

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Ada banyak pendapat tentang pengertian dan definisi sistem yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Berikut pengertian dan definisi sistem menurut beberapa ahli:

1. Jogianto (2005:2), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.
2. Murdick, R. G (1991:27), Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur atau bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang.
3. Menurut Abdul Kadir (2009: 54) yang dimaksud Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.
4. Menurut Soendoro Herlambang, Heryanto Tanuwijaya (2005 : 116) definisi dari sistem dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan

prosedur, sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contohnya Sistem informasi Akademik.

Dengan pendekatan komponen, sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu, contohnya sistem komputer.

2.1.1 Karakteristik sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Di bawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing karakteristik tersebut:

1. Komponen sistem (*components*)

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk kesatuan. Komponen-komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan sistem (boundary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem (environment)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan maupun merugikan.

Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara karena merupakan energi dari sistem. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem.

4. Interface

Interface merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. *Interface* ini memungkinkan satu subsistem untuk mengalirkan sumber daya ke subsistem lainnya.

5. Input

Input merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. *Input* dapat berupa *maintenance input* dan *signal input*. *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk menghasilkan *output*.

6. Output

Output merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi *output* yang berguna dan sisa pembuangan. *Output* dapat menjadi *input* untuk subsistem yang lain.

7. Pengolah sistem (process)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem atau tujuan (Objective)

Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem menentukan *input* yang dibutuhkan dan *output* yang akan dihasilkan, dan suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan ke melalui beberapa sudut pandang, diantaranya :

1. Sistem Abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical sistem*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan *sistem fisik* merupakan sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, sedangkan *sistem manusia* adalah sistem yang dirancang dan dibangun oleh manusia itu sendiri.

3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat diprediksi dengan pasti, sehingga *output* dari sistem dapat diramalkan. Sedangkan *Sistem tak tentu* adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, tetapi yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup). Sedangkan *Sistem terbuka* adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan

lingkungan luarnya. Sistem ini menerima input dan menghasilkan output untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.

2.2 Definisi Data dan Informasi

2.2.1 Definisi Data

Data adalah informasi yang telah diterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih sederhana untuk melakukan suatu proses. Sehubungan dengan komputer saat ini dan media transmisi, data adalah informasi diubah menjadi bentuk digital biner.

2.2.2 Definisi Informasi

Informasi merupakan adalah hasil pengolahan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau dapat dirasakan dalam keputusan yang akan datang dan juga merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan untuk menambah wawasan bagi pemakainya guna mencapai suatu tujuan. Informasi yang dihasilkan harus memenuhi kualitas informasi (*quality of information*) yang terdiri atas beberapa hal yaitu :

1. Keakuratan dan teruji kebenarannya
2. Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Kesalahan-kesalahan itu dapat berupa perhitungan maupun akibat gangguan (*noise*) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.
3. Kesempurnaan informasi

Untuk mendukung faktor pertama diatas, maka kesempurnaan informasi menjadi faktor penting, dimana disajikan lengkap tanpa ada perubahan.

4. Tepat waktu

Informasi harus disajikan secara tepat waktu, mengingat informasi akan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan. Keterlambatan informasi akan mengakibatkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan.

5. Relevansi

Informasi memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika informasi tersebut diterima oleh mereka yang membutuhkan informasi tersebut.

6. Mudah dan Murah

Biaya dan cara untuk memperoleh informasi juga menjadi bahan pertimbangan tersendiri. Bila cara dan biaya memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya.

Biaya mahal yang dimaksud disini jika bobot informasi tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan.

2.2.3 Jenis – Jenis Informasi :

1. Informasi Berdasarkan Persyaratan

Suatu informasi harus memenuhi persyaratansebagaimana yang dibutuhkan oleh manajer dalam rangkapengambilan keputusan yang harus segera dilakukannya.Berdasarkan persyaratan itu informasi dalam manajemendiklasifikasikan sebagai brikut :

2. Informasi yang tepat waktu

Pada hakikatnya makna dari informasi yan tepatwaktu adalah bahwa informasi sudah ada ditanganmanajer sebelum suatu keputusan yang diambil.

3. Informasi yang relevan

Informasi yang disampaikan oleh seoran manajerkepada bawahanya haruslah relevan, berkaitan dengankepentingan si penerima sehingga informasi tersebutakan dapat perhatian.

4. Informasi yang bernilai

Yang dimaksud dengan informasi yang bernilaiadalah informasi yang berharga untuk suatu pengambilankeputusan.

5. Informasi yang dapat dipercaya

Bahwa suatu informasi harus dapat dipercaya(realiable).

6. Informasi Berdasarkan Dimensi Waktu

Informasi berdasarkan dimensi waktu ini diklasifikasikan menjadi 2 (dua) macam, yaitu :

7. Informasi masa lalu

Informasi jenis ini adalah mengenai peristiwa lampau yang meskipun amat jarang dipergunakan, namun dalam data storage perlu disusun secara rapih dan teratur.

8. Informasi masa kini

Informasi masa kini ialah informasi mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi sekarang (current events).

9. Informasi berdasarkan Sarana

Informasi berdasarkan sasaran adalah yang ditujukan kepada seseorang atau sekelompok orang, baik yang terdapat di dalam organisasi maupun diluar organisasi.

10. Informasi individual

Informasi individual (individual information) ialah informasi yang ditujukan kepada seseorang yang mempunyai fungsi sebagai pembuatan kebijakan (policymaker) dan pengambil keputusan (decision maker), atau kepada seseorang yang diharapkan daripa danya tanggapan atas informasi yang diperolehnya.

11. Informasi komunitas

Yang disebut informasi komunitas (communityinformation) adalah informasi

yang ditujukan kepadakhalayak di luar organisasi, suatu kelompok tertentudimasyarakat.

2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Dalam sistem informasi diperlukannya klasifikasi alur informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh pengguna informasi. Kriteria dari sistem informasi antara lain, fleksibel, efektif dan efisien.

2.4 Berorientasi Objek

Kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas dan mempunyai nilai tertentu yang membedakan entitas tersebut. Pemograman berorientasi objek (OOP) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas – kelas atau objek – objek. Sebuah sistem yng dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok data dan fungsi. Setiap komponen dalam sistem tersebut mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya dan dapat berinteraksi satu sama lainnya.

2.4.1 Karakteristik Berorientasi Objek

Karakteristik atau sifat – sifat yang dimiliki sebuah sistem berorientasi objek adalah :

1. Abstraksi

Prinsip untuk merepresentasikan dunia nyata yang kompleks menjadi satu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek – aspek lain yang tidak sesuai dengan permasalahan.

2. Enkapsulasi

Pembungkusan atribut data dan layanan (operasi – operasi) yang dimiliki objek. Untuk menyembunyikan implementasi dan objek sehingga objek lain tidak mengetahui cara kerjanya.

3. Pewarisan (Inheritance)

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh definisi dan objek lain sebagai bagian dan dirinya.

4. Reusability

Pemanfaatan kembali objek yang sudah didefinisikan untuk permasalahan pada permasalahan lainnya yang melibatkan objek tersebut.

5. Generalisasi dan Spesialisasi

Menunjukkan hubungan antara kelas dan objek yang umum dengan kelas dan objek yang umum dengan kelas dan objek yang khusus.

6. Komunikasi antar objek

Komunikasi antar objek dilakukan lewat pesan (message) yang dikirim dan satu objek ke objek lainnya.

7. *Polymorphism*

Kemampuan suatu objek untuk digunakan di banyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sama sehingga menghemat baris program.

2.4.2 Pemodelan Berorientasi Objek

1. UML (Unified Modeling Language)

Adalah metode pemodelan (tools/model) secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat software berorientasi objek dan memberikan standar penulisan sebuah sistem untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan beberapa informasi untuk proses implementasi pengembangan software. Karena berorientasi objek maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada paradigma object oriented, oleh karena itu UML dapat langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah object oriented – oriented database. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasavisual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistemdengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Adabeberapa diagram yang disediakan dalam UML yaitu :

2. Diagram Use Case

Diagram Use Case atau use case diagram menyajikan interaksi antara aktor dan sistem.

3. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan aliran fungsionalitas sistem.

4. Diagram Sekuensial

Diagram sekuensial atau sequence diagram digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam use case.

5. Diagram Kelas

Diagram kelas atau class diagram menunjukkan interaksi antara kelas dalam system.

2.5 Software Pendukung

2.5.1 Netbeans

Sejarah Netbeans, NetBeans mengacu pada dua hal, yakni platform untuk pengembangan aplikasi desktop java, dan sebuah Integrated Development Environment (IDE) yang dibangun menggunakan platform NetBeans.

Platform NetBeans memungkinkan aplikasi dibangun dari sekumpulan komponen perangkat lunak modular yang disebut 'modul'. Sebuah modul adalah suatu arsip Java (Java archive) yang memuat kelas-kelas Java untuk berinteraksi dengan NetBeans Open API dan file manifestasi yang mengidentifikasinya sebagai modul. Aplikasi yang dibangun dengan modul-modul dapat dikembangkan dengan

menambahkan modul-modul baru. Karena modul dapat dikembangkan secara independen, aplikasi berbasis platform NetBeans dapat dengan mudah dikembangkan oleh pihak ketiga secara mudah dan powerful.

Pengembangan NetBeans diawali dari Xelfi, sebuah proyek mahasiswa tahun 1997 di bawah bimbingan Fakultas Matematika dan Fisika Universitas Charles, Praha. Sebuah perusahaan kemudian dibentuk untuk proyek tersebut dan menghasilkan versi komersial NetBeans IDE hingga kemudian dibeli oleh Sun Microsystems pada tahun 1999. Sun kemudian menjadikan NetBeans open source pada bulan Juni tahun 2000. Sejak itu komunitas NetBeans terus berkembang.

NetBeans IDE adalah IDE open source yang ditulis sepenuhnya dengan bahasa pemrograman Java menggunakan platform NetBeans. NetBeans IDE mendukung pengembangan semua tipe aplikasi Java (J2SE, web, EJB, dan aplikasi mobile). Fitur lainnya adalah sistem proyek berbasis Ant, kontrol versi, dan refactoring. Versi terbaru saat ini adalah NetBeans IDE 5.5.1 yang dirilis Mei 2007 mengembangkan fitur-fitur Java EE yang sudah ada (termasuk Java Persistence support, EJB-3 dan JAX-WS). Sementara paket tambahannya, NetBeans Enterprise Pack mendukung pengembangan aplikasi perusahaan Java EE 5, meliputi alat desain visual SOA, skema XML, web service dan pemodelan UML. NetBeans C/C++ Pack mendukung proyek C/C++. Modularitas: Semua fungsi IDE disediakan oleh modul-modul. Tiap modul menyediakan fungsi yang didefinisikan dengan baik, seperti dukungan untuk bahasa pemrograman Java, editing, atau dukungan bagi CVS. NetBeans memuat semua modul yang diperlukan dalam pengembangan Java dalam

sekali download, memungkinkan pengguna untuk mulai bekerja sesegera mungkin. Modul-modul juga memungkinkan NetBeans untuk bisa dikembangkan. Fitur-fitur baru, seperti dukungan untuk bahasa pemrograman lain, dapat ditambahkan dengan menginstal modul tambahan. Sebagai contoh, Sun Studio, Sun Java Studio Enterprise, dan Sun Java Studio Creator dari Sun Microsystems semuanya berbasis NetBeans IDE.

Berikut sekilas mengenai beberapa sintaks SQL yang digunakan pada NetBeans : Interface :

1. `java.sql.Statement` Interface yang digunakan untuk mengirim laporan statis SQL ke server database dan memperoleh hasilnya.
2. `javax.sql.ConnectionEventListener` Menerima event atau kejadian bahwa obyek `PooledConnection` digeneralisasi.

Classes :

1. `java.sql.Date` Subclass dari `java.util.Date` digunakan untuk tipe data SQL DATE.
2. `java.lang.DriverManager` Class yang digunakan untuk mengelola satu set JDBC drivers.

Exception Classes:

1. `java.sql.SQLException` Eksepsi yang menyediakan informasi tentang Database error
2. `java.sql.SQLWarning` Eksepsi yang menyediakan informasi tentang peringatan Database.

Fitur fitur yang terdapat dalam netbeans antara lain:

1. Smart Code Completion untuk mengusulkan nama variabel dari suatu tipe, melengkapi keyword dan mengusulkan tipe parameter dari sebuah method.
2. Bookmarking: fitur yang digunakan untuk menandai baris yang suatu saat hendak kita modifikasi.
3. Go to commands: fitur yang digunakan untuk jump ke deklarasi variabel, source code atau file yang ada pada project yang sama.
4. Code generator: jika kita menggunakan fitur ini kita dapat meng-generate constructor, setter and getter method dan yang lainnya.
5. Error stripe: fitur yang akan menandai baris yang eror dengan memberi highlight merah.

Kelebihan dan Kekurangan Netbeans :

Kelebihan

Salah satu yang menjadi kelebihan NetBeans GUI Builder adalah yang telah disebutkan diatas, yaitu GRATIS. Selain itu NetBeans GUI Builder sangat kompetebel dengan Swing karena memang langsung dikembangkan oleh Sun yang notabenenya sebagai pengembang Swing.

Kekurangan :

NetBeans hanya mensupport 1 pengembangan Java GUI, yaitu Swing, yang padahal ada Java GUI yang dikembangkan oleh eclipse yang bernama SWT dan JFace yang sudah cukup populer.

2.5.2 XAMPP

Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri ata program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan

halaman web yang dinamis. Dan juga ada bagian-gabian xampp yang biasa digunakan ,yaitu :

1. Htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
2. Phpmyadmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di computer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. Kontrol panel yang berfungsi untuk mengelola layanan(service), XAMPP, seperti menghentikan (stop) layanan ataupun memulai (start).

2.5.3 My SQL

Mysql adalah sebuah server database open source yang terkenal yang digunakan berbagai aplikasi terutama untuk server atau membuat WEB.Mysql berfungsi sebagai SQL (Structured Query Language) yang dimiliki sendiri dan sudah diperluas oleh Mysql umumnya digunakan bersamaan dengan PHP untuk membuat aplikasi server yang dinamis dan powerfull. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial SwediaMySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. MySQL adalah sebuah implementasi dari

sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License).Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL(Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional.Pada modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya.Namun demikian pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya.

2.5.4 iReport

iReport adalah utilitas (perkakas) pelaporan, yang dikembangkan di lingkungan Java guna membantu user dan developer (pengembang/programmer) mendesain laporan secara visual. Melalui antar muka yang simple namun kaya akan fitur, iReport menyediakan fungsi yang paling penting untuk membuat laporan yang kompleks dengan mudah, sehingga akan menghemat banyak waktu. iReport menggunakan library JasperReports untuk membuat laporan. JasperReports, dalam hal ini adalah inti dari iReport. JasperReports adalah utilitas pelaporan open source yang paling populer didalam teknologi Java, dan iReport adalah report designer visual untuk JasperReports.

a. Fitur fitur iReport

iReport dapat terhubung ke database apapun dan memperoleh data dari sumber data yang berbeda. Selain itu dapat mengekspor laporan ke PDF, XHTML, OpenOffice, MS Word, MS Excel, XML, Text, dan lain lain.

b. Antar muka iReport

User Interface (UI) dari iReport sangat user friendly. Hal ini memberikan beberapa langkah mudah untuk menghasilkan laporan dengan menggunakan bantuan Wizard Laporan.

Fitur antar muka di iReport termasuk: Fasilitas Drag-and-drop (tarik dan letakkan) untuk Elements Report (elemen laporan). Window Palette yang terdiri dari Report Elements dan Tools Navigasi yang mudah dari report objects melalui Report Inspector.