BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting dan dikatakan bernilai apabila manfaat dari informasi tersebut lebih efektif di bandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya didalam pengambilan keputusan informasi itu sendiri dapat diperoleh dari sistem informasi atau disebut juga Processing system.

Menurut [Tat03]"Sistem informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan".

Menyangkut pengertian tentang sistem informasi ini, [Jog04] berpendapat bahwa :

> "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin,memberi sinyalkepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik".

Dari beberapa kutipan diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi pihak tertentu dalam pengambilan keputusan.

2.2 Konsep Dasar Sistem

Istilah sistem sekarang ini banyak di pakai, konsep-konsep yang berhubungan dengan sistem yang telah diterapkan dalam berbagai rancangan sistem terhadap

pemecahan masalh dan manajemen. Sebuah sistem terdiri atas bagian-bagian yang bergabung untuk satu tujuan. Model dasarnya adalah masukan,pengolahan, dan keluaran.

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan dengan dua pendekatan,yaitu sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya. Menurut [Abd03] ”Sistem adalah kumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut [Jog04] ”Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, Berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesai suatu sasaran tertentu”.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Menyangkut Pemahaman tentang karakteristik sistem, [Jog04] berpendapat bahwa sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu :

1. Komponen Sistem (*Component*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen atau 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. Batas Sistem (*Boundary*)

   Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*Scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

   Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap di jaga dan dipelihara.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

   Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer ”Program” adalah maintenance input dan ”data” adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*output*)

   Adalah hasil dari energi yang diolahdan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat berupa masukan untuk subsistem yang lain atau kepada super sistem.

7. Pengolah Sistem (*process*)

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

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

   Suatu sistem dapat mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.3 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke bagian–bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahannya, kesempatan-kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

2.3 Konsep Dasar Informasi

Menurut davis dalam buku [Abd03]”Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang”.

Menyangkut tentang pengertian informasi ini, [Jog04] berpendapat bahwa :

> ”Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan”.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi jika tidak dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas.

Menurut [Jog04],kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu :

1. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan yang biasanya terjadi dan selain itu harus jelas maksud dan tujuannya, sehingga output (keluaran) bisa di pertangung jawabkan.

2. Tepat waktu

   Informasi pada saat diperlukan tidak boleh terlambat karena informasi yang terlambat tidak akan mempunyai nilai lagi dalam pengambilan suatu keputusan.

3. Relevan

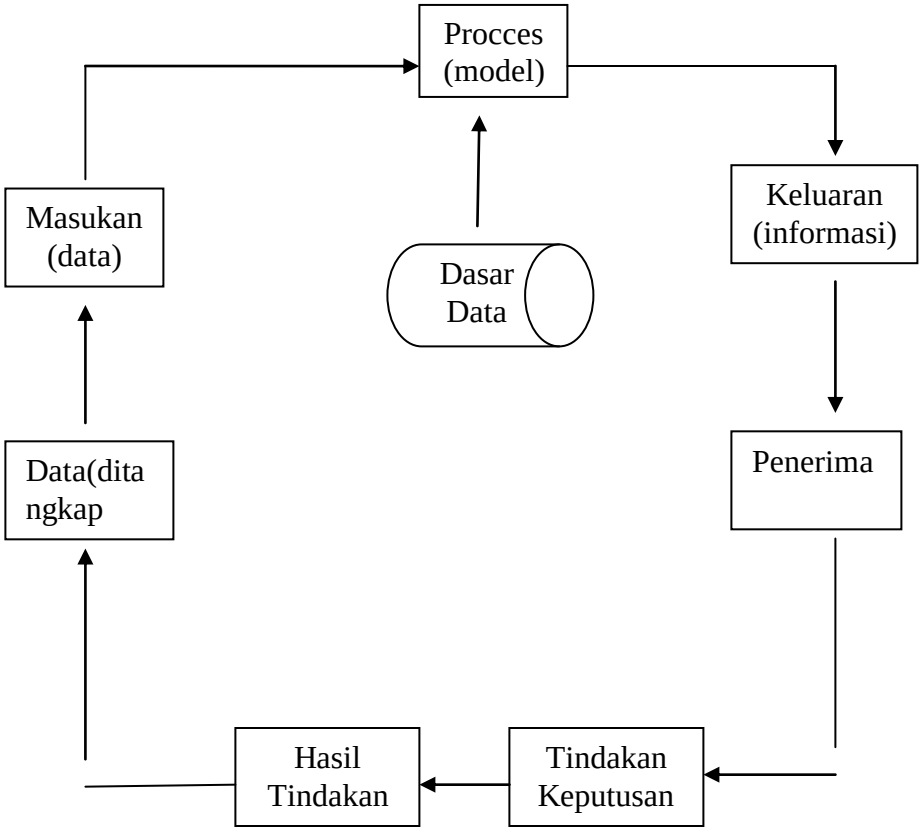
   Informasi harus bermanfaat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pemakai.

2.3.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data tersebut harus melalui beberapa pengolahan dengan menggunakan suatu model tertentu agar dihasilkan suatu informasi yang berguna.

Siklus informasi menggambarkan pengolahan data menjadi informasi dan pemakaian informasi untuk pengambilan keputusan, hingga akhirnya dari tindakan

hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input.



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Sumber : [Abd03]

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Dala suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

1. **Blok Masukan**

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. **Blok Model**

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. **Blok Keluaran**

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. **Blok Teknologi**

   Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model,menyimpan dan mengakses data,manghasilkan dan mengirimkan keluarandan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. **Blok Basis Data**

   Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya,tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis dan untuk keperluan penyedian informasi lebih lanjut.

6. **Blok Kendali**

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.4 Daur Hidup Sistem

Menurut [Tat03] Siklus hidup sistem (*System life cycle*) adalah proses *evolusioner* yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer.

Beberapa fase/tahapan dari daur hidup suatu sistem sebagai berikut :

a. Mengenali adanya kebutuhan

Sebelum segala sesuatu terjadi, timbul suatu kebutuhan atau problem yang harus dikenali sebagai mana adanya. Semua kebutuhan ini harus didefinisikan dengan jelas. Tanpa adanya kejelasan dari kebutuhan yang ada, pengembangan sistem akan kehilangan arah dan efektifitasnya.

b. Pembangunan Sistem

Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti untuk menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

c. Pemasangan Sistem

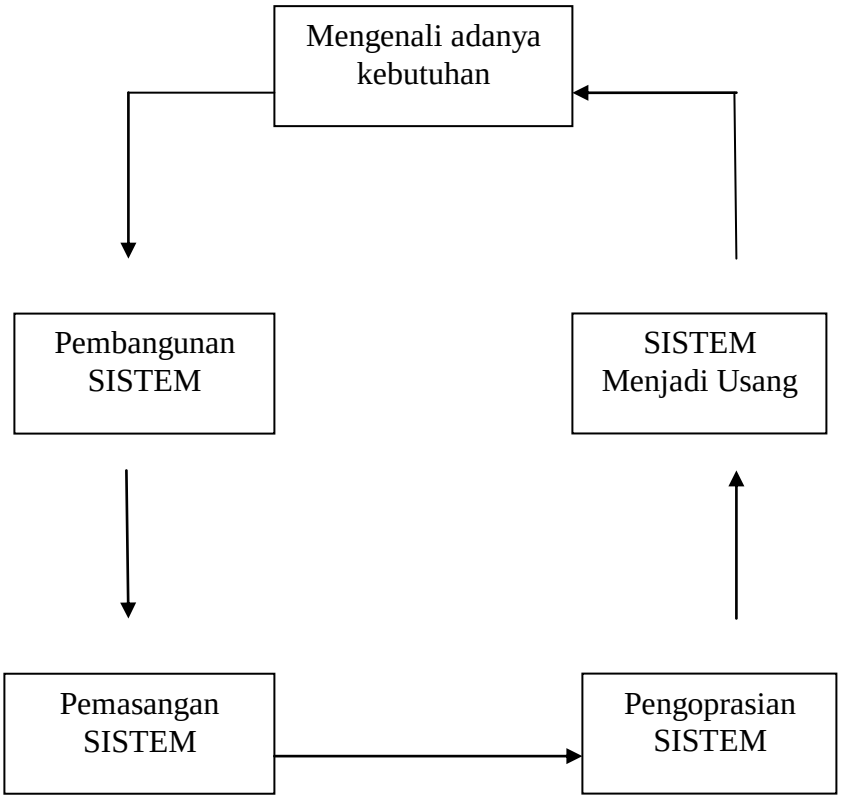
Pemasangan sistem merupakan tahapan yang penting pula dalam daur hidup sistem. Peralihan dari tahap pembangunan menuju tahap operasional terjadi pemasangan sistem yang sebenar-benarnya,yang merupakan langkah akhir dari suatu pembangunan sistem.

d. Pengoprasian Sistem

Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoprasian yang membentuk suatu sistem informasi semuanya bersifat statis. Maka perubahan-perubahan tersebut, sistem harus diperbaiki dan diperbaharui.

e. Sistem Menjadi Usang

Kadang perubahan yang terjadi begitu drastis sehingga tidak dapat diatasi hanya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada sistem yang berjalan. Tibalah saatnya secara ekonomis teknis sistem yang ada sudah tidak layak lagi untuk dioprasikan dan sistem yang baru perlu dibangun untuk menggantikannya.



Gambar 2.2 Daur Hidup Sistem

Sumber : [Tat03]

2.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah bentuk kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan.

Tahapan perancangan sistem mempunyai dua maksud,yaitu sebagai berikut :

a. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

2.5.1 Perancangan Proses

Perancangan proses merupakan tahapan yang sangat menentukan terciptanya sistem informasi yang baik. Untuk mendukung proses pembentukan database tersebut ada beberapaperalatan, yaitu :

1. Diagram Alir Dokumen (*Flowchart*)

   Diagram alir data atau *flowchart* merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi serta dapat mengevakuasi suatu permasalahan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

2. Diagram Konteks (*Context Diagram*)

   Context Diagram adalah bagian dari DFD yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. *Context Diagram* menyoroti jumlah karakteristik sistem, yaitu :

   a. Kelompok pemakai,organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi (sebagai terminator).
   b. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
   c. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan kepada dunia
   d. Penyimpanan data (*storage*), yaitu dugunakan secara bersamaan antara sistem dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem

dan digunakan atau sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan dilakukan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol penyimpanan dalam *Context Diagram* dibenarkan dengan syarat simbol tersebut merupakanbagian dari luar sistem.

e. Batasan antara sistem dan lingkungan. Simbol yang digunakan dalan *Context Diagram* antara lain :

1. Persegi panjang (terminator)

   Untuk berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data.

2. Lingkaran

   Untuk menunjukan adanya kegiatan proses dalam sistem

3. Data *Flow Diagram* (DFD)

DFD sering digunakan untuk mengambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan tersimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistemyang terstruktur. DFD merupakan peralatan yang berfungsi untuk mengambarkan secara rincimengenai sistem sebagai jaringan kerja antarafungsi yang berhubungan satu sama laindengan menunjukan dari dan kemana data mengalir dan menyimpanya.

4. Kamus Data

   Kamus data berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam penggambaran dalan Data Flow Diagram, dan mendeskripsikan komposisi paket data yang bergarak melalui aliran.

2.5.2 Perancangan Basis data

Perancangan basis data ini terdiri dari normalisasi, ERD (*Entity Relasi Diagram*),Tabel Relasi, Struktur File. Berikut Penjelasan perancangan basisdata tersebut :

1. Normalisasi

   Normalisasi merupakan peralatan yang digunakan untuk melakukan proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitasdan relasinya. Secara umum proses normalisasi dibagi dalam tiga tahap, yaitu Bentuk tidak normal (unnormal), Bentuk Normal Pertama, Bentuk Normal Kedua (2NF), Bentuk Normal Ketiga (3NF). Pada tahap ketiga biasanya sudah akan diperoleh tabel yang optimal. Berikut penjelasan tahap-tahap pembentukan normalisasi.

   a. Bentuk Tidak Normal (unnormal)

      Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Data ini bisa jadi mengalami duplikasi.

   b. Bentuk Normal Pertama (1NF)

      Bentuk normal tahap pertama (1NF) terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak atau lebih dari satu atribut dengan

domain nilai yang sama. Pada tahap ini harus di usahakan tidak ada field dalam satu tabel yang berulang.

c. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Pada tahap ini dilakukan tahap field kunci dari masing-masing tabel. Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci harus bergantung secara fungsi pada kunci utama atau *primery key*.

d. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Pada tahap ini, dilakukan penentuan relasi antar tabel, sehingga akan ditemukan adanya field kunci sekunder pada tabel-tabel tertentu. Bentuk normal ketiga (3NF) terpenuhi jika sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk *primary key* memiliki ketergantungan pada kunci tertentu..

2. ERD (Entity Relasi Diagram)

Model ERD diagram dibentuk dari komponen dasar yaitu :

a. Entitas

Entitas adalah segala sesuatu yang ada dan dapat dibedakan berupa orang, benda peristiwa atau konsep yang bisa memberikan atau mengandung informasi.

b. Atribut

Setiap entitas mempunyai atribut atau elemen data yang mencirikan dari entitas tersebut.

c. Relasi

Hubungan antara entitas atau beberapa entitas.

3. Relasi Tabel

Relasi tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasisatu sama lain. Relasi antar tabel dengan tabel yang lainnya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

4. Struktur File

Struktur file merupakan struktur dari file-filedalam basis data, baik itu file tipe data maupun deskripsi lain file-file tersebut.

2.6 Jaringan Komputer

Pengertian jaringan komputer, menurut [Jog04] ”Jaringan komputer adalah jaringan dari sistem komunikasi data yang melibatkan sebuah atau lebih sistem komputer yang dihubungkan dengan jalur transmisi alat komunikasi membentuk satu sistem”.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa jaringan komputer dapat diartikan sebagai suatu himpunan interkoneksi sejumlah komputer. Dua buah dikatakan membentuk suatu jaringan bila keduanya dapat saling bertukar informasi.

Jaringan komputer dapat digolongkan dalam tiga kelompok, yaitu *Local Area Network* (LAN), *Metropolitan Area Network* (MAN), dan *Wide Area Network* (WAN).

1. *Local Area Network* (LAN)

   Menurut [Kri03] ”*Local Area Network* (LAN) merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilo meter”.

Jaringan komputer local ini digunakan untuk membangun sistem dalam perkantoran skala kecil dengan menghubungkan terminal-terminal, peripheral pendukung dan pusat pengolahan dalam satu segmen yang berada dalam radius satu ruangan atau satu bangunan dan dikelola oleh perusahaan yang bersangkutan.

LAN mempunyai ukuran yang terbatas, yang berarti bahwa waktu tranmisi pada keadaan terburuknya terbatas dan dapat diketahui sebelumnya. Dengan mengetahui keterbatasannya, menyebabkan adanya kemungkinan untuk mengunakan desain tertentu.

Lan seringkali mengunankan tranmisi kabel tunggal. LAN tradisional beroprasi pada kecepatan mulai dari 100 sampai 100 Mbps (mega bit/detik) dengan *delay* rendah (puluhan mikro second) dan mempunyai faktor kesalahan yang kecil. LAN modern dapat beroperasi pada kecepatan yang lebih tinggi, sampai ratusan megabit/detik.

2. *Metropolotan Area Network* (MAN)

Metropolitan Area Network (MAN) pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang berdekatan dan dapat

dimanfaatkan untuk keperluan pribadi swasta atau umum. Jaringan komputer ini memiliki radius 10-50 kilometer.

Di dalam jaringan MAN hanya memiliki satu atau dua buah kabel yang fungsinya untuk mengatur paket melalui kabel output.

3. *Wide Area Network* (WAN)

Wide Area Network (WAN) adalah sebuah jaringan yang memiliki jarak yang sangat luas, karena radiusnya mencakup sebuah negara dan benua. Pada sebagian besar WAN, komponen yang dipakai dalam berkomunikasi biasanya terdiri dari dua komponen, yaitu kabel transmisi dan elemen *switching*.

Kabel transmisi berfungsi untuk memindahkan bit-bit dari satu komputer ke komputer lainnya,sedangkan elemen *switching* disini adalah sebuah komputer khusus yang digunakan untuk menghubungkan dua sebuah kabel trasmisi atau lebih. Saat data yang dikirimkan sampai ke kabel penerima, elemen *switching* harus memilih kabel pengirim untuk meneruskan pesan-pesan tersebut. Pengelolaan jaringan ini dilakukan oleh perusahaan pemilik jaringan yang bekerja sama dengan perusahaan penyelenggara layanan media komunikasi publik.

2.6.1 Tujuan Dibangunnya Jaringan Komputer

Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (*Transmitter*) menuju ke sisi penerima (*Receiver*) melalui media komunikasi.

2.6.2 Manfaat Jaringan Komputer untuk Perusahaan atau Organisasi

Dalam membangun jaringan komputer di perusahaan atau organisasi, ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dalam hal-hal *resource sharing*, reliabilitas tinggi,lebih ekonomis, skalabilitas, dan media komunikasi.

resource sharing bertujuan agar seluruh program, peralatan, khususnyadata dapat digunakan oleh semua orang yang ada pada jaringan tanpa terpengaruh oleh lokasi *resource* dan pemakai. Jadi *resource sharing* adalah suatu usaha untuk menghilangkan kendala jarak.

Dengan mengunakan jaringan komputer akan memberikan reliabilitas tinggi yaitu adanya sumber-sumber alternatife pengganti jika terjadi masalah pada salah satu perangkat yang digunakan lebih dari satujika salah satu perangkat mengalami masalah maka perangkat yang lainnya dapat mengagantikannya.

Pada jaringan kompoter, perancang sistem memilih membangun sistem yang terdiri dari komputer-komputer pribadi karena harganya yang lebih ekonomis.

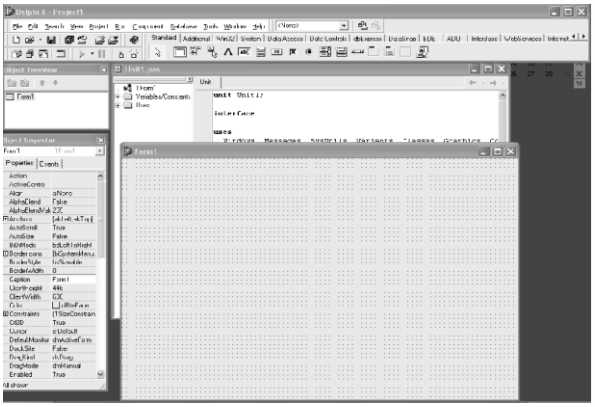
Yang dimaksud stabilitas yaitu kemampuan untuk meningkatkan kinerja sistem secara berangsur-angsur sesuai dengan beban pekerjaan dengan hanya menambahkan sebuah prosesor. Dengan menggunakan jaringan, dua orang atau lebih yang tinggal berjauhan akan lebih mudah bekerja sama dalam menyusun laporan.

2.7 Sekilas Tentang Borland Delphi 7.0

Borland Delphi 7.0 adalah suatu perangkat yang handal untuk membuat aplikasi dan bahasa pemogramannya merupakan bahasa pemograman berbasis *Windows* dan merupakan pengembangan dari bahasa Pascal. Borland Delphi 7.0 ini dapat membuat

sebuah program dari yang sederhana sampai program yang berbasis *Client Server* atau jaringan.

Delphi menyediakan arsitektur yang memungkinkan penggunaan ulang komponen-komponen program, hal ini menyebabkan pembuatan aplikasi menjadi lebih cepat, komponen-komponen tersebut terdapat pada IDE (*Integrated Development Environment*). IDE (*Integrated Development Environment*) adalah bagian dari Delphi yang digunakan untuk menciptakan aplikasi, dengan IDE inilah para programmer secara visual merancang tampilan untuk para *user* (antarmuka pengguna) dan menulis listing program (kode) [MAR06].



Gambar 2..3 Lingkungan IDE

Delphi 7.0 terdiri dari beberapa bagian yang masing-masing memiliki komponen-komponen dan fungsi tertentu. Bagian-bagian tersebut diantaranya adalah MenuBar, ToolBar/SpeedBar, Component Palette, Jendela Form, jendela Unit, Object Tree View, dan Object Inspector. Untuk keterangan lebih lanjut, dibawah ini terdapat penjelasan tentang komponen-komponen serta fungsi-fungsi tersebut.

1. MenuBar

Berfungsi untuk memilih tugas-tugas tertentu seperti memulai, memilih, atau mengakhiri suatu aplikasi..



Gambar 2.4 MenuBar

2. ToolBar/SpeedBar

Tidak jauh berbeda dengan fungsi MenuBar, tetapi ToolBar/SpeedBar lebih praktis dan cepat dalam penggunaannya.



Gambar 2.5 ToolBar/ SpeedBar

3. Component Palette

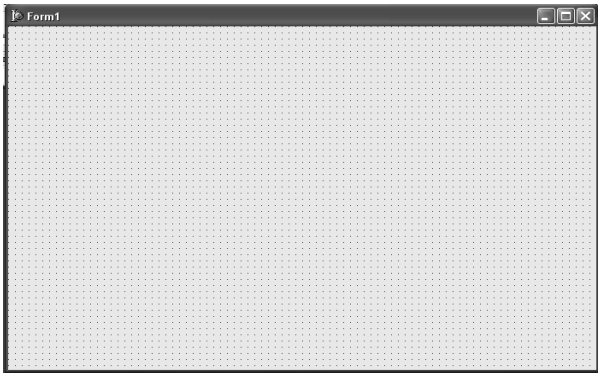
Component Pallete berisi kumpulan komponen yang akan ditempelkan atau diletakkan dalam form dan digunakan untuk mendesain form sehingga membentuk antarmuka pengguna.



Gambar 2.6 Component Palette

4. Jendela Form

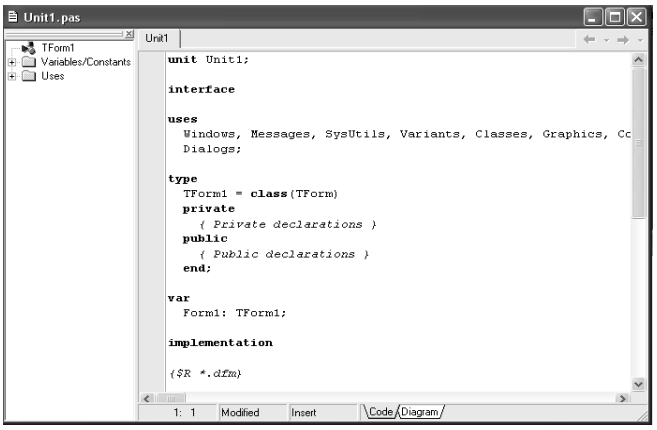
Jendela ini digunakan untuk merancang dan mendesain antarmuka pengguna dan di sini pula control-kontrol komponen dari palet diletakkan atau ditempelkan.



Gambar 2.7 Jendela Form

5. Jendela Unit

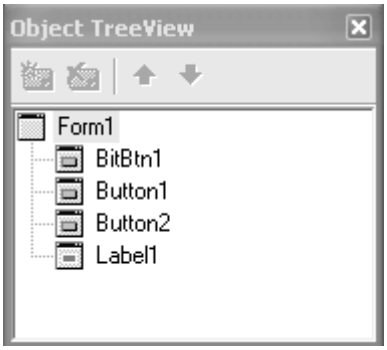
Jendela ini digunakan secara umum untuk menuliskan listing program dalam suatu aplikasi dan didalamnya terdapat sebuah struktur unit.



Gambar 2.8 Jendela Unit

6. Jendela Object Tree View

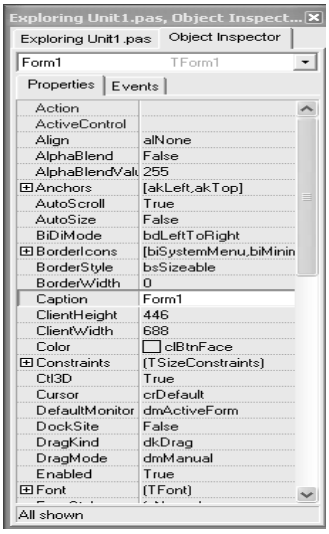
Jendela ini digunakan untuk melihat kontrol-kontrol apa saja yang berada didalam form tersebut secara hirarki seperti Windows Explorer.



Gambar 2.9 Jendela Object Tree View

7. Jendela Object Inpector

Jendela ini digunakan untuk memanipulasi kontrol-kontrol yang sudah ada dalam form. Jendela Object Inpector ini memiliki dua halaman, masing-masing disedut property (*Properties*) dan kejadian (*Events*).



Gambar 2.10 Jendela Object Inpector

2.8 Penjualan

Penjualan mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu perusahaan, karena dapat memasarkan produknya. Yaitu dengan cara menjual hasil produknya tersebut.

Menyangkut pengertian tentang penjualan ini, [Moe02] berpendapat bahwa :

> ”*Selling* (melakukan penjualan) adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberikan petunjuk agar pembelian dapat menyelesaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkanserta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua pihak ”.

Kegiatan penjualan terbagi ke dalam dua cara,yaitu :

1. Penjualan Tunai

   Penjualan secara langsung kepada pembeli atau konsumen dengan pembayaran secara tunai atau pada saat itu juga.

2. Penjualan Kredit

   Penjualan barang yang dilakukan dengan cara mengirim barang atau menjual barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dan tidak ada pembayaran tertentu dan perusahaan mempunyai waktu tagihan pada pembeli tersebut.

2.9 Pembelian

Pembelian merupakan salah satu kegiatan dari pembelanjaan. Pembeliaan juga mempunyai peranan yang penting,sama halnya dengan penjualan yaitu untuk memenuhi kebutuhan perusahaan.

Menyangkut pengertian tentang pembelian ini, [Moe02] berpendapat bahwa : ”Pembelian adalah membeli aktiva produk untuk digunakan dalam kegiatan perusahaan yang digunakan untuk mencatat pembelian barang dagangan selama satu pariode, hanyadigunakan untuk mencatat pembelian barang dagangannya”.

Pembelian juga terbagi dalam dua cara, yaitu :

1. Pembelian Tunai

   Pembelian barang secara langsung kepada produsen atau pemasok barang dengan pembayaran secara tunai atau pada saat itu juga.

2. Pembelian Kredit

   Pembelian barng secara tidak langsung kepada produsen atau pemasok barang dengan pembayaran tidak langsung melainkan berangsur sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak.