BAB II

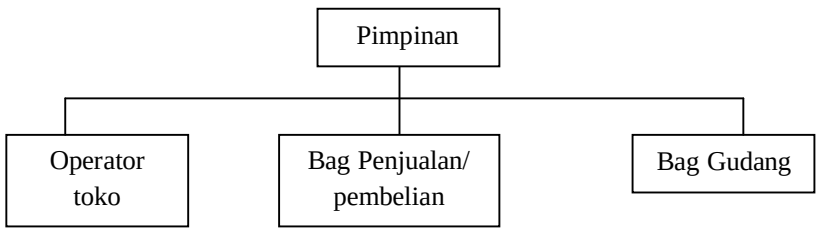
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejaran Perusahaan

Lvx-Generation berdiri pada tahun 2007 tepatnya awal bulan september. Nama Lvx-Generation ini merupakan singkatan nama panggilan pemilik toko yaitu Levo'x kemudian disingkat menjadi Lvx sedangkan nama generation di ambil dari kerja sama antar keluarga khususnya dan relasi antar pelanggan. Toko Lvx-Generation bergerak di bidang Konveksi penjualan barang dengan cara eceran yang meliputi penjualan pakaian, Tas, Sepatu dll. Sebelumnya nama toko ini bernama A-Tiga tetapi karena ada perubahan dan renovasi tempat sehingga namanya pun ikut diubah menjadi Toko Lvx-Generation. Toko Lvx-Generation ini dipimpin oleh Angga Ronaldo yang sekaligus pemilik Toko Lvx-Generation.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai pola hubungan yang mapan diantara komponen-komponen atau bagian-bagian dari organisasi. Adapun struktur organisasi yang dimiliki toko Lvx-Generation :



Gambar 2.1 Struktur organisasi

Uraian deskripsi

a. Pimpinan

Tugasnya adalah

1. Memimpin seluruh kegiatan
2. Mengatur dan mengawasi operator toko

Tanggung Jawabnya yaitu

1. Di bidang keuangan : pengunaan secara efisien, pengamanan dan kelancaran
2. Di bidang persediaan : pengadaan yang sehat, penyimpanan dan pengamanan dana
3. Di bidang umum : kelancaran kerja, pengamanan dokumen.

b. Operator toko

Tugasnya yaitu

1. Melakukan pencatatan atas setiap transaksi yang terjadi dari kegiatan operasional toko Lvx-Generation
2. Melaporkan data transaksi yang terjadi kepada pimpinan

c. Bagian penjualan

Tugas dan Kewajiban

1. Mencatat penerimaan uang yang harus dilengkapi dengan pendukung berupa kwitansi penjualan
2. Penyetoran uang dan pengembalian uang

Tanggung jawabnya yaitu

1. Bertanggung jawab atas kebenaran uang yang telah diterima

d. Bagian Pembelian

Tugasnya yaitu

Mengadakan barang dagangan untuk memenuhi permintaan pembelian dengan cara :

1. Mencari sumber barang dagangan ke pemasok
2. Melakukan kontrol pasar
3. Menyelesaikan permasalahan atas barang-barang yang memiliki kwalifikasi tidak memberikan keuntungan
4. Melakukan transaksi pembelian barang dengan pemasok dengan syarat :
    1. Adanya permintaan (order) barang dari toko
    2. Penambahan item barang dengan orientasi peningkatan omzet.

e. Bag gudang

Tugas

1. Mengecek barang
2. Mencatat barang yang masuk / keluar
3. Melaporkan ke bagian operator toko

2.3 Konsep dasar sistem

Terdapat dua kelompok di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Suatu sistem adalah jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling Berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu." [4]

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dan berinteraksi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu." [4]

Sistem itu sendiri memiliki karakteristik atau beberapa sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem **(***environments*), penghubung (*interface*), masukan(*input*), keluaran (*output*), pengolah (*proses*), dan sasaran suatu tujuan (*goal*). Adapun penjelasan dari karakteristik suatu sistem yaitu :

a. Komponen sistem **(***Components***)**

   Bagian sistem yang saling berinteraksi dan membentuk satu kesatuan komponen atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau beberapa bagian sistem.

b. Batas sistem **(***Boundary***)**

   Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungannya atau dengan sistem lainnya. Batas sistem inilah yang membuat sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

c. Lingkungan luar sistem **(***Environments***)**

Segala sesuatu yang berada di luar sistem yang mempengaruhi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan sistem atau merugikan sistem.

d. Penghubung Sistem **(***Interface***)**

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Penghubung inilah yang menyebabkan beberapa subsistem berintegrasi dan membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem **(***Input***)**

Sesuatu yang dimasukkan ke dalam sistem yang berasal dari lingkungan.

f. Keluaran Sistem **(***Output***)**

Suatu hasil dari proses pengolahan sistem yang dikeluarkan ke lingkungan.

g. Pengolah Sistem **(***Proses***)**

Bagian dari sistem yang mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

h. Sasaran Sistem **(***Objectives***)** atau Tujuan **(***Goal***)**

Sasaran sistem adalah sesuatu yang menyebabkan mengapa sistem itu dibuat atau ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

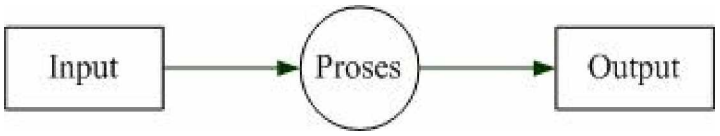
2.3.1 Klasifikasi sistem

Sistem dapat dikelompokkan atau di klasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem abstrak *(abstract sistem)* dan sistem fisik *(physical sistem),* sistem abstrak terbentuk dari gagasan-gagasan atau konsep-konsep saling berkaitan. Sistem fisik didefinisikan sebagai suatu sistem yang unsur-unsur pendukungnya secara fisik dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki keterkaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya.
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia *(human made sistem)*. Yaitu sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia, sistem manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin (*Komputer*) disebut *human macine sistem.*
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu *(deterministic sistem)* dan sistem tak tentu *(probabilistic sistem)*, sistem tertentu beroprasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi, Interaksi diantara bagian-bagian nya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Dan yang terakhir adalah klasifikasi sistem sebagai sistem tertutup (*closed sistem)* dan sistem terbuka *(open sistem)*, dimana sistem tertutup tidak terpengaruh oleh lingkungan lainnya, sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Sebaliknya sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar.

2.3.2 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari suatu sistem terdiri dari atas masukan *(input)*, proses dan keluaran *(output)*, dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran



Gambar. 2.2 Bentuk Umum Sistem

2.4 Konsep Dasar Informasi

Informasi dalam sebuah organisasi sangat penting peranannya. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi lemah dan akhirnya berakhir. Informasi itu sendiri dapat didefinisikan sebagai berikut:

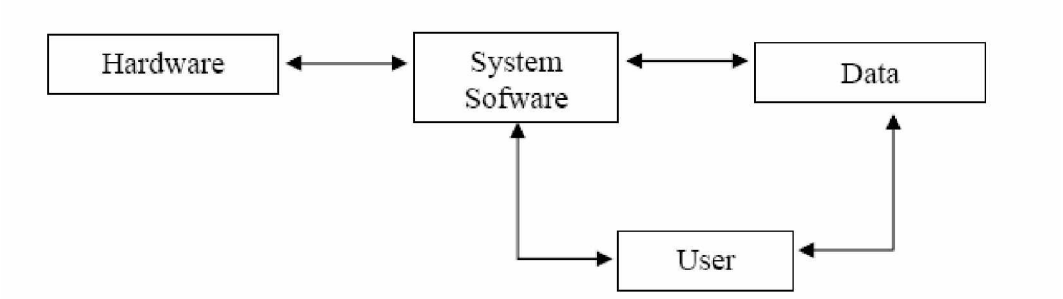
"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya." [4]

2.4.1 Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*Information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information generating system.*

Sistem informasi sendiri memiliki sejumlah komponen tertentu. Seperti yang di kemukakan oleh Robert dan Donald Symanzky, bahwa sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yang berbeda yaitu, manusia, data, *hardware*, dan

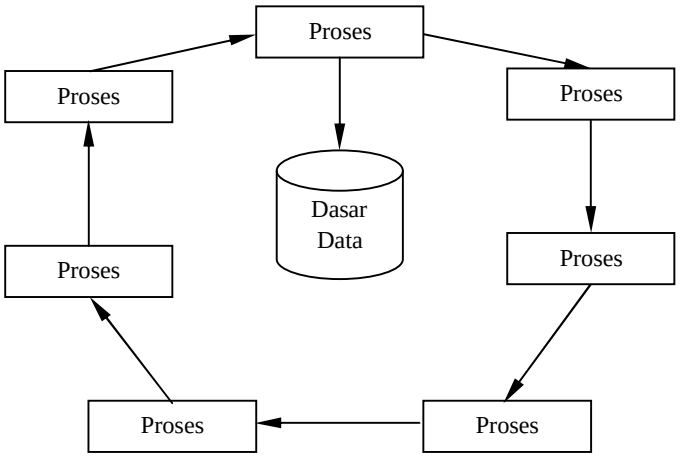
software. Sebagai suatu sistem, setiap komponen tersebut berinteraksi satu dengan lainnya dan membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Komponen Sistem Informasi

2.4.2 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model agar dapat menghasilkan suatu informasi yang dapat diterima dan dapat digunakan untuk membuat suatu keputusan .



Gambar 2.4 Siklus Informasi

2.5 Tahap Pengolahan Data

Pengolahan data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan masukan berupa data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk mencapai tujuan sesuai dengan yang direncanakan. Pada hakikatnya pengolahan data tersebut meliputi serangkaian kegiatan, seperti yang dikemukakan oleh Teguh Wahyono, dalam bukunya Sistem informasi :

1. *Data Capturing* (pancatatan data)
2. *Verifying* (pemeriksaan data)
3. *Classifying* (pengelompokkan data)
4. *Sorting* (penyusunan dan pemilahan)
5. S*ummarizing* (penjumlahan)
6. *Calculating* (perhitungan)
7. *Storing* (penyimpanan data)
8. *Retrieving* (pengambilan kembali)
9. *Reproduksi* (penggandaan)
10. *Disseminating/communicating* (distribusi)

2.6 Alat-Alat Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem merupakan hal yang penting bagi kelangsungan sistem itu sendiri. Pengembangan sistem adalah suatu upaya untuk menjaga efektivitas sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk mnggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada.

2.6.1 Konteks Diagram (*Diagram Conteks*)

Merupakan gambaran sistem secara garis besar dan hanya memperlihatkan kelompok data *input* dan *output*. Diagram konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan hubungan sistem dengan sejumlah komponen menjadi bagian penting dalam mendukung keberadaan sistem tersebut, yang akan memberikan masukan atau diberikan keluaran dari sistem sehingga data yang masuk dapat menjadi informasi bagi komponen-komponen tadi. Konteks diagram merupakan *level* teratas dari diagram arus data.

1. *Midle Level*

   Merupakan pemecahan dari tiap–tiap proses yang mempunyai fungsi sama. Pada *middle level* diagaram 0 dipecah menjadi diagram 1,2,3 dan seterusnya yang merupakan penguraian dari diagram konteks.

2. *Lowest Level*

   Merupakan pemecahan dari data *flow* yang ada pada *middle level*.Pemecahan tersebut masih tetap mempunyai fungsi yang sama dari *level* sebelumnya. Untuk *Lowest Level,* pemberian nomor diagram terdiri dari bagian *middle level.*

2.6.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD memperlihatkan suatu sistem dalam komponen–komponennya serta *interface* (penghubung) antara komponen tersebut. Dalam memperlihatkan aliran data dan

pengembangan suatu sistem yang ditinjau dari segi data yang ditampilkan dengan sistem dan aturan tertentu.

a. Arus Data (*Data Flow*)

   Arus data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

b. Proses

   Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

c. Kesatuan Luar *(External Entity)*

   Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang akan memberikan masukan *(input)* atau menerima keluaran *(output)* dari sistem.

d. Simpanan data (*Data store*)

   Simpanan data (*Data store*) merupakan simpanan dari data yang berupa :

   1. Suatu file dari sistem komputer
   2. Suatu arsip atau catatan manual
   3. Suatu kotak tempat data di meja seseorang
   4. Suatu agenda atau buku
   5. Suatu tabel acuan manual

e. *File*

   File merupakan sekumpulan record yang menyatakan sekumpulan emtitas dengan aspek-aspek tertentu yang terorganisasi untuk maksud tertentu. *File*

diorganisasikan secara khas dan diletakan di penyimpanan skunder. *File* mempunyai nama, struktur dan diketahui system operasi sehingga dapat diakses oleh program.

Karakteristik umum *file* :

1. *Persistence*

   Kemapuan untuk diakses dimasa datang sehingga sangat dimanfaatkan agar hasil kerja dimasa lalu dapat digunakan lagi.

2. *Sharability*

   Dapat digunakan bersama oleh beragam pemakai dan program

3. *Size*

   size mempunyai ukuran yang relatif lebih besar dibanding memory utama.

Karakteristik khusus *file* :

1. *File* dapat dihapus dan diciptakan
2. *File* mempunyai nama yang unik
3. *File* mempunyai parameter perangkat, karena terdapat banyak perangkat dalam satu sistem
4. *File* mempunyai parameter pemakai dan direktori, pada system *multiuser* tiap pemakai memiliki direktori sendiri.

2.6.3 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data *(Data Dictionary)* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem dengan lengkap. Kamus data

dapat digunakan pada tahap analisa dan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang masukan *(input)*, merancang laporan–laporan dan *database* .

Dengan adanya kamus data, didapat definisi-definisi dari bentuk–bentuk yang tidak dimengerti dalam DFD yaitu aliran data, *file*, proses dan elemen-elemen data. Arus data pada DFD bersifat global, hanya ditunjukan nama arus datanya saja.

2.7 Pengertian Basis Data (*Database*)

Basis data adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* lain dengan *file* lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan/instansi dalam batasan tertentu basis data merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi karena basis data adalah dasar untuk menyediakan informasi bagi para pemakai.

2.7 1 Tujuan Basis Data

Tujuan dari basis data erat hubungannya dengan masalah-masalah yang timbul dalam *file* basis data, yaitu:

1. Penyediaan akses yang *fleksibel*, yaitu untuk memberikan kemudahan dalam menampilkan semua informasi yang diperlukan
2. Pemeliharaan integritas data, basis data berisi *file* yang saling berkaitan yaitu dengan adanya f*ield* kunci yang menghubungkan kedua *file* tersebut

3. Keamanan data, basis data dapat mendefinisikan prosedur otoritas untuk memastikan bahwa data hanya dapat diakses oleh *user* yang berhak dan dapat mengijinkan *user* yang berbeda untuk melakukan tiap akses yang berbeda pada tahap data yang sama.
4. Menghilangkan ketergantungan data, Program yang berinteraksi dengan *DBMS (Database Management System)* relatif mandiri terhadap data aktual dalam basis data, hanya perubahan yang mungkin dilakukan terhadap struktur data tanpa membutuhkan perubahan terhadap program aplikasi yang telah ada
5. mengurangi kerangkapan data
6. penggunaan data bersama-sama, sehingga suatu data tunggal dalam basis data dapat digunakan untuk beberapa kegunaan
7. Standarisasi data, yaitu memberikan fasilitas-fasilitas kamus data untuk mendefiniskan *DBMS (Database Management System)* secara rinci

2.7.2 Analisis Basis Data

Pada analisis model konseptual penekanan tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar *file*. Pendekatan yang dilakukan pada analisis model konseptual adalah menggunakan model data *relational*. Terdapat dua buah teknik analisis basis data, yaitu

1. Teknik Normalisasi

Proses normalisasi merupakan pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasinya selalu diuji pada beberapa kondisi. Apabila terdapat kesulitan pada saat

menambah/*insert*. Menghapus/*delete*, mengubah/*update*, membaca/*retrieve* pada suatu *database* maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi.

Bentuk–bentuk Normalisasi :

a. Bentuk tidak normal *(unnormalizd form)*

   Pada bentuk tidak normal, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, data mungkin tidak lengkap atau terduplikasi. Data di kumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

b. Bentuk Normal kesatu (*1NF / first Normal Form)*

   Bentuk normal kesatu mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

   1. Data dibentuk dalam *flat file (file* datar/rata)
   2. Data dibentuk dalam satu *record* demi satu *record* dan nilai dari *field-field* berupa *atomic value*
   3. *Set attribute* tidak boleh berulang-ulang atau bernilai ganda *(Multi value)*

c. Bentuk Normal Kedua (*2NF / Second Normal Form)*

   Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci harus bergantung secara fungsi pada kunci utama / *primary key*. Sehingga untuk membentuk normal kedua harus ditentukan kunci-kunci *field*. Kunci *field* tesebut harus unik dan dapat mewakili *attribute* lain yang menjadi anggotanya.

d. Bentuk Normal Ketiga (*3 NF / Thrid Normal Form)*

   Untuk membentuk normal ketiga maka relasi harus dalam bentuk normal kedua dan semua *attribute* bukan primer harus bergantung hanya pada *primary key* secara menyeluruh.

e. *Boyce –Codd Normal Form* (*BCNF*)

Pada *Boyce – Codde Normal Form,* relasi harus dalam bentuk normal kesatu dan setiap *attribute* harus bergantung fungsi pada *attribute superkey*.

2. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks. Dengan ERD kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. pada dasarnya ada 3 macam komponen yang digunakan ERD yaitu :

a. Entiti

Entiti yaitu suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Entiti digambarkan dalam bentuk persegi empat.

b. Atribut

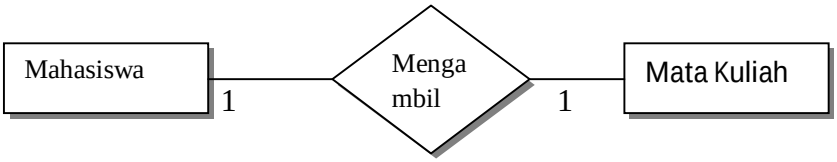
Entiti mempunyai elemen yang disebut atribut, dan berfungsi mendeskripsikan karakter entity. Entiti digambarkan dalam bentuk *ellips*.

c. Hubungan

Relationship; sebagaimana halnya entity maka dalam hubungan pun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar entity dengan isi dari hubungan itu sendiri. *Relationship* digambarkan dalam bentuk intan / *diamonds*.

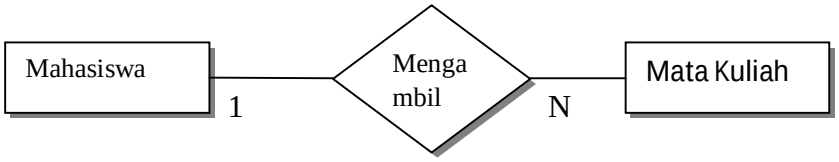
Relasi antara 2 file dapat dikategorikan menjadi 3 macam, yaitu :

1. *One to one relationship 2 file* yaitu hubungan antara dua entity dengan perbandingan satu berbanding satu.



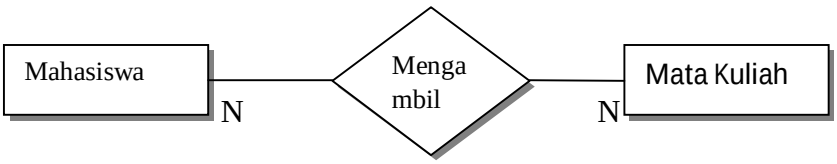
Gambar 2.5 *one to one*

2. *One to many relationship 2 file* yaitu hubungan antara dua entitas dengan perbandingan satu ke banyak.



Gambar 2.6 *one to many*

3. *Many to many relationship 2 file* yaitu hubungan antara entity yang satu dengan entity yang lainnya memiliki perbandingan banyak ke banyak.



Gambar 2.7 *many to many*

2.8 Pengertian Pembelian dan Penjualan

2.8.1 Pengertian tentang pembelian

Pembelian adalah salah suatu fungsi dari pembelanjaan atau merupakan kegiatan pembelanjaan. Pembelian sama pentingnya dengan penjualan yaitu untuk memenuhi suatu kebutuhan dari setiap individu maupun perusahaan. Seperti pembelanjaan kebutuhan kantor, bahan baku, gedung dan lain sebagainya. Adapun pengertian mengenai pembelian :

"*Proses atau kegiatan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dalam menunjang kebutuhan agar tujuan perusahaan tercapai"* [6]

"*Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan, fungsi yang dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kualitas tertentu yang ditujukan untuk dijual kembali dengan atau dipakai sendiri dengan atau tanpa proses terlebih dahulu"* [6]

Berdasarkan konsep yang ada diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem pembelian adalah pola hubungan antar bagian-bagian yang saling berhubungan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data kegiatan pembelian agar dihasilkan data yang tepat, cepat, akurat sehingga tujuan perusahaan tersebut dapat tercapai.

2.8.1.1 Cara pembelian

Ada 2 macam kebijakan tentang pembelian yang kita kenal yaitu :

1. Pembelian secara tunai.

   Membeli barang dengan membayar harga dari jumlah barang yang dibeli secara langsung kepada pemasok(*supplier*)

2. Pembelian secara kredit

   Pembelian barang kepada pemasok (*supplier*) dengan tidak melakukan pembayaran secara langsung tetapi dibayar dengan jangka waktu yang telah disepakati oleh pembeli dan penjual.

2.8.1.2 Fungsi pembelian

Fungsi pembelian sebagai upaya untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan kualitas baik dengan memperhatikan:

1. Tepat harga : sesuai dengan batas ekonomi dengan melihat harga pasar.
2. Tepat prosedur : sesuai dengan aturan produksi yang dibutuhkan.
3. Tepat jenis : sesuai dengan jenis yang dibutuhkan.
4. Tepat mutu : Mutunya harus terjamin dan berkualitas.
5. Tepat waktu : pengiriman yang tepat waktu karena akan mempengaruhi dalam penjualan barang.

2.8.2 Pengertian tentang penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi dari pemasaran atau merupakan kegiatan dari pemasaran, penjualan sangat penting dan menentukan karena suatu perusahaan untuk dapat memasarkan produknya yaitu dengan cara menjual produk tersebut apabila penjualan tidak dapat dilaksanakan maka akan merugikan suatu perusahaan karena dari aktivitas penjualan inilah pihak perusahaan akan memdapatkan keuntungan dan memberikan suatu nilai tambah bagi perusahaan apabila produk yang di pasarkan di rasa sangat bermanfaat bagi pembeli.

Ada 2 cara untuk melakukan penjualan yaitu :

1. Penjualan tunai

   Penjualan tunai yaitu apabila perusahaan tersebut menjual prodeuknya secara pembeli / pelanggan dan dibayar secara tunia saat itu juga.

2. Penjualan kredit

   Penjualan kredit yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara penjualan barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dan tidak ada pembayaran langsung dalam jangka waktu tertentu dan perusahaan mempunyai tagihan pada pembeli tersebut.

Berdasarkan keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan penjualan adalah pola hubungan yang berkaitan untuk melakukan kegiatan yang membproses data penjualan sehingga akan menghasilkan data yang cepat, tepat, akurat sehingga dapat memuaskan keingginan kedua belah pihak baik pihak pembeli maupun pihak penjual, sehingga tujuan dari sebuah perusahaan dapat tercapai yaitu memperoleh laba.

2.9 *Software* Pendukung

2.9.1 Sekilas Tentang Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic 6.0 (sering disingkat VB) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *event driven* dan menawarkan *Integrated Development Environment* (IDE) visual untuk membuat program aplikasi berbasis *MS-Windows* dengan menggunakan model pemrograman *Common Object Model* (COM). *Visual Basic* merupakan turunan bahasa BASIC dan menawarkan pengembangan aplikasi komputer berbasis grafik dengan cepat, akses ke basis data menggunakan *Data Access Object* (DAO), *Remote Data Object* (RDO), atau *ActiveX Data Object* (ADO), serta menawarkan pembuatan kontrol *ActiveX* dan *objek ActiveX*. *Visual Basic* 6.0 juga merupakan bahasa pemograman yang

digunakan untuk membuat aplikasi *Windows* yang berbasis *GUI (Grafhical User Interface*) atau program yang memungkinkan pemakai (*user)* berkomunikasi dengan menggunakan modus grafik atau gambar.

2.9.1.1 Keutungan dan Kekurangan Visual Basic 6.0

Adapun Keuntungan dalam menggunakan Visual Basic 6.0 :

1. Dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai bahasa makro
2. Sesuai untuk aplikasi perniagaan
3. Mempunyai komponen yang banyak
4. Pembuatan aplikasi yang berdasarkan objeknya
5. Tampilannya sudah *user friendly*
6. *Source code* lebih mudah dimengerti

Sedangkan kekurangan dari Visual Basic 6.0 :

1. Membutuhkan ruang form yang besar
2. Fungsi dari komponen ada yang belum *interface* sehingga masih tersembunyi dan harus dipanggil ulang.
3. Setiap ada komponen baru, maka komponen tersebut harus di daftarkan terlebih dahulu.

2.9.1.2 Struktur Aplikasi *Visual Basic* 6.0

Aplikasi (*project*) terdiri dari :

1. *Form*

   Windows/jendela dimana anda akan membuat user interval tampilan.

2. Kontrol/*control*

   Tampilan berbasis grafis yang dimasukan pada *form* untuk membuat interaksi dengan memakai (*text box, scroll,* tombol *command*).

3. *Form* dan *Control*

   Objek yang akan ditentukan.

4. Properti/*properties*

   Nilai atau karakteristik yang dimiliki oleh sebuah objek *Visual Basic*. Contoh : *Name, Captions, Size, Color, Possition,* dan *Text.*

5. Metode/*methods*

   Serangkaian perintah yang sudah tersedia pada suatu objek yang dapat diminta untuk mengerjakan tugas khusus.

6. Prosedur kejadian/*Event procedure*

7. Kode yang berhubungan dengan suatu objek.

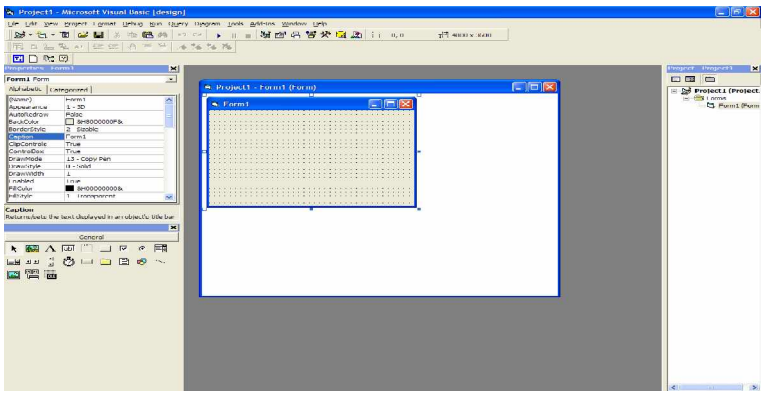
   Kode ini akan dieksekusi ketika ada respon dari *user* berupa *event* tertentu.

8. Prosedur umum/*general procedure*

   Kode yang tak berhubungan dengan suatu objek. Kode ini harus diminta oleh aplikasi. Modul/*Module* : Kumpulan dari prosedur umum, deklarasi variabel dan didefinisi konstanta yang digunakan oleh aplikasi.

2.9.1.3 Tampilan *Visual Basic* 6.0

Adapun tampilan dari program visual basic 6.0 seperti di bawah ini.



Gambar 2.8 Tampilan *Visual Basic*

1. *Main Windows* (jendela umum) terdiri dari *title bar* (baris judul), *menu bar* dan *toolbar*.
2. *Form Windows* (jendela *form*) adalah pusat dari pengembangan aplikasi *visual basic*.
3. *Project Windows* (jendela proyek) menampilkan daftar *form* dan modul proyek. Proyek merupakan kumpulan dari modul *form*, modul *class*, modul *standart*, dan *file* yang membentuk suatu aplikasi.
4. *Toolsbox*

   kumpulan dari objek yang digunakan untuk membuat *user interface* serta kontrol bagi program aplikasi.
5. *Properties Windows* (*jendela property*) berisi daftar struktur seting *property* yang digunakan pada sebuah abjek terpilih.
6. *Form Layout* Windows (*jendela layout Form*) menampilkan posisi relative terhadap layar *monitor*.

2.9.2 Sekilas Tentang Microsoft Access

Microsoft Access merupakan sebuah aplikasi yang tergabung dalam komponen Microsotft Office. Perangkat lunak tersebut bekerja dengan sangat baik pada sebuah basis data dengan banyak record tapi terdapat beberapa permasalahan di mana data mengalami kerusakan karena pada ukuran basis data Microsoft Access hanya mempunyai ruang penampung data yang terbatas. Nama kode (*codename*) yang digunakan oleh *Access* pertama kali adalah Cirrus yang dikembangkan sebelum *Microsoft* mengembangkan *Microsoft* Visual Basic, sementara mesin pembuat *form* antarmuka yang digunakannya dinamakan dengan Ruby.

2.9.2.1 Kelebihan dan kekurangan Microsoft Access

Keuntungan *Microsoft Access* adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang mudah dimengerti
2. Tampilan Form sudah interface
3. *Source code* yang dapat dimegerti User

Kekurangan *Microsoft Access* adalah sebagai berikut :

1. Kapasitas ruang simpan data tidak terlalu besar dibanding dengan yang lainya (Paradox, dll)
2. Tingkat pengamanan data masih belum terjamin