BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Informasi dan Sistem Informasi

2.1.1 Konsep Dasar Informasi

Sumber dari suatu informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datatum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Sedangkan kesatuan nyata (*fact* dan *entity*) adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

2.1.1.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui model untuk menghasilkan informasi. Informasi tersebut akan diterima penerima informasi untuk membuat keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain sehingga akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh ***John Burch*** disebut Siklus Informasi (*Information Cycle*) atau Siklus Pengolahan Data (*Data Procesing Cycle*).

2.1.1.2 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal sebagai berikut :

sistem informasi (*Informasi System*) atau *Processing System* atau *Information Processing System* atau *Information-Generating System.*

Sistem Informasi didefinisikan Oleh ***Robert A. Leitch*** dan ***K. Roscoe Davis*** dalam Bukunya "*Acounting Information System*",(6.1983), sebagai berikut :

> Sistem Informasi adalah sustu 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".

2.1.2.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut ***John Burch*** dan ***Gary Grudnisky*** komponen sistem informasi terbagi dalam beberapa blok yang disebut dengan *Blok Bangunan*, blok tersebut terdiri dari :

a. *Blok masukkan*

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

b. *Blok Model*

Blok ini terdiri dari kombinsi prosedur, logika dan model metematika yang akan memanipulasi data input dan data tersimpan didalam basis data dengan kata yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. *Blok Keluaran*

Merupakan produk dari sistem informasi yang berupa informasi yang berkualitas dan dokumen yang berguna untuk semua 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, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

Teknologi terdiri dari 3 bagian yaitu : Teknisi (Brainware), Perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware).

e. Blok Basis Data

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

f. Blok Kendali

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

2.1.2.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. Sistm Informasi Manajemen (SIM) menurut **George M. Scott** dalam bukunya "*Principles of Management Information Systems*" (1986,66), didefinisikan sebagai berikut :

> "SIM adalah kumpulan dari interaksi-interaksi sistem informasi yang menyediakan informasi, baik untuk kebutuhan manajerial maupun kebutuhan operasi"

Pengertian SIM yang dikemukakan oleh ***Barry E. Cushing*** dalam bukunya "*Acounting Information Systems and Business Organization*" (1974,8) adalah sebagai berikut :

> "Kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal didalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi semua tingkatan manajemen didalam kegiatan perancangan dan pengendalian"

Pengertian SIM menurut **Gordon B. Davis** dalam bukunya "*Management Information Systems Conceptual Foundation, Structures, and Development*" (1974,5) Sistem Informasi Manajemen adalah sebagai berikut :

> "Sistem manusia dengan mesin yang menyediakan informasi untuk mendukung operasi manajemen dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi"

Sedangkan menurut ***Fredrick H.WU*** dalam bukunya "*Acounting Information Systems, Theory and Practice*" (1984,65), Sistem Informasi Manajemen adalah :

> "Kumpulan dari sistem-sistem yang menyediakan informasi untuk mendukung manajemen".

2.2 Konsep Dasar Sistem

2.2.1 Definisi Sistem

Pengertian sistem terbagi dua yaitu : dilihat sari pendekatan yang menekankan pada prosedur dan dilihat dari pendekatan yang menekankan pada elemen/komponen. Pengertian sistem yang menekankan pada prosedur didefinisikan oleh ***Jerry Fitzgerald*** dalam bukunya "*Foundamental of Systems Analysis* " (1981,5) adalah sebagai berikut :

> "Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk

> melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran yang tertentu."

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan didalam sistem.

Pengertian prosedur itu sendiri menurut ***Ricard F. Neuscell*** dalam bukunya "*Management by Systems*" (1971,10) dan "*Acounting System, Procedure and Methods*" (1971,2) adalah sebagai berikut :

> "Urutan-urutan operasi klerikal (tulis-menulis) biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi."

Sedangkan pengertian prosedur menurut ***Jerry Fitzgerald, Ardra F. FiztGerald*** dan ***Warren D. Stalling,Jr*** adalah :

> "Suatu urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, Kapan (when) dikerjakan, dan bagaimana (How) mengerjakannya."

Sistem yang menekankan pada elemen atau komponen menurut ***Jogianto.HM*** dalam bukunya "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*" (1995,2), didefinisikan sebagai berikut :

> "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai sustu tujuan tertentu."

Menurut ***Lucas Henry Jr*** dalam Bukunya "Analisis, Desain dan Implementasi Sistem Informasi" (1987,5), didefinisikan sebagai berikut :

> "Suatu himpunan komponen atau variabel yang terorganisasi, saling bereaksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu".

Kumpulan elemen tersebut terdiri dari : Hardware, software, prosedur, sumber daya manusia dan data yang saling berhubungan dan saling melengkapi satu sama lain untuk mencapai beberapa tujuan tertentu.

Walaupun sistem mempunyai definisi-definisi yang berbeda namun dasarnya definisi tersebut benar dan tidak saling bertentangan. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen / komponen-komponen atau subsistem-subsistem merupakan definisi yang lebih luas dan definisi ini lebih-banyak diterima, karena kenyataannya suatu sistem dapat terdiri dari beberapa elemen-elemen / komponen-komponen atau subsistem-subsistem yang tidak dapat berdiri sendiri untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik dan sifat-sifat tertentu, ***Karekteristik Sistem*** tersebut sebagai berikut :

a. Komponen Sistem

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

b. Batas Sistem

Batas (Boundary) merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luarnya.

c. Penghubung sistem

Penghubung (interface) merupakan media penghubung antar satu subsistem dengan subsistem lainnya yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antar subsistem tersebut.

d. Masukan subsistem

Masukan (input) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa Masukan Perawatan (maintenance Input) dan Masukan Sinyal (Signal Input). Masukan Perawatan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut beroperasi, sedangkan masukan sinyal yaitu energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

e. *Keluaran Sistem*

Keluaran sistem (Output) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

f. *Pengolahan Sistem*

Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah atau pemroses yang akan merubah masukan (input) menjadi keluaran (Output).

g. *Sasaran Sistem*

Suatu sistem mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan ada manfaatnya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sebuah masukkan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengena pada sasaran atau tujuannya.

2.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dikelompokan menjadi delepan kompok, yaitu :

a. *Sistem Abstrak*

Berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak, misalnya sistem yang berupa pemikiran-pemikiran berhubungan antara manusia dengan Tuhan.

b. *Sistem Fisik (Phisical System)*

Sistem yang ada terlihat secara fisik.

c. *Sistem Alamiah (Natural System)*

Sistem yang dibuat oleh alam, tidak dibuat oleh manusia.

d. *Sistem Buatan Manusia*

Sistem yang dirancang atau dibuat oleh manusia dan melibatan interaksi antara manusia dengan mesin.

Contoh : Sitem Komputer.

e. *Sistem Tertentu (Deterministic System)*

Sistem ini berintraksi dengan tingkah laku yang telah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem ini dapat diramalkan.

f. *Sistem Tak Tentu (Probabilistik Sytem)*

Suatu sistem yang tidak dapat diprediksi untuk keadaan dimasa depannya karena mengandung probabilistik.

g. *Sistem Tertutup (Closed System)*

Sistem yang tidak terpengaruh atau tidak berhubungan dengan sistem yang ada diluarnya. Sistem ini bekerja tanpa campur tangan dengan pihak luar.

h. *Sistem Terbuka*

Sistem ini dapat menerima masukan dari luar sistem, sistem ini dapat berhubungan dengan sistem yang ada diluar lingkungan sistem tersebut.

2.3 Borland Delphi

Borland Delphi adalah sebuah aplikasi untuk pengembangan yang memanfaatkan keistimewaan konsep-konsep antar muka dalam grafik microsoft

windows. Aplikasi yang dihasikan Borland Delphi berkaitan erat dengan windws itu sendiri sehingga butuh pengetauan bagaimana cara kerja windows bila dipandang dari kaca mata user. Dengan memahami windows maka pemograman dapat menghasilkan aplikasi yang lebih efektif.

Borland Delphi merupakan perangkat pengembangan yang memanjakan pemakainya. Dengn demikian banyak kemudahan yang disediakan untuk menyusun program aplikasi. Dengan Borland Delphi, seorang yang belum pernah mengenal dunia pemograman yang dulu dianggap terlalu sukar, dapat memasukinya dengan mudah.

Borland Delphi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyusun program aplikasi yang berdasarkan bahasa pemograman pascal dan bekrja dalam lingkungan sistem operasi windows.

Dalam merancang suatu program aplikasi Borland Delphi sangat mudah penggunaannya dikarenakan telah disediakan komponen-komponen yang siap pakai.

Borland Delphi menghasilkan fasilitas IDE atau Integrated Development Environment. Dengan IDE, fungsi-fungsi yang diperlukan selama penulisan program telah disediakan dalam suatu tampilan. Untuk menuliskan kode program misalnya, tinggal mengklik objek yang akan diprogram kemudian dituliskan program pada kode editor yang telah terbuka dan siap pakai bila diperlukan.

Di dalam bahasa pemograman pascal untuk membuat suatu window sangatlah rumit karena harus menulis kode untuk menggambarkannya tetapi Borland Delphi telah menyediakan objek form, kotak dialog dan perangkat kontol lainnya. Jadi pembuatan suatu program aplikasi menggunakan Borland Delphi,

langkah pertama adalah merancang tampilan masukan dan keluaran setelah itu baru langkah terakhir menuliskan kode program.

2.3.1 Sejarah Borland Delphi

Ide munculnya Delphi sebenarnya berasal dari bahasa pemograman yang sudah terkenal, yaitu pascal. Bahasa pascal ang diciptakan pad tahun 1971 oleh ilmuwan Swiss yaitu Niclaus Wirt. Nama pascal diambil dari nama ahli matematika dan filsat dari Prancis yaitu Blaise Pascal (1623-1662).

Sejak itu muncul beberapa versi pascal yang dirilis oleh Borland International Incorporation pada tahu 1983. Turbo Pascal memiliki sedikit perbedaan dengan Pascal standard, seperti dalam pengolahan string, penambahan beberapa prosedur dan fungsi.

Turbo Pascal pertama kali muncul hanya dapat dijalankan di sistem operasi DOS. Namum dalam perkembangan selanjutnya Borland Delphi International Inc. juga merilis Turbo Pascal yang berjalan di windows 3.x yaitu turbo pascal for windows.

Pada tahun 1992 Borland International Inc. menggabungkan Turbo Pascal for DOS dan Turbo Pascal for Windows menjadi satu paket yang dikenal dengan nama Borland Pascal versi 7.0.

Karena pemrograman windows dengan Pascal masih dirasakan sulit, maka sejak 1993 Borland International Inc. mengembangkan bahasa Pascal yang bersifat Visual, yang hasilnya pada tahun 1995 dirilis Borland Delphi.

2.3.2 Perkembangan Borland Delphi

Kesulitan akan pembuatan program berbasis windows mengilhami ide Charlie Carvert dan Zack Urlocker, dua orang pemogram dari Borland International Inc. untuk membuat pemograman berbasis windows menjadi lebih mudah. Sejak awal tahun 1993 bersama anggota Borland International Inc. lainnya yang dipimpin oleh Anders Hejlsberg merancang pemrograman berbasis windows yang mudah yang diberi nama "Visual Foo" yang akhirnya diganti menjadi Delphi.

Dirilisnya Borland Delphi pada tahun 1995, kemudian sekitar satu tahun sesudahnya, yaitu tahun 1996 Borland International Inc. merilis Borland Delphi 2.0 yang dikhususkan untuk sistem operasi windows 95 dan windows NT. Pada tahun 1997 Borland International Inc. kembali merilis Borland Delphi 3.0 sebagai perkembangan dari Borland Delphi 2.0. Borland Delphi 3.0 telah dipromosikan sebagai salah satu pemrograman terbaik. Pada tahun 1999 sekarang ini telah dirilis juga Borland Delphi 4.0 yang kebanyakan berorientasi pada pemograman internet. Dalam pembuatan sebuah program, Borland Delphi menggunakan sistem yang disebut Rapid Application Development (RAD). Sistem ini memanfaatkan bahasa pemograman visual yang membuat seorang programmer lebih mudah mendesain tampilan program (User Interface)

2.3.3 Pengenalan Borland Delphi

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya Borland delphi melayani pemakainya dengan fasilitas yang lengkap, diantaranya yang disediakan Integrated Development Environment atau IDE.

Secara umum dalam lingkungan kerja Delphi terdapat empat buah windows yang dirancang sebagai sebuah aplikasi multi windows Single Document Interface (SDI). Satu windows utama dalam Borland Delphi mengatur beberapa windows yang saling berhubungan, yaitu windows utama, object inspector, window form, dan windows editor. Jika windows utama ditutup atau diminimize, maka pada seluruh windows yang berhubungan akan dilakukan perintah sama.

Saat pertama kali Borland Delphi 3.0 dipanggil maka akan muncul empat windows, yaitu :

1. Windows Utama

Windows utama merupakan pusat pengaturan didalam Delphi. Dalam windows ini terdapat tiga buah elemen yang masing-masing memiliki fungsi khusus yaitu menu bar, speed bar, dan component pallete.

2. Windows Object Inspector

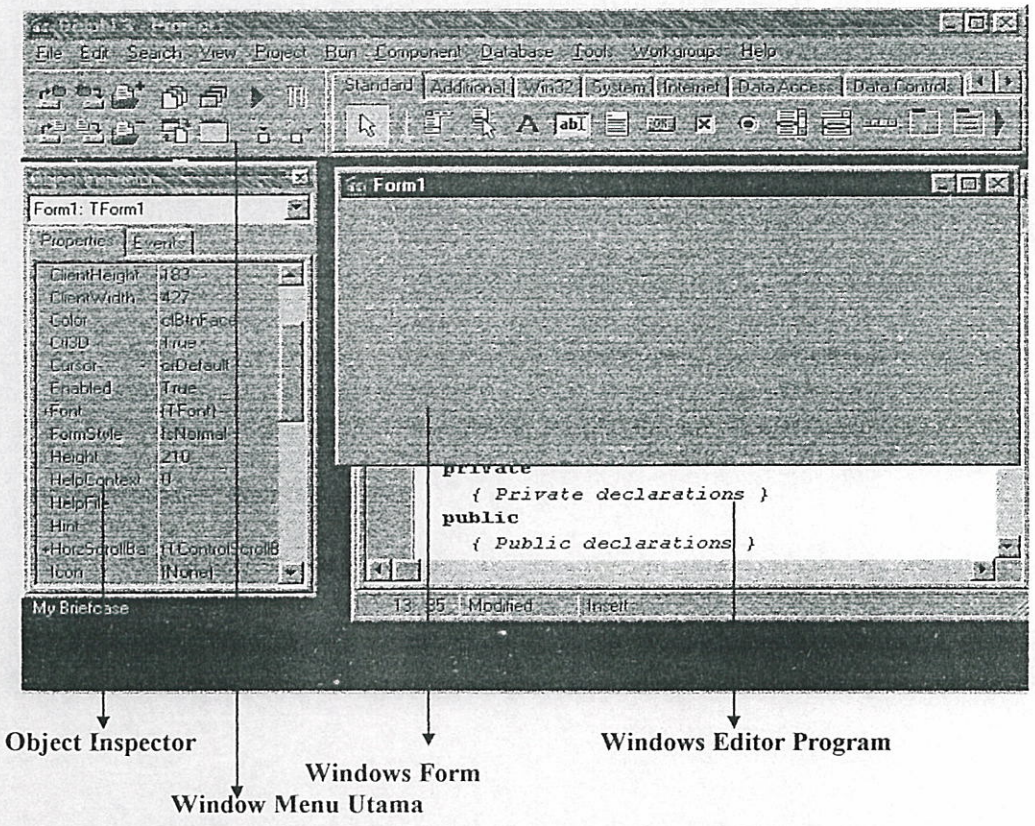
Lokasi windows ini biasanya dibagian kiri bawah. Windows ini memiliki dua buah halaman yaitu halaman properties dan halaman events. Halaman properties menampilkan semua properties untuk objek yang terpilih dalam windows form. Halaman events mendaftar semua event yang akan ditanggapi oleh objek yang bersangkutan.

3. Windows Form

Untuk proyek yang baru windows ini biasanya ditampilkan dengan judul "form1" dan terletak dibagian kanan diatas window editor program. Window form dipakai untuk merancang window bagi aplikasi baru yang sedang dubuat. Sebuah aplikasi dapat berisi beberapa form dan harus memiliki sebuah form.

4. Windows Editor Program

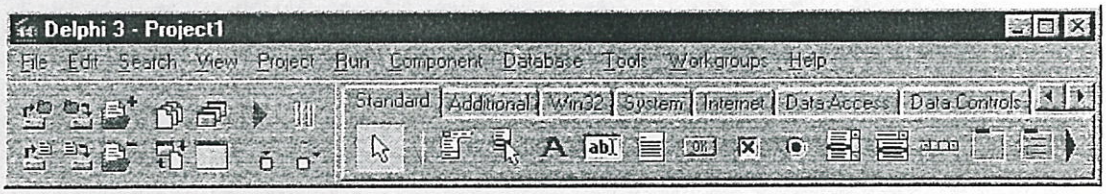
Windows ini digunakan untuk menyunting program objek Pascal. Windows ini dapat memiliki beberapa halaman yang masing-masing menyimpan sebuh unit program proyek yang aktif. Untuk menampilkan program pada file yang laincukup dengan klik pada tab nama unit program yang bersangkuran yang ada pada bagian bawah windows ini. Secara default, saat tab untuk unit pertama kali Delphi dipanggil windows ini hanya berisi sebuah tab untuk unit pertama. UNIT1.PAS menunjukan windows editor program dengan beberapa halaman.



Gambar 2.1 Form Utama Borland Delphi

Menggunakan window utama

Fungsi-fungsi untuk mengatur proses pengembangan dalam Delphi diakses melalui windows utama seperti pada gambar



Gambar 2.2 Window Utama Borland Delphi

Windows utama ini terbagi tiga elemen :

A. Menu Bar

Dipakai untuk mengatur semua windows yang ada dalam lingkungan kerja Delphi, juga dipakai untuk mengelola proses desain aplikasi, mengatur lingkungan kera Delphi serta memberikan fasilitas penunjuk segera.

Menu bar ini bersifat statis artinya menu tersebut tidah berpindah dari window yang satu ke windows yang lainnya. Pilihan yang terdapat pada menu ini dapat ditambah atau dikurangi dengan kebutuhan.

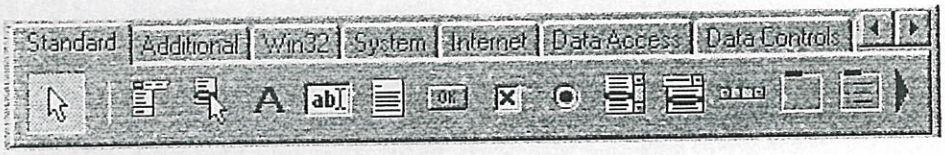
B. Speed Bar

Menyediakan akses yang cepat bagi operasi-operasi yang sering digunakan, seperti membuka file, menyimpan file, fasilitas cut dan pase, memilih winodws didalam Delphi, eksekusi program aplikasi, debug serta membuka dan memilih form dalam unit.

Speed Bar ini merupakan merupakan sekelompok tombol yang berfungsi menggantikan menu. Tombol-tombol pada speedbar ini dapat dikurangi atau ditambah sesuai dengan kebutuhan.

C. Componen Pallete

Componen Pallete digunakan untuk memilih objek yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan kemudian meletakkan objek tersebut pada rancangan form.



Gambar 2.3 Componet Pallete

Pallete Componen (Komponen Pallete) adalah sebuah katalog yang berisi objek-objek visual dan objek aplikasi lainnya yang dapat ditempatkan pada form. Pallete komponen ini terdiri dari 8 kelompok yaitu :

a. *Standard*, berisi komponen-komponen windows yag paling sering digunakan dalam semua program windows.
b. *Additional*, sekelompok komponen unik, salah satu contohnya adalah komponen mas edit yang digunakan untuk mengatur masukan data kedalam sebuah field.
c. *Data Acces*, dipakai untuk menghubungkan dan mengambil data dalam file. Dengan menggunakan komponen yang berhubungan dengan data dan memfokuskan pembicaraan pada komponen-komponen database.
d. *Data Control*, komponen yang dipakai untuk menampilkan secara visual data-data yang didapatkan dari komponen-komponen data akses.
e. *Dialog*, pada bagian ini ditemukan beberapa dialog yang sering digunakan, seperti dialog yang digunakan untuk membuka file, setup printer, pencarian teks dan sebagainya.

f. *System*, bagian ini berisi visual dan non visual, seperti komponen timer, drive, akses file, DDE (Dinamic Data Exchange). Serta komponen-komponen OLE (Object Linking and Embedding).

g. *VBX (Visual Basic Extension)*, VBX merupakan komponen yang formatnya didefinisikan oleh microsodt untuk digunakan pada aplikasi visual basic. Untuk mengimpor komponen VBX dapat digunkan perintah install komponen dalam menu option.

h. *Samples*, bagian ini berisi sekumpulan komponen yag tujuan utamanya untuk menunjukan bahwa komponen-komponen eksternal (VBX) dapat ditambahkan pada komponen pallete.

Menggunakan Windows Object Inspector.

Object Inspector bekerja dengan objek-ebjek yang akan diletakkan dalam form. Window object inspektor terdiri dari bagian-bagian berikut :

a. *Combo-Box* untuk memilih objek

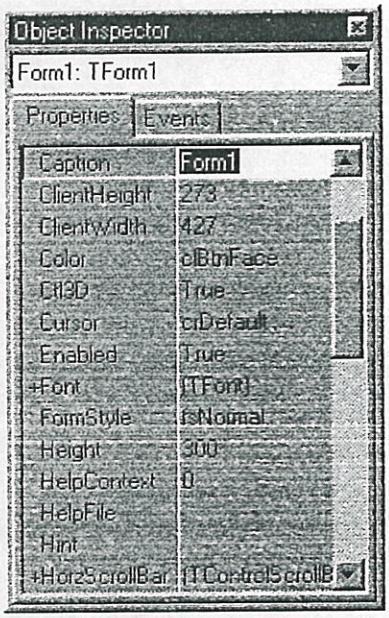
b. Halaman *Properties* yang menampilkan daftar properties beserta nilainya untuk objek yang tertulis.

c. Halaman *Events* yang menampilkan daftar event dari objek yang sedang terpilih untuk mengendalikan prosedur-prosedur penanganan event.

Untuk menampilkan daftar properti milik sebuah objek, digunakan combo-box dibagian atas window object inspector atau dengan memilih objek yang diinginkan langsung dala windows form.tiap kali objek dipilih maka isi object inspektor akan diperbaharui sesuai dengan objeknya.

Halaman Properties

Dalam Delphi masing-masing komponen mempunyai properties. Beberapa properties secara otomatis diberi nilai default saat komponen itu diletakkan pada form. Sebuah form juga memiliki propertinya sendiri-sendiri. Denga melihat halaman properti maka dapat dilihat properti sebuah objek serta nilai-nilainya termasuk sebuah form itu sendiri. Perhatikan gambar dibawah ini.



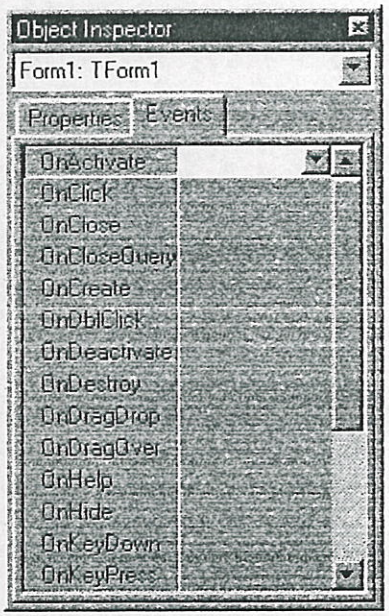
Gambar 2.4 Objek Inspector Properties

Kolom sebelah kiri halaman properti berisi nama properti objek yang terpilih. Pada saat sebuah objek dipilih pada sebuah form, hal berikut terjadi :

a. Windows object inspector menampilkan properti milik objek yang dipilih.
b. Nilai masing-masing properti secara otomatis berubah sesuai dengan objeknya. Saat sebuah komponen diletakkan pada form, semua propertinya diberi nilai default. Nilai properti sebuah objek kemudian dapat diubah saat didesain atau saat eksekusi program (run-time)

Halaman Event

Sebuah komponen di dalam pallete komponen memiliki sekelompok event yang telah terdefinisi. Reaksi komponen terhadap event-event yang muncul harus didefinisikan dalam prosedur-prosedur tertentu. Contohnya : bila tombol A ditekan pada saat objek tersebut akan menerima tiga buah event, yaitu *OnKeyDown*, *OnKeyPress* dan *OnKeyUp*. Reaksi standard dari ketiga event tersebut adalah memproses menurut cara kerja windows.



Gambar 2.5 Object Inspector Event

Window Form dan Window Editor Program

Window Form dan Windows editor sangat berhubungan erat. Istilah unit dalam Delphi adalah sebuah File program sumber (file.pas) untuk suatu form. Window form adalah tempat dimana semua komponen visual dan komponen non Visual diletakkan untuk membentuk aplikasi. Sedangkan window Editor program

digunakan untuk menuliskan perintah yang harus dilakukan oleh objek-objek yang ada pada form,

Keuntungan Menggunakan Borland Delphi

Borland delphi memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi pemrograman visual berbasis windows yang lain, diantaranya :

1. Borland Delphi menyediakan fasilitas yang luas mulai dari fungsi untuk membuat form hingga untuk menggunakan format file berbasis data yang populer, seperti Dbase dan Faradok.
2. Dapat Mengakses VBX
3. Dalam Borland Delphi terdefinisi Tempelate aplikasi dan Template form yang dapat dipakai untuk membuat semua aplikasi dengan lebih cepat.
4. Lingkungan pengembangan Borland Delphi yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, dan menunjukan bagaimana memakai lingkungan kerja Borland Delphi supaya lebih produktif.
5. Program terkompilasi, kebanyakan lingkungan pengembangan visual pada windows menyatakan dapat mengkompilasi program. Namun sebenarnya hanya dapat mengkompilasi sebagian program dan kemudian menghubungkan interpreter dan program code dalam sebuah file, sehingga didapat eksekusi yang lambat.didalamBorland Delphi sebaliknya, program yang kecil dapat diserahkan dalam bentuk file.EXE tanpa harus menyertakan file.DLL