdapat *copy-paste* file, kedua pihak, baik yang mengcopy dan sumber-nya, tidak akan saya keluarkan nilai.
9. Absen UTS diambil dari File yang masuk dan konfirmasi perkuliahan anda di Absensi Online.
10. Aplikasi yang akan anda buat di Soal UTS, **mirip namun tidak sama persis** seperti yang anda buat saat ini. Jadi, saran saya, agar sukses di UTS, silahkan anda perlancar semua proses di setiap tahapannya, mulai dari pembuatan: tabel, query, form, report, hingga switchboard, dan pahami prinsip-prinsipnya, serta coba anda eksplorasi lebih lagi semua fitur-fitur di setiap tahapannya. Silahkan anda bertanya, jika menemukan kendala dalam proses eksplorasi tersebut. Saya akan melayani pertanyaan anda, hingga sebelum jadwal UTS. Namun, ketika UTS berlangsung, saya tidak akan menjawab apapun seputar proses pembuatan aplikasinya, yang akan saya jawab, hanyalah pertanyaan seputar soal jika ada yang anda tidak pahami.
11. Atas perhatian dan pemaklumannya, saya ucapkan terima kasih dan semoga sukses.