BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan teori-teori penunjang yang mendasar, relevan dan terkait dengan permasalahan yang dihadapi dalam melakukan penelitian. Fungsi dari teori adalah, pertama sebagai alat untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistematis. Kedua, teori menjadi pembimbing dalam melakukan penelitian.

2.1 Definisi Perancangan

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem itu sendiri. Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan.

Perancangan perangkat lunak yaitu proses dimana keperluan-keperluan telah didapat lalu diterjemahkan ke dalam model presentasi perangkat lunak.[FJ02]

Perangkat lunak dirancang dari program-program, data, dan dokumen. Pemilih perangkat lunak ditentukan oleh kebutuhan pemakai. Perangkat lunak yang berkualitas bukanlah perangkat lunak yang canggih dengan versi terbaru. Perangkat lunak yang berkualitas adalah perangkat lunak yang memenuhi dan sesuai kebutuhan pemakai.

Tahap perancangan sistem mempunyai 2 tujuan utama yaitu :

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Menurut [Jog83] sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[Jog1].

[Jog86] mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yaitu blok bangunan, blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem blok-blok tersebut saling berinteraksi membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

2.2.1 Definisi Sistem

Menurut [Jog4] sistem dapat didefinisikan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada proses sistem dan pendekatan yang menekankan pada komponen sistem.

Pendekatan yang menekankan pada proses sistem menurut [Jog4] bahwa "Sistem adalah suatu jaringan kerja dengan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan/untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu". Sedangkan pendekatan yang

menekankan komponen sistem menurut [Jog4] bahwa "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

Adapun pendapat mengenai sistem menurut [Fat02] yang mengemukakan bahwa "Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi/tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu".

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

a. Komponen sistem, yaitu suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.
b. Batas Sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.
c. Lingkungan Luar Sistem (*environment*) adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
d. Penghubung Sistem (*interface*) merupakan media penghubung antar satu subsistem dengan subsistem lainnya.
e. Masukan Sistem (*input*) adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem, dapat berupa masukan peralatan (*maintenance input*) yaitu energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (signal input) yaitu energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
f. Keluaran sistem (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
g. Pengolahan Sistem berfungsi untuk merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem adalah apa yang ingin dicapai oleh sistem. Keberhasilan suatu dapat dilihat dari berhasil tidaknya sistem mengenai sasaran dan tujuannya.

2.2.2 Definisi Informasi

Adapun definisi Informasi menurut [Jog4] yaitu "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

Sumber dari informasi adalah data yang mana data merupakan bentuk yang masih mentah, yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

Data yang diolah menjadi suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, hasil dari tindakan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus dan siklus ini disebut *Siklus Informasi*.

Informasi yang diperoleh dari hasil pengolahan data harus mempunyai kualitas yang tergantung pada tiga hal berikut ini :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan, dan juga informasi harus mencerminkan keadaan yang benar-benar terjadi.
2. Tepat Waktu, berarti informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan bagi pengambilan keputusan.
3. Relevan, berarti informasi tersebut harus sesuai dengan yang dibutuhkan.

4. Lengkap, berarti informasi harus diberikan secara lengkap.

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal-hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2.2.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut [Jog4] Sistem informasi adalah "Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung operasi bersifat managerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan".

Komponen Sistem Informasi terdiri dari :

1. Perangkat Keras (*hardware*), menunjukan peralatan komputer secara fisik yang menyediakan lima fungsi utama yaitu: masukkan (*input*), keluaran (*output*), penyimpanan data dan program yang sekunder, pusat prosesor, dan komunikasi.
2. Perangkat Lunak (*software*), merupakan istilah yang umum diberikan bagi intruksi-intruksi dengan aturam-aturan tertentu untuk melaksanakan tugas tertentu.
3. Teknisi (*Brainware*), dikenal pula dengan istilah operation personal, meliputi operator, analisis sistem, pemrograman, personal yang menyiapkan dan mencatat data.
4. Basis Data (*Database*), berisi semua data yang digunakan oleh aplikasi perangkat lunak. Satu set data yang disimpan dikenal dengan nama file. Adanya data secara

fisik yang disimpan dibuktikan oleh media penyimpanan, seperti : pita magnetik, disket yang digunakan untuk penyimpanan data sekunder, dan lain-lain.

5. Prosedur, terdiri dari tiga jenis prosedur formal yang dibutuhkan :
   a. Instruksi untuk pemakai sehingga pemakai dapat mengaplikasikan pencatatan data, menggerakan terminal, memasukan dan mengeluarkan data.
   b. Menyiapkan masukkan oleh Instruksi untuk personil yang menyiapkan data.
   c. Instruksi mengoperasikan untuk personil yang mengoperasikan komputer.

2.2.4 Komponen Sistem

Menurut [Jog86] komponen sistem informasi terbagi dalam beberapa blok yang disebut blok bangunan, blok tersebut terdiri dari:

a. Blok Masukan

   Masukan mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Masukan di sini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan berupa dokumen dasar.

b. Blok Model

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

c. Blok Keluaran

   Merupakan produk dari sistem informasi yang berupa informasi yang berkualitas dan dokumen yang berguna untuk tingkatan serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi merupakan *tool box* di dalam sistem informasi, teknologi yang digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data juga menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem keseluruhan.

e. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

f. Blok Kendali

Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang merusak sistem dapat dicegah dan bila dalam sistem terdapat kesalahan dapat diatasi secara langsung.

2.3 Definisi Kasus Yang Dianalisis

Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan merupakan suatu pola hubungan antar bagian-bagian yang saling berkaitan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data kegiatan pembeli dan penjual agar menghasilkan suatu transaksi baik itu berupa barang atau jasa dan memperoleh data secara cepat.

2.3.1 Definisi Pembelian

Menurut MID [5] Pembelian merupakan salah satu fungsi dari pembelanjaan atau merupakan kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian sama pentingnya dengan penjualan untuk memenuhi setiap perusahaan, seperti kebutuhan peralatar kantor, gedung, peralatan produksi dan lain-lain.

Pembelian adalah proses atau kegiatan pembelanjaan untuk memenuhi kegiatan perusahaan dalam menunjang kemajuan agar tujuan perusahaan tercapai.

Adapun jenis dari sistem transaksi pembelian menurut MID [5] adalah sebagai berikut :

1. Pembelian secara kontan yaitu pembelian dilaksanakan secara cash and carry. Kebiasaan yang umum pada waktu sekarang yaitu jangka waktu satu bulan pun dianggap kontan.
2. Pembelian secara kredit yaitu pembelian yang mendapat fasilitas pembayaran lebih dari satu bulan.
3. Pembelian secara tender yaitu pembelian yang dilaksanakan apabila menyangkut nilai cukup besar.
4. Pembelian dengan cara impor yaitu pembelian yang menggunakan prosedur impor dengan memanfaatkan “letter of credit”(dalam praktek).
5. Pembelian di pasar berjangka yaitu pembelian atas barang-barang yang telah dimiliki standar kualitas yamg ditawarkan di pasar berjangka.
6. Pembelian secara komisi yaitu pembelian barang bersifat titipan atas barang-barang yang terjual yang kemudian dibayar.

7. Pembelian secara cicilan yaitu suatu cara pembelian dimana harga atas barang dibayar secara mencicil setelah diperhitungkan bunga bank.
8. Pembelian kontrak yaitu suatu pembelian dengan menggunakan prosedur kontrak yang memuat hak-hak dan kewajiban masing.masing pihak.
9. Pembelian melalui perantara yaitu suatu jenis pembelian yang menggunakan jasa komisioner atau makelar sebagai perantara dalam pembelian dan untuk jasa yang mereka berikan,mereka menerima komisi atau provisi.
10. Pembelian secara "remburs" yaitu pembayaran dilakukan kepada pembawa atau yang menyangkut barang.

2.3.2 Definisi Penjualan

Penjualan berhubungan erat dengan yang namanya pemasaran, tetapi penjualan hanyalah merupakan segi dari pemasaran, artinya dalam suatu penjualan hanya memikirkan dan mengurusi soal pertukaran baik berupa barang maupun jasa.

Sehingga dari setiap perusahaan tentunya akan menyusun suatu akuntansi penjualan, penyusunan akuntansi menurut MID [5], ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Penjualan merupakan sumber pendapatan perusahaan.
2. Pendapatan dari penjualan merupakan sumber pendanaan.
3. Akibat penjualan akan menambah posisi harta pada perusahaan.

Adapun klasifikasi transaksi penjualan dibagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Penjualan secara kredit

   Penjualan dilakukan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dalam jangka waktu tertentu dan perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli.

2. Penjualan secara tunai

   Penjualan yang dilakukan apabila perusahaan menjual produk secara langsung kepada pembeli dan dibayar pada saat itu juga oleh pembeli.

Seperti telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan penjualan adalah melakukun transaksi jual beli yang sebanyak - banyaknya, adapun jenis – jenis penjualan dalam bukunya MID [5] yang dilakukan antara lain :

a. Penjualan secara percobaan, ialah penjualan baru terjadi apabila pihak pembeli telah menyatakan persetujuannya terhadap barang yang dijual.
b. Penjualan dengan contoh, ialah penjualan yang terjadi atas dasar contoh barang tersebut baik mengenai barang maupun kualitasnya dan sesuai harganya.
c. Penjualan dengan cicilan atau angsuran, ialah pembeli membayaran harga barang dengan beberapa kali bayaran.
d. Penjualan dengan kontan dalam hal ini harga dibayar tunai barang dibawa langsung oleh pembeli.

2.4 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi ini akan membahas tentang jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, manfaat jaringan komputer, *client server* dan perangkat lunak yang mendukung suatu sistem informasi pembelian dan penjualan barang.

2.4.1 Pengertian Jaringan Komputer

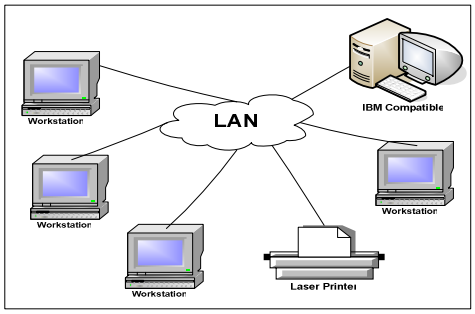
Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, software aplikasi dan peralatan hardware secara bersamaan untuk membantu proses otomatisasi perkantoran dan peningkatan ke arah efisiensi kerja.

2.4.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer

Secara umum jaringan komputer terbagi menjadi 3 jenis, yaitu :

a) *Local Area Network (LAN)*

LAN adalah jaringan yang dibatasi oleh area yang relative kecil, umumnya di batasi oleh area lingkungan, seperti sebuah kantor pada sebuah gedung, atau tiap-tiap ruangan pada sebuah sekolah. Biasanya jarak antarnode tidak lebih jauh dari sekitar 200 m.

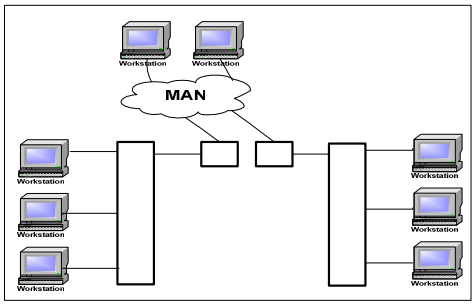


Gambar 2.1 Local Area Network

[Sumber : Adr2003]

b) *Metropolitan Area Network (MAN)*

MAN biasanya meliputi area yang lebih besar dari *LAN,* misalnya antar gedung dalam suatu daerah. Dalam hal ini jaringan menghubungkan beberapa buah jaringan kecil ke dalam lingkungan area yang lebih besar.

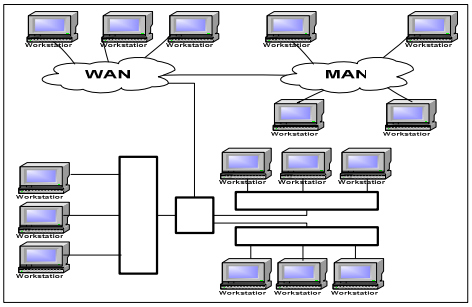


Gambar 2.2 Metropolitan Area Network

[Sumber : Adr2003]

c) *Wide Area Network (WAN)*

WAN adalah jaringan yang biasanya sudah menggunakan media wireless, sarana satelit ataupun kabel serat optik, karena jangkauannya yang lebih luas, bukan hanya meliputi satu kota atau antar kota dalam suatu wilayah, tetapi mulai menjangkau area otoritas negara lain.



Gambar 2.3 Wide Area Network

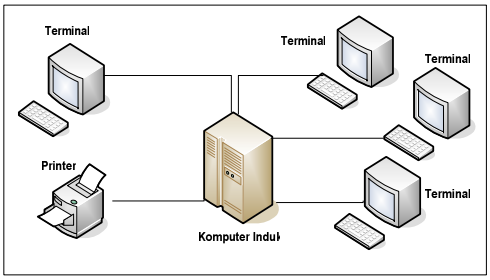
[Sumber : Adr2003]

2.4.3 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah bentuk atau konfigurasi dari sistem jaringan. Ada empat topologi yang umum digunakan[Sus02], yaitu:

1. *Star Network*

Merupakan konfigurasi jaringan komputer yang berbentuk bintang. Topologi ini memiliki satu hub pusat dari mana data ditransmisikan ke seluruh node dalam jaringan.

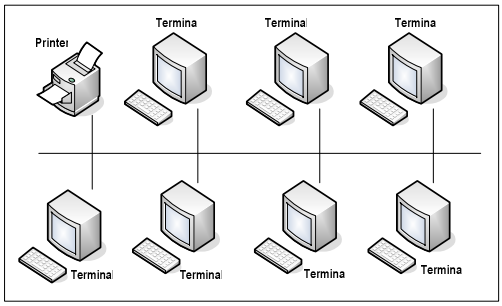


Gambar 2.4 Star Network

[Sumber : Azr2002]

2. *Bus Network*

Jaringan komputer ini memiliki konfigurasi yang berbentuk garis. Dalam jaringan ini tidak ada induk komputer yang mengontrol jaringan komputer secara keseluruhan.

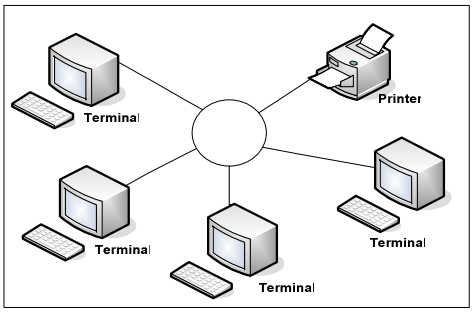


Gambar 2.5 Bus Network

[Sumber : Azr2002]

3. *Ring Network*

Sama halnya dengan *bus network*, jaringan ini tidak terpusat pada induk komputer. Sehingga kalau salah satu komputer tidak berfungsi tidak akan mengganggu komputer yang lain.

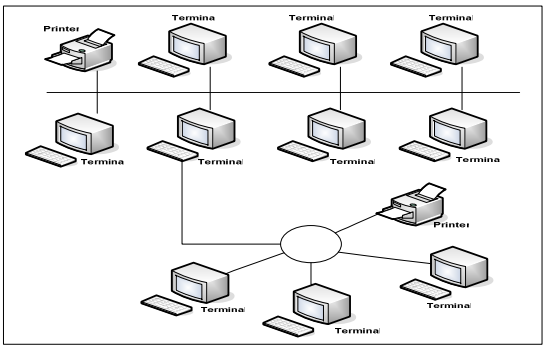


Gambar 2.6 Ring Network

[Sumber : Azr2002]

4. *Hybrid Network*

Konfigurasi jaringan komputer ini merupakan gabungan dari berbagai konfigurasi.



Gambar 2.7 Hybrid Network

[Sumber : Azr2002]

2.4.4 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dari membangun jaringan komputer adalah sebagai berikut[Kri03]:

1. *Sharing resources*

Sharing resources bertujuan agar seluruh program, peralatan atau periperal lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi maupun pengaruh dari pemakai. Dengan kata lain, seorang pemakai yang letaknya jauh sekalipun dapat memanfaatkan data maupun informasi yang lainnya tanpa mengalami kesulitan.

2. Media komunikasi

Jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan atau informasi yang penting lainnya.

3. Integrasi data

Pembangunan jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan 1 komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolah informasi setiap saat.

4. Pengembangan dan Pemeliharaan

Dengan adanya jaringan komputer ini, maka perkembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya. Jaringan komputer bisa memudahkan pemakai dalam merawat *harddisk* dan peralatan lainnya. Misalnya untuk memberikan perlindungan serangan *virus* maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada *harddisk* yang ada di komputer pusat.

5. Keamanan Data

Sistem jaringan komputer memberikan perlindungan terhadap data, jaminan keamanan data tersebut diberikan melalui pengaturan hak akses para pemakai dan password, serta teknik perlindungan terhadap *harddisk* sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

6. Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini

Dengan adanya pemakaian sumber daya secara bersama-sama maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang di akses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat secara langsung di ketahui oleh setiap pemakai.

2.5 Pengertian Client Server

Client dan *Server* pada dasarnya tidaklah berarti dua buah komputer yang berbeda. *Client* dan *Server* adalah dua buah aplikasi yang berjalan dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga aplikasi *Client* dan *Server* bisa saja berada bersama dalam satu buah komputer sekaligus.

Aplikasi *Server* cenderung bersifat pasif dan menunggu datangnya permintaan (*request*) dari satu atau lebih aplikasi *Client*, kemudian memberi jawaban (*response*) dari setiap *request* tersebut secara simultan. Aplikasi *Client* cenderung bersifat aktif untuk meminta atau mengirim request ke aplikasi *Server*.

Jenis layanan Client – Server antara lain :

1. *File Server* : memberikan layanan fungsi pengelolaan file.
2. *Print Server* : memberikan layanan fungsi pencetakan.
3. *Database Server* : proses-proses fungsional mengenai database dijalankan pada mesin ini dan stasiun lain dapat minta pelayanan.
4. *DIP* (*Document Information Processing*) : memberikan pelayanan fungsi penyimpanan, manajemen dan pengambilan data.

2.6 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam membuat sebuah fakta sebagai bahan inputan database diperlukan sebuah perangkat lunak (*software*) untuk mengorganisasikan atau mengolah fakta tersebut sehingga menjadi keluaran berupa informasi yang diinginkan. Aplikasi yang akan dibuat ini menggunakan beberapa perangkat lunak untuk menunjang dalam pembuatan program aplikasi ini yaitu :

2.6.1 Microsoft Visual Basic 6.0

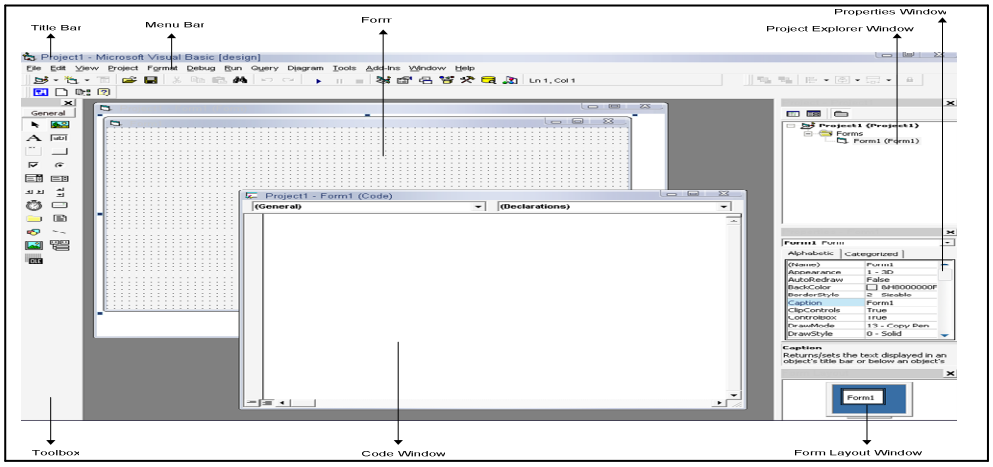
Microsoft Visual Basic merupakan bahasa pemrograman yang menggunakan metode *Graphical User Interface* (GUI). Keuntungan menggunakan pemrograman dengan Visual Basic adalah sangat Visual Basic memudahkan programmer untuk membuat sebuah aplikasi, mulai dari merancang tampilan program sampai dengan pembuatan kode untuk program tersebut, karena Visual Basic didesain dengan arsitektur terbuka sehingga banyak sekali *vendor* yang menyediakan fasilitas tambahan untuk mempermudah programmer dalam membuat sebuah aplikasi.

Kelebihan *Microsoft Visual Basic* adalah sebagi berikut :

1. Mempunyai fasilitas *toolbox* yang dapat secara langsung mendesain program yang akan dibuat.
2. Mempunyai jendela properties dimana dapat mengedit properti suatu objek terpilih yang berada dalam suatu aplikasi.

Kelemahan *Microsoft Visual Basic* adalah tidak mempunyai sistem *database* sendiri sehingga bergantung pada program aplikasi lain. Visual Basic memiliki antar muka yang dapat diatur sesuai dengan selera penggunanya.

Visual Basic memiliki antarmuka yang dapat diatur sesuai selera penggunanya.



Gambar 2.8 Antarmuka Visual Basic 6.0

[Sumber : Arf2000]

Antar muka pada Visual Basic :

1. *Title Bar*, menunjukkan nama project yang sedang dibuat
2. *Menu Bar*, berisi menu-menu utama, misaknya menu *file, Edit, View, Project, Run*, dan lain-lain
3. *Main Toolbar,* toolbar utama yang berisi icon-icon yang dapat diklik oleh pengguna untuk melakukan suatu perintah khusus secara tepat.
4. *Form* adalah tempat untuk merancang program aplikasi yang sedang dibuat.
5. *Project Explorer Window*, Jendela untuk menampilkan project-project, form-form, atau modul-modul yang terlibat dalam proses pembuatan program aplikasi.
6. *Properties Window*, adalah jendela untuk melihat dan mengubah properti-properti yang dimiliki sebuah objek.
7. ToolBox terdiri atas beberapa *Class object* yang dapat digunakan untuk menanamkan objek kedalam proses pembuatan aplikasi.

8. *Code Window* adalah jendela yang digunakan untuk melihat atau mengetikkan kode program.
9. *Form Layout Window*, adalah jendela yang menunjukkan posisi relative form terhadap layer monitor saat form tersebut ditampilkan dilayar monitor.

2.6.2 Database SQL Server 2000

SQL Server adalah produk aplikasi pengolah database yang sudah mendukung konsep Client/Server. SQL Server dapat digunakan pada pembuatan aplikasi mulai dari aplikasi kecil sampai dengan aplikasi yang besar sekalipun. Keuntungan menggunakan database dengan SQL Server adalah SQL Server mampu mengolah database dalam jumlah besar serta mampu menangani beberapa pengguna secara simultan. SQL Server menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). SQL Server dalam operasi *Client/Server* melibatkan SQL Server di sisi *Server* dan berbagai macam program yang berjalan di sisi *Client*. Komponen dasar *Database SQL Server :*

a) Menu Bar berisi menu-menu utama yang dimiliki SQL Server Enterprise Manager, misalnya menu *File, Action, View, Tools, Window* dan *Help*.
b) Toolbar berisi icon-icon yang dapat diklik oleh pengguna untuk melakukan suatu perintah khusus secara cepat.
c) Panel Bagian Kanan adalah panel yang digunakan untuk melihat data di bagian kanan tampilan SQL Server Enterprise Manager.
d) Panel Bagian Kiri adalah panel yang digunakan untuk melihat data di bagian kiri tampilan SQL Server Enterprise Manager.