BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka acuhan yang disusun berdasarkan berbagai aspek, baik secara teoritis maupun empiris yang menumbuhkan gagasan dan mendasari usulan penelitian tindakan kelas. Dasar-dasar usulan penelitian tindakan dapat berasal dari temuan hasil penelitian yang terdahulu dan mendukung pilihan tindakan untuk mengatasi permasalahan penelitian tindakan yang sekarang.

2.2 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Menurut Tata Sutabri(2012:6) sistem dapat didefinisikan yaitu Sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu, Menurut Jogiyanto (2001:10) Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

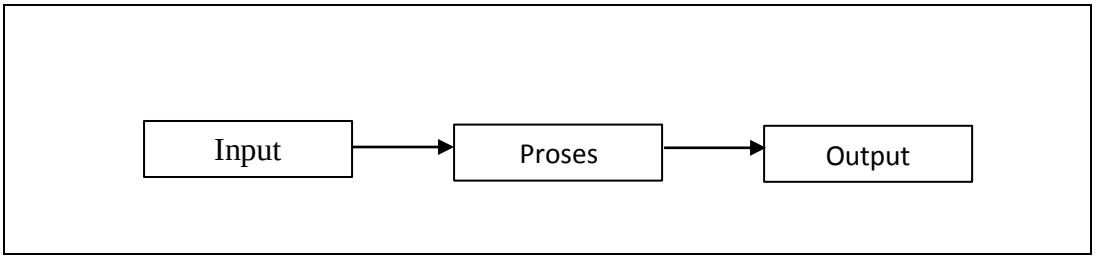
Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara dimana yang berperan sebagai penggeraknya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Kata "sistem" banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya menurut Jogiyanto (2001:12) Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.1 Bentuk Sistem

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



Gambar 2.1 Bentuk Dasar Sistem
(Sumber: Jogiyanto ,2005:4)

2.2.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2001:13) Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, antara lain :

a. Komponen sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Suatu sistem bagaimanapun kecilnya selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batas Sistem

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

c. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung Sistem

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.

e. Masukan Sistem

   Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan *(maintenance input)* dan masukan sinyal *(signal*

input). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut beroperasi. *Signal Input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

g. Pengolah Sistem

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

2.2.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Abdul Kadir (2002 : 27) dalam bukunya yang berjudul ”Pengenalan Sistem Informasi”, Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Abstrak (Abstract System) dan Sistem Fisik (Physical System)
    a. Sistem Abstrak (*Abstract System*)

    Sistem Abstrak adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep.Misalnya, sistem teologi yang berisi gagasan tentang hubungan manusia dan Tuhan.

    b. Sistem Fisik (*Physical System*)

    Sistem Fisik adalah system yang secara fisik dapat dilihat.Misalnya, system computer,system sekolah dan system akuntansi.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Alamiah (Natural System) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)
    a. Sistem Alamiah (*Natural System*)

       Sistem Alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat oleh manusia. Contoh : Sistem tata surya.
    b. Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)

       Sistem Buatan Manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia dan melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin. Contoh : Sistem mobil.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Deterministik (*Deterministic System*) dan Sistem Probabilistik (Probab*ilistic System*).
    a. Sistem Deterministik (*Deterministic System*)

       Sistem Deterministik adalah suatu system yang operasinya dapat diprediksi secara tepat.Misalnya,system komputer
    b. Sistem Probabilistik (*Probabilistic System*)
    c. Sistem Probabilistik adalah sistem yang tak dapat diramal dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas.
    d. Sistem probabilistik adalah sistem yang tak dapat diramal dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Tertutup (Closed System) dan Sistem Terbuka (*Open System*).

a. Sistem Tertutup (*Closed System*)

   Sistem Tertutup adalah sistem yang tidak tidak bertukar materi,informasi,atau energy dengan lingkungan.Dengan kata lain,system ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Sistem Terbuka (*Open System*)

   Sistem Terbuka adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan.Ciri-cirinya,system menerima masukan yang diketahui,yang bersifat acak,maupun gangguan.

2.3 Pengertian Informasi

Informasi merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu sistem untuk pengambilan suatu keputusan. Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Zulkifli (2001 : 2) “Informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu”.

Menurut Tata Sutabri (2003 : 18), Data adalah merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata,merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah legih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

2.4 Konsep Dasar Informasi

Untuk informasi yang di hasilkan dari suatu proses pengolahan data harus memiliki kualitas yang berbeda. Menurut Jogianto (2005: 10) kualitas informasi terdiri dari tiga hal yaitu akurat, relevan dan tepat waktu.

a. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan, tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai kepenerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi terhadap keakuratan sebuah informasi antara lain adalah:

1. Kelengkapan (*Completeness)* Informasi

   Informasi yang dihasilkan terdiri dari satu kesatuan informasi yang menyeluruh dan mencangkup berbagai hal yang terkait di dalamnya. Karena apabila informasi yang dihasilkan sebagaian-sebagian tentunya akan mempengaruhi dalam pengambilan keputusa atau menentukan tindakan secara keseluruhan, sehingga akan berpengaruh terhadap kemempuannya untuk mengontrol atau memecahkan suatu masalah dengan baik.

2. Kebenaran (*Correctness*) Informasi

   Informasi yang di hasilkan oleh proses pengolahan data, haruslah benar sesuai dengan perhitungan-perhitungan yang ada dalam proses tersebut.

3. Keamanan (*Security*) Informasi

   Sebuah informasi harus aman, dalam arti hanya di akses oleh pihak-pihak yang berkepentingan saja sesuai dengan sifat dan tujuan dari informasi tersebut.

b. Relevan

   Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lain berbeda, maka informasi bisa di katakana berguna jika benar-benar beguna dan di butuhkan pemakainya.

c. Tepat pada waktunya

   Beberapa informasi ynag datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merpakan landasan di dalam mengambil keputusan.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2006: 36) Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk suatu kesatuan untuk mengintegrasi data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi tersebut.

Menurut O'Brien (2005, P5), Sistem informasi adalah suatu kombinasi terartur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (piranti lunak), *computer networks and data communications* (jaringan

komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Bila mengacu pada definisi sistem maka sistem informasi dapat definisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Dapat di simpulkan bahwa sistem informasi adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan dengan tujuan untuk mengelola data sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

Sistem informasi juga mempunyai beberapa komponen, yaitu :

1. *Hardware* (perangkat keras), seperti : *keyboard, monitor, microprocessor* dan lain sebagainya.
2. *Software* (perangkat lunak).
3. *Brainware* (manusia).
4. Data.
5. Prosedur atau metode-metode.

2.5.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:12) Istilah dalam komponen sistem informasi adalah blok bangunan (*building block*) yang dapat di bagi menjadi enam blok, yaitu :

1. Blok masukan (*input block*)

   Blok input merupakan data–data yang masuk ke dalam sistem informasi, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar yang dapat diolah menjadi suatu informasi tertentu.

2. Blok model (*model block*)

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan mengolah data input untuk menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

   Merupakan informasi yang menghasilkan sekumpulan data yang nantinya akan disimpan berupa data cetak laporan.

4. Blok teknologi (*technologi block*).

   Blok teknologi merupakan penunjang utama dalam berlangsunganya sistem informasi. Yang memiliki beberapa komponen yaitu alat memasukan data (*input device*), alat untuk menyimpan dan mengakses data (*storege device*), alat untuk menghasilkan dan mengirimkan keluaran (*output divice*) dan alat untuk membantuk pengendalian sistem secara keseluruan (*control device*). Teknologi informasi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainare*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok basis data (*database block*)

   Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan oleh perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu di simpan dan perlu di organisasi sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

6. Blok kendali (*control block*)

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal–hal yang dapat merusak sistem dapat di cegah bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan kerusakan dalam penggunaan sistem.

2.6 Pengertian Pelayanan Kesehatan

Pelayanan kesehatan adalah sebuah konsep yang digunakan dalam memberikan layanan kesehatan kepada masyarakat. definisi pelayanan kesehatan menurut Prof. Dr. Soekidjo Notoatmojo adalah sebuah sub sistem pelayanan kesehatan yang tujuan utamanya adalah pelayanan *preventif* (pencegahan) dan *promotif*(peningkatan kesehatan) dengan sasaran masyarakat.

Sedangkan menurut Levey dan Loomba (1973), Pelayanan Kesehatan Adalah upaya yang diselenggarakan sendiri/secara bersama-sama dalam suatu organisasi untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan, mencegah, dan mencembuhkan penyakit serta memulihkan kesehatan peroorangan, keluarga, kelompok, atau masyarakat. definisi pelayanan kesehatan menurut Depkes RI (2009) adalah setiap upaya yang diselenggarakan sendiri atau secara bersama-sama dalam suatu organisasi untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan, mencegah dan menyembuhkan penyakit serta memulihkan kesehatan perorangan, keluarga, kelompok dan atupun masyarakat.

2.7 Pengertian Jaringan

Menurut Budhi Irawan (2005:5) Jaringan Komputer adalah sebuah system yang terdiri atas computer dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

Pengertian jaringan komputer secara umum merupakan sekelompok komputer otonom/pribadi yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya dengan menggunakan protokol komunikasi melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program-program, penggunaan bersama perangkat keras seperti printer, harddisk dan sebagainya. Selain itu juga jaringan computer bisa diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada di berbagai lokasi yang terdiri dari lebih satu komputer yang saling berhubungan.Dalam sebuah jaringan komputer biasanya terhubung sejumlah komputer atau beberapa Server.

Server adalah komputer yang difungsikan sebagai ”pelayanan” pengiriman data dan penerima data diantara komputer-komputer yang tersambung. Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (transmisi) menuju ke sisi penerima (receiver) melalui media komunikasi.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) merupakan protokol standard internet yang digunakan untuk melakukan koneksi ke internet protokol. TCP/IP memiliki beberapa subyek protokol yang berbeda yang beroperasi pada lapisan yang berbeda dan mempunyai tugas masing-masing.

Berkat adanya protokol ini setiap komputer dapat berhubungan secara fleksibel dengan host-host yang terkoneksi.

Menurut Budhi Irawan (2005) Secara umum jaringan komputer ada 5 jenis yang terdiri dari :

1. **Local Area Network (LAN)**

   Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

2. **Metropolitan Area Network (MAN)**

   Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

3. **Wide Area Network (WAN)**

   Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai.

4. Internet

Sebenarnya terdapat banyak jaringan didunia ini, seringkali menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda. Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kampatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut gateway guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

5. Jaringan Tanpa Kabel

Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komunikasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya orang yang ingin mendapat informasi atau melakukan komunikasi walaupun sedang berada diatas mobil atau pesawat terbang, maka mutlak jaringan tanpa kabel diperlukan karena koneksi kabel tidaklah mungkin dibuat di dalam mobil atau pesawat. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

2.8 Tologi Jaringan komputer

Menurut Budhi Irawan (2005:25) Topologi secara fisik dari suatu jaringan local adalah merujuk kepada konfigurasi kabel,computer,dan perangkat lainnya.

Adapun bentuk dari topologi fisik dari jaringan komputer adalah sebagai berikut :

1. **Topologi Linear Bus**

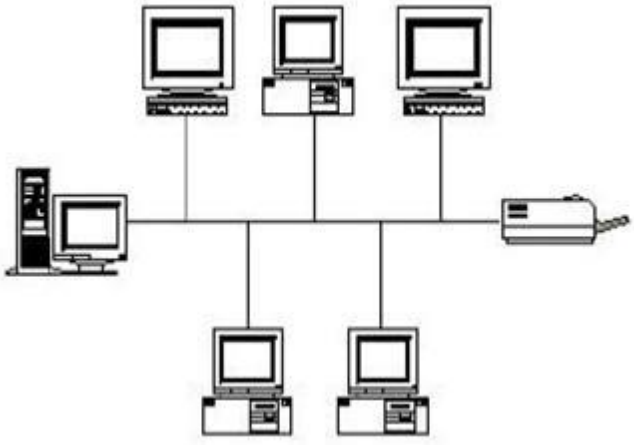
   Topologi bus terlihat pada skema di atas. Terdapat keuntungan dan kerugian dari tipe ini yaitu:

   Keuntungan:

   - Hemat kabel Layout kabel sederhana
   - Mudah dikembangkan

   Kerugian:

   - Deteksi dan isolasi kesalahan sangat kecil
   - Kepadatan lalu lintas Bila salah satu client rusak, maka jaringan tidak bisa berfungsi.
   - Diperlukan repeater untuk jarak jauh
   -



Gambar 2.2 Topologi Linier Bus
[Sumber : Budhi Irawan, 2005:26]

2. Topologi Star

Merupakan kontrol terpusat, semua link harus melewati pusat yang menyalurkan data tersebut kesemua simpul atau client yang dipilihnya. Simpul pusat dinamakan stasium primer atau server dan lainnya dinamakan stasiun sekunder atau client server. Setelah hubungan jaringan dimulai oleh server maka setiap client server sewaktu-waktu dapat menggunakan hubungan jaringan tersebut tanpa menunggu perintah dari server. Terdapat keuntungan dan kerugian dari tipe ini yaitu:

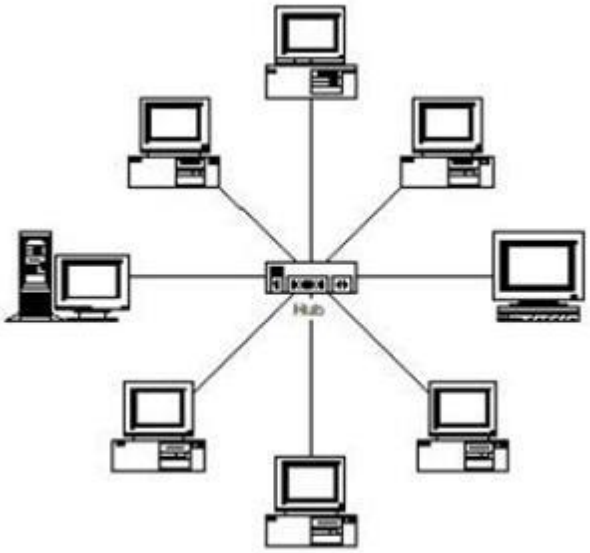
Keuntungan:

- Paling fleksibel.
- Pemasangan/perubahan stasiun sangat mudah dan tidak mengganggu. bagian jaringan lain.
- Kontrol terpusat.

- Kemudahan deteksi dan isolasi kesalahan/kerusakan.
- Kemudahaan pengelolaan jaringan.

Kerugian:

- Boros kabel.
- Perlu penanganan khusus.
- Kontrol terpusat (HUB) jadi elemen kritis.



Gambar 2.3 Topologi Star
[Sumber : Budhi Irawan,2005:27]

3. Topologi Ring

Topologi Ring terlihat pada skema di atas. Metode token-ring (sering disebut ring saja) adalah cara menghubungkan komputer sehingga berbentuk ring (lingkaran). Setiap simpul mempunyai tingkatan yang sama. Jaringan akan disebut sebagai loop, data dikirimkan kesetiap simpul

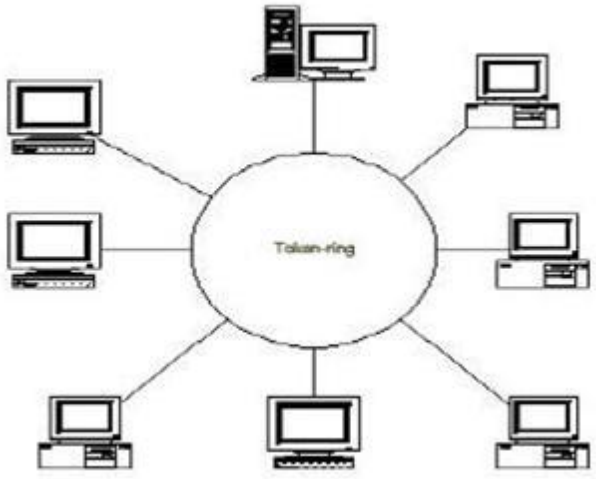
dan setiap informasi yang diterima simpul diperiksa alamatnya apakah data itu untuknya atau bukan. Terdapat keuntungan dan kerugian dari tipe ini yaitu:

Keuntungan :

- Hemat kabel

Kerugian:

- Peka kesalahan.
- Pengembangan jaringan lebih kaku.



Gambar 2.4 Topologi Ring
[Sumber : Budhi Irawan,2005:28]

2.9 Perankat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program,penulis menggunakan aplikasi Form Builder dengan sistem operasi Windows 8, Data Base yang digunakan adalah Oracle 10g serta Report Builder yang digunakan sebagai bentuk laporan dari system informasi yang penulis buat.

2.9.1 Pengenalan Oracle

Tiga dekade yang lalu Larry Ellison melihat ada kesempatan emas saat dia mengerjakan deskripsi *protoype database* relasional.Bersama dua orang pendiri lainnya yaitu Bob Miner dan Ed Oates mereka mengkomersilkan model database relasional menggunakan SQL.

Perkembangan permrograman yang dikeluarkan oleh produk oracle sangatlah cepat dan karena perkembangannya tersebut, maka setiap perusahaan banyak menggunakan jasa dari perusahaan oracle ini.Mulai hanya penggunaan databasenya saja, membuat aplikasi dan bahkan support juga untuk aplikasi web. Saat ini oracle telah menjadi standar khusus untuk pembangunan aplikasi dan database enterprise.

2.9.1.1 *Oracle Sql* dan *PL/Sql*

Oracle merupakan sebuah basis data relasional atau RDBMS (*Relational Database Management System*) yang sangat popular dan saat ini banyak digunakan oleh perusahaan perusahaan besar bersekala internasional. Keandalan oracle dalam melakukan pengolahan dan pemeliharaan data sudah tidak diragukan lagi dikalangan praktisi yang bergelut di dunia pemrograman database. *Oracle* memiliki sistem keamanan yang tinggi sehingga data-datanya dapat terjaga dengan baik.

SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses sebuah basis dan relasional, termasuk oracle. SQL menyediakan sekumpulan statement untuk melakukan proses penyimpanan, modifikasi dan pengambilan data di dalam database.

PL/SQL (*Procedural Language Extensions to SQL*) merupakan teknologi tambahan yang hanya terdapat di dalam oracle dan digunakan untuk meningkatkan kapabilitas SQL agar dapat diperlakukan sebagaimana layaknya bahasa procedural, fungsi, trigger, dan konstruksi standar procedural lainnya sehingga pengolahan data dapat dilakukan secara dinamis.

2.9.1.2 *Oracle Database 10g*

Oracle Database 10g merupakan database pertama dirancang untuk komputasi *grid*, cara yang paling fleksibel dan hemat biaya untuk mengelola informasi perusahaan. *Database 10g* memotong biaya manajemen sambil memberikan kualitas pelayanan tertinggi.*Oracle Database Enterprise Edition* menawarkan skalabilitas industry terkemuka dan kehandalan dalam menyimpan database serta konfigurasi system tunggal.

2.9.1.3 *Oracle Developer Suite 6i*

Oracle Developer Suite 6i adalah produk untuk membuat suatu aplikasi yang cukup lengkap dan sangat mudah digunakan. Oracle Developer terdiri ini atas subproduk untuk membuat aplikasi sebagai berikut :

1) *Oracle Form*

Oracle Form berguna untuk mengakses sebuah table dengan fasilitas seperti pada umumnya, yaitu menampilkan, memasukkan, mengubah, dan menghapus data. Selain itu, juga form dapat memproses sebuah perhitungan dalam sebuah table dan dapat dalam range atau bagian tertentu.

2) *Oracle Report*

Sebuah report adalah tampilan halaman yang berorientasi menampilkan data di mana user dapat memilih data apa yang akan ditampilkan, dalam bentuk bagaimana, tetapi user tidak dapat mengubah data tersebut. Sebuah report berorientasi untuk dicetak atau hanya untuk dilihat dalam display. Dalam Oracle Developer terdapat tool untuk mengenerate *report* yang sangat bagus dan *powerfull*. Dengan report desain dapat dirancang sebuah tampilan *report*, data apa saja yang akan disajikan tanpa harus melakukan pemrograman mendalam.

Tipe-tipe report yang dapat ditampilkan dalam *Oracle Developer* :

1) *Tabular*

Digunakan untuk menampilkan data dari table secara sederhana.Apa yang ada di table akan ditampilkan begitu saja, sesuai dengan apa yang diinginkan.

2) *Mailing Label*

Digunakan untuk menampilkan record secara berulang-ulang di masingmasing halaman di area yang telah didefinisikan. Seperti saat mencetak label surat untuk dikirimkan ke banyak client, di mana alamat client berbeda-beda, tetapi mempunyai field sama, yaitu alamat.

3) *Form letter*

Digunakan untuk menampilkan sebuah area kosong yang dapat diisi oleh suatu record yang dikehendaki.

4) *Master-master*

Digunakan untuk menampilkan dua kelompok record atau lebih secara bersamaan di mana tidak ada relasi antara satu dan lainnya.

5) *Master-Detail*

Digunakan untuk menampilkan dua kelompok record atau lebih secara bersamaan dimana terjadi relasi di antara kelompok record tersebut.

6) *Matrix atau Crosstab*

Digunakan untuk menampilkan perpotongan antara pertemuan dua record sehingga menghasilkan suatu nilai.

7) *Data File*

Digunakan untuk mentransfer data ke tool yang berbeda.