Produk PT. Omedata Electronics dikerjakan berdasarkan pesanan dari pelanggan yang berasal dari kawasan :

1. Amerika : Cypress, Dallas, Astec, Calogic, Catalyst, dan Crontel.
2. Asia adalah dari taiwan : Jhonson Technologie, TO-92, TO-220, Microchips, Super Device, Well Hand & Well Land dari Hongkong.
3. Eropa adalah Germany (ITT)

Berbagai upaya telah dan akan dilaksanakan oleh PT. Omedata Electronics guna meningkatkan volume exportnya baik secara intern maupun extern diantaranya adalah :

1. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produksi.
2. Mulai tahun 1996 PT. Omedata Electronics mengadakan pengembangan usaha dengan memperluas pabrik dan mendatangkan mesin-mesin baru sesuai perkembangan teknologi dan pesan para pelanggan.
3. Seiring dengan perluasan pabrik maka perusahaan telah dan akan mengirimkan karyawannya untuk mengikuti pelatihan dan studi banding keperusahan sejenis maupun menyaksikan pameran produk Semikonduktor diluar negeri diantaranya ke Taiwan, Singapura, Thailand, dan Amerika.
4. Meningkatkan dan mengintensifkan pelatihan karyawan di Perusahaan.

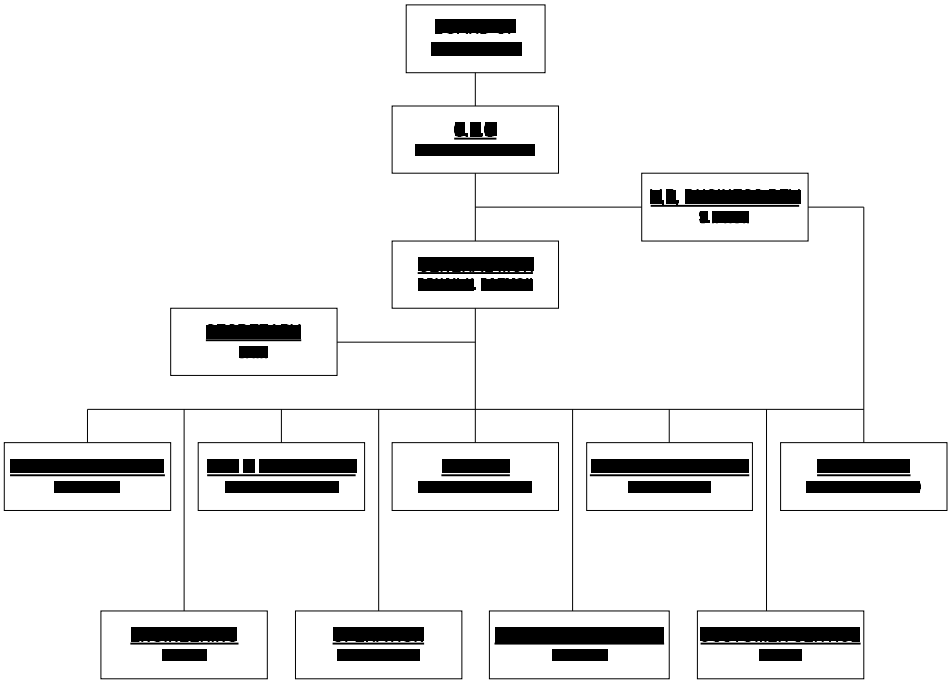
Kendala yang dihadapi oleh perusahaan dalam pengembangan usahanya diantaranya dalah meningkatkan kualitas sumberdaya manusia guna meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi agar perusahaan tetap mampu bersaing dengan industri sejenis yang semakin berkambang baik di Indonesia sendiri, di Asia, Eropa maupun di Amerika.

Kemudahan-kemudahan dalam pelaksanaan operasional perusahaan terutama kegiatan Export telah banyak diterima dari pemerintah diantaranya kami sudah mempunyai fasilitas EPTE. Namun demikian program diregularisasi dan debirokrarisasi bisnis dalam era globalisasi.

Penghargaan yang pernah diterima oleh PT. Omedata Electronics antara lain sebagai juara II tingkat kodya Bandung dibidang K3.

Sumbangan yang telah diberikan kepada masyarakat sekeliling perusahaan diantaranya berupa air bersih dan sumbangan lain dalam rangka pembangunan fisik fasilitas umum yang diperlukakn masyarakat sekeliling maupun sebagai donatur dalam kegiatan lainnya baik yang dilaksanakan oleh pemerintah maupun masyarakat.

2.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Program Aplikasi

Program adalah ekspresi pernyataan atau kombinasi yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur yang berupa urutan langkah untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman, sehingga dapat dieksekusi oleh program.

Aplikasi merupakan penerapan, penyimpanan sesuatu hal, data, permasalahan pekerja ke dalam suatu sarana atau media yang digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan suatu hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan. Jadi, dalam hal ini hanya berbentuk tampilan data yang berubah, sedangkan isi yang termuat dalam data tersebut tidak mengalami perubahan.

Program Aplikasi adalah sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keinginan *programmer* atau *user*.

2.2.2 Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem yaitu yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Menurut JOG [4] :

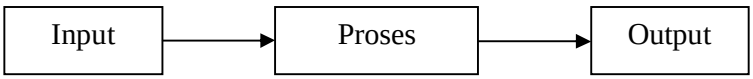
Suatu sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sedangkan pendekatan sistem yang menekankan pada komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut:

Menurut JOG [4] :

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Berikut ini adalah contoh gambar mengenai model sistem sederhana dan sistem yang memiliki *input* dan *output*.



Gambar 2.2 Model Sistem Sederhana

2.2.3 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai:

a. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batasan Sistem

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

c. Lingkungan Luar Sistem

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

d. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media penghubung antar satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung.

e. Masukan Sistem

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

g. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran atau Tujuan Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*).

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.2.4 Pengertian Informasi

Adapun beberapa definisi tentang pengertian informasi antara lain sebagai berikut:

Definisi informasi menurut AZH [2]:

" Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat ".

Definisi informasi menurut GOR [6]**:**

" Data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai dan mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuat keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan ". Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2.2.5 Pengertian Data

Ada beberapa pengertian yang mendefinisikan data, diantaranya adalah:

Pengertian data menurut JOG [8] adalah sebagai berikut:

" Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian - kejadian dan kesatuan nyata ".

Pengertian data menurut FATH [5] adalah sebagai berikut:

" Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (mahasiswa, pegawai, pembeli), barang, hewan, peristiwa, kejadian, konsep keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk huruf, angka, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasi diantaranya ".

2.2.6 Konsep Basis Data

Konsep basis data merupakan hal yang sangat penting. Kesulitan utama dalam mengkonsep basis data adalah bagaimana mengkonsep sehingga *database* dapat memuaskan keperluan saat ini dan masa mendatang. Konsep basis data merupakan langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna.

2.2.6.1 Pengertian Basis Data

Dalam buku konsep dan perancangan database mendefinisikan *database* sebagai berikut :

Menurut KRIS [1] :

Database adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu.

Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.2.7 Sistem Basis Data

Sistem basis data adalah sistem yang mengolah data dan menyediakan data tersebut apabila dibutuhkan. Secara umum sistem basis data merupakan sistem yang terdiri dari kumpulan *file* (tabel) yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program *DBMS* (*Data Base Management System*) yang memungkinkan beberapa pemakai atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi *file-file* (tabel-tabel) tersebut.

Komponen-komponen utama sistem basis data adalah:

1. Data yang disimpan dalam basis data
2. Perangkat keras (*Hardware*) : *Storage*, *Processor*, *Memory*
3. Sistem (Aplikasi/Perangkat Lunak) Pengelola Basis Data (DBMS).
4. Pemakai (*User*).

Ada dua bentuk bahasa dalam sistem basis data yaitu:

1. DDL (*Data Definition Language*), merupakan kelompok perintah yang berfungsi untuk mendefinisikan atribut-atribut basis data, tabel, atribut, batasan terhadap suatu atribut seperti hubungan antar tabel. DDL juga digunakan untuk menciptakan, mengubah dan menghapus data dalam basis data, contoh: CREATE, ALTER, DROP.

2. DML (*Data Manipulation Language*) untuk mengubah, memanipulasi, mengambil, menghapus data dalam basis data. Perintah yang termasuk kategori DML yaitu SELECT, INSERT, DELETE, UPDATE.

2.2.8 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan langkah-langkah dan alat-alat pengembangan sistem, alat-alat yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu gambar atau diagram atau grafik.

Alat-alat pengembangan sistem yang berbentuk diagram atau bagan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah bagian dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang berfungsi memetakan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

Diagram konteks menyoroti sejumlah karakterisrik 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 ke dunia luar.
d. Penyimpanan data (*storage*)
e. Batasan antara sistem dan lingkungan.

2. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran sistem secara logika. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak dan struktur data. Keuntungan menggunakan DFD adalah untuk memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer agar mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses pada DFD dapat merupakan sekumpulan program, suatu program, atau model (sub program) dan dapat juga merupakan transformasi data secara manual. Jadi, secara singkat DFD dapat diartikan sebagai diagram yang menjelaskan atau menggambarkan proses-proses atau lingkungannya dan sebaliknya. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

1. Aliran Informasi, yang dilambangkan dengan anak panah, menunjukan aliran yang masuk ke dalam sistem maupun yang ke luar sistem.
2. *Eksternal Entity*, yang dilambangkan dengan empat persegi panjang, menunjukan bagian atau fungsi yang berada di luar sistem.
3. *File* atau tempat penyimpanan data, yang dilambangkan dengan sepasang garis horizontal paralel tertutup pada salah satu ujungnya.
4. Proses, yang dilambangkan dengan lingkaran, menunjukan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, komputer dari hasil suatu proses data.

3. Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendifinisikan data yang mengalir dari sistem yang lengkap. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi

mengenai definisi, struktural, pemakai dari masing-masing elemen.

Kamus data dibuat pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai.

4. *Entity RelationShip Diagram* (ERD)

   Entity RelationShip Diagram dibuat untuk merancang suatu basis data dengan memperlihatkan asusiasi antara *entity* atau objek-objek yang terlibat beserta atributnya.

   Pada dasarnya model ERD dibentuk dari empat komponen dasar yaitu:

   1. Entitas

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

   2. Relasi

      Hubungan antara entitas atau berupa entitas jenis relasi yang ada di dalam *database* adalah sebagai berikut:

      1. Relasi banyak ke satu (N-1)
      2. Relasi banyak ke banyak (N-N)
      3. Relasi satu ke banyak (1-N)
      4. Relasi satu ke satu (1-1)

3. Atribut

   Setiap entitas memiliki atribut-atribut atau elemen data yang mencirikan entitas tersebut.

4. Kunci (*Key*)

   Sebuah atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam sel entitas.

2.2.9 Metode yang Digunakan Dalam Perekrutan

2.2.9.1 Multi-Factor Evaluation Process (MFEP)

Konsep perhitungan modul MFEP dimulai dengan menuliskan faktor-faktor dan perhitungannya dalam bentuk nilai bobot dari 0 samapi 1. Tahap selanjutnya dengan mengisikan nilai untuk setiap faktor yang mempengaruhi dalam pengambilan keputusan dari data-data yang akan diproses. Nilai yang dimasukan dalam proses pengambilan keputusan menggunakan model MFEP merupakan nilai objektif yaitu yang sudah pasti, penggunaan model MFEP dapat direlasikan dengan contoh berikut :

Steve markel, seorang lulusan sarjana bidang bisnis mencari beberapa lowongan pekerjaan. Setelah mendiskusikan gambaran pekerjaan yang akan dikerjakannya dengan penasihat didiknya dan departemen direktur pusat penempatan pegawai, Steve mendapatkan bahwa dari ketiga faktor yang terpenting baginya yaitu gaji, peluang karir yang lebih baik, dan lokasi tempat kerja. Steve sudah memutuskan bahwa peluang jenjang karir merupakan faktor yang terpenting baginya. Faktor tersebut diberinya nilai skala 0,6. Steve menempatkan gaji diurutan berikutnya dengan nilai skala 0,3. Terakhir, Steve

memberikan nilai skala 0,1 untuk tempat kerja. Seperti masalah pada model MFEP yang lain, nilai skala jika dijumlahkan harus sama dengan satu (Tabel 2.1). Pada saat itu, Steve merasa yakin bahwa ia diterima di perusahaan AA,Co, perusahaan EDS,Ltd, dan perusahaan PW,Inc.

Untuk setiap perusahaan, Steve menghitung rata-rata variasi faktor dari nilai skala 0 sampai 1. Untuk perusahaan AA,Co, Steve memberikan faktor gaji dengan nilai skala 0,4. Peluang jenjang karir dengan nilai skala 0,9. Dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0,6. Untuk perusahaan EDS,Ltd, Steve memberikan faktor gaji dengan nilai skala 0,8. Peluang jenjang karir dengan nilai skala 0,7. Dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0,8. Untuk perusahaan PW,Inc, Steve memberikan faktor gaji dengan nilai skala 0,9. Peluang jenjang karir dengan nilai skala 0,6. Dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0,9. Hasilnya dapat dilihat pada (Tabel 2.2).

Tabel 2.1 Tabel Factor dan Bobot Weight

Factor	Importance Weight
Salary	0,3
Carier Advacement	0,6
Location	0,1

Tabel 2.2 Tabel Nilai Factor Dari Setiap Data Uji

Factor	AA,Co	EDS,Ltd	PW,Inc
Salary	0,7	0,8	0,9
Carier Advacement	0,9	0,7	0,6
Location	0,6	0,8	0,9

Dari informasi yang diperoleh, Steve dapat menghitung total bobot evaluasi dari setiap kriteria pekerjaan. Setiap perusahaan menghasilkan nilai evaluasi dari tiga faktor dan bobot faktor dikalikan dengan nilai evaluasi dan dijumlahkan untuk memperoleh total hasil evaluasi.

Dari setiap perusahaan, seperti yang dapat dilihat pada tabel 2.3 perusahaan AA,Co memeperoleh total bobot evaluasi 0,81. Analisis yang sama dilakukan juga untuk perusahaan EDS,Ltd dan perusahaan PW,Inc, pada tabel 2.4 dan tabel 2.5. Sesuai dengan yang didapat dari hasil analisis, perusahaan AA,Co memperoleh total bobot faktor yang paling tinggi. Setelahnya adalah perusahaan EDS,Ltd yang memperoleh total bobot evaluasi 0,74. Dan perusahaan PW,Inc yang memperoleh total bobot evaluasi 0,72. Dengan menggunakan Multi-Factor Evaluation Process, Steve mengambil keputusan untuk bekerja di perusahaan AA,Co. Karena perusahaan tersebut memiliki nilai bobot faktor tertinggi dari yang lainnya.

Tabel 2.3 Tabel Nilai Evaluasi Perusahaan AA,Co

Factor Name	Factor Weight	Factor Evaluation	Weighted Evaluation
Salary	0,3	0,7	0,21
Carier Advacement	0,6	0,9	0,54
Location	0,1	0,6	0,06
Total	**1**		**0,81**

Tabel 2.4 Tabel Nilai Evaluasi Perusahaan EDS,Ltd

Factor Name	Factor Weight	Factor Evaluation	Weighted Evaluation
Salary	0,3	0,8	0,24
Carier Advacement	0,6	0,7	0,42
Location	0,1	0,8	0,08
Total	**1**		**0,74**

Tabel 2.5 Tabel Nilai Evaluasi Perusahaan PW,Inc

Factor Name	Factor Weight	Factor Evaluation	Weighted Evaluation
Salary	0,3	0,9	0,27
Carier Advacement	0,6	0,6	0,36
Location	0,1	0,9	0,09
Total	**1**		**0,72**

2.2.10 Pengertian Penarikan Tenaga Kerja atau Pegawai (*Recruitment*)

Penarikan tenaga kerja atau pegawai (*recruitment*) merupakan proses mencari, menemukan dan menarik pelamar yang sesuai untuk dipekerjakan dalam dan oleh suatu organisasi.

Proses penarikan pegawai yang baik adalah sebagai berikut:

1. Penentuan dasar penarikan pegawai

   Dasar penarikan pegawai harus berpedoman kepada spesifikasi pekerjaan yang telah ditentukan, spesifikasi pekerjan harus diuraikan secara rinci dan jelas agar pelamar mengetahui syarat-syarat apa yang diperlukan oleh perusahaan.

2. Penentuan sumber-sumber penarikan

   Pada umumnya sumber tenaga kerja dapat digolongkan menjadi dua,yaitu:

   a. Sumber dari dalam perusahaan (sumber *internal*)

      Maksudnya bahwa tenaga kerja yang ditarik untuk menduduki pekerjaan atau jabatan yang lowong diambil dari pegawai yang telah bekerja di perusahaan tersebut dengan cara memutasikan atau memindahkan pegawai baik yang bersifat *vertikal* (promosi ataupun demosi) maupun bersifat *horizontal*.

   b. Sumber dari luar perusahaan (sumber *eksternal*)

      Beberapa sumber yang dapat diambil untuk mengisi lowongan kerja di luar perusahaan adalah pelamar langsung, lamaran tertulis lewat pos, iklan, referensi dari pegawai atau rekanan perusahaan yang bersangkutan, intansi pemerintah, perusahaan penempatan tenaga kerja, lembaga pendidikan dan organisasi profesi.

2.2.11 Software Pendukung

2.2.11.1 Microsoft Borland Delphi 7

Dengan adanya bahasa pemrograman yang semakin pesat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, banyak perusahaan *software* yang mengembangkan bahasa pemrograman menjadi sebuah *software*, yaitu pemrograman yang memberikan kemudahan kepada pengguna *software* untuk mendesain sebuah aplikasi yang berorientasi pada *database* maupun *server*. Salah satu diantaranya yaitu Borland Delphi yang telah meluncurkan berbagai versi yang menawarkan kemudahan dengan fasilitas yang lengkap.

Tujuh bagian utama Borland Delphi, yaitu:

1. *Main Window*

   Main Window adalah bagian dari IDE yang mempunyai fungsi yang sama dengan fungsi utama dari program aplikasi Windows lainnya. Jendela utama Delphi terbagi menjadi tiga bagian, berupa *Main Menu, Toolbar,* dan *Component Palette.*

2. *Toolbar*

   Toolbar terletak pada bagian bawah baris menu, *toolbar* ini berfungsi sebagai pengganti satu menu perintah yang sering digunakan. *Toolbar* sering juga disebut dengan *speedbar*.

3. *Component Palette*

   Component Palette adalah sekumpulan ikon yang melambangkan komponen-komponen yang terdapat pada VCL (*Visual Component*

Library). Pada *Component Palette* akan ditemukan beberapa *page control* seperti *Standard*, *Additional*, *Win 32*, *System*, *Data Accessed* dan lain-lain.

4. *Form Designer*

   Form Designer merupakan satu objek yang dapat dipakai sebagai tempat untuk merancang program aplikasi.

5. *Object Inspector*

   Object Inspector digunakan untuk mengubah properties atau karakteristik dari sebuah komponen. *Object Inspector* terdiri dari dua tab, yaitu *Properties* dan *Events*.

6. *Code Editor*

   Code Editor adalah tempat dimana dapat menuliskan kode program. Pada bagian ini dapat menuliskan pernyataan-pernyataan dalam bentuk
   Object Pascal.

7. *Code Explorer*

   Code Explorer digunakan untuk memudahkan navigasi di dalam file unit. *Code Explorer* berisi struktur pohon yang menampilkan semua *type*, *class*, *property*, *method*, variabel global dan rutin global yang didefinisikan di dalam unit.

2.2.11.2 Quick Report

Report atau laporan merupakan hasil akhir dari sebuah aplikasi. Dari hasil *report* ini bisa terlihat apakah aplikasi yang telah dibuat mampu menghasilkan laporan yang betul atau tidak.

Quick Report adalah *software* penunjang yang biasanya terpasang otomatis pada setiap Borland Delphi. *Quick Report* digunakan untuk menghasilkan laporan dengan sumber data yang berasal dari suatu *database*.

2.2.11.3 Database Dekstop

Database Dekstop adalah perangkat lunak *database* yang memiliki kemampuan yang luas dalam mengolah data di dalam sebuah aplikasi. *Database Dekstop* ini hanya bisa dipakai pada Borland Delphi saja, karena database ini sudah menyatu dengan Borland Delphi.

Data dan program disimpan dalam satu *database*, dimana satu *database* dapat terdiri dari beberapa *file* yang dikenal dengan istilah tabel. Beberapa tabel dihubungkan dengan suatu bentuk relasi unit dan dikelola dengan *design* yang menentukan karakter tiap unit data. Pada suatu *database relasional*, operasi data antar unit dilakukan dengan menggunakan bahasa tertentu yang disebut SQL (*Structured Query Language*).