BAB II

KERANGKA BERPIKIR DAN METODOLOGI PENULISAN

2.1 Kajian Ilmiah

1. Data

Data berasal dari bahasa yunani yaitu ***" Datche "*** yang mempunyai arti kalimat. Yang kemudian berkembang menjadi ***" Datchia "*** yang berarti kumpulan. Data atau disebut juga sebagai keterangan adalah hal atau peristiwa yan mengandung suatu pengetahuan untuk dijadikan dasar guna penyusunan keterangan, pembuatan kesimpulan atau penetapan suatu keputusan. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum bercerita banyak, sehingga harus diproses terlebih dahulu agar dapat menjadi informasi yang berguna untuk pemakai informasi.

2. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses dimana variabel – variabel yang dinyatakan oleh huruf maupun angka dikumpulkan, diatur atau disusun secara sistematika serta dirangkaikan satu dengan yang lainnya sehingga memenuhi pengolahannya.

Penglahan data adalah berbagai macam proses pengolahan atau memanipulasi data kedalam bentuk yang lebih berarti berupa informasi yang berguna bagi yang membutuhkannya sesuai dengan keperluan.

Pengolahan data terdiri dari 3 tahapan dasar yang disebut siklus data yaitu input, processing dan output.

3. Pengertian Sistem dan Ruang Lingkup Sistem

Pengertian sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur – prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan memudahkan pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi. Adapun pengertian sistem yang lain diantaranya yaitu:

a. Sistem merupakan sekumpulan fakta – fakta atau prinsip – prinsip yang diklarifikasikan dan disusun dalam satu urutan sehingga menunjukkan perancanaan logis yang terhubung dengan bagian – bagian lainnya.

b. Sistem merupakan kumpulan elemen – elemen yang saling berkaitan dan bertanggung jawab memproses masukan (input) sehingga menghasilkan keluaran (output).

c. Sistem berbasis komputer adalah sekumpulan elemen yang dikelompokkan untuk menyelesaikan beberapa tujuan yang telah didefinisikan dengan pemrosessan informasi dengan bantuan komputer.

4. Batasan Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkiungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut. Contoh :

1) Manusia : Kaki, tangan, rambut, dan semua yang dikandungnya. Sedangkan baju, topi, sepatu, dan semua diluarnya adalah lingkungan.

2) Mobil : Bodi, mesin, roda, dan sebagainya, semua bagian didalamnya membentuk sistem, sedangkan jalan, peraturan parkir adalah lingungannya.

a. Rancangan Model Konseptual Data

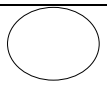
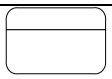
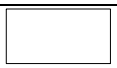
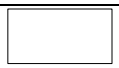
Pada rancangan model konseptual penekanan tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar file. Pendekatan yang dilakuakan pada perancangan model konseptual adalah dengan menggunakan model data relational.

b. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah flow diagram tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan dan masukan keluaran sebuah sistem yang tujuannya adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasikan awal dan akhir dari data yang msuk dan keluar sistem.

c. Diagram Arus Data (DFD)

DFD adalah diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan arus dari data System secara jelas dan terstruktur.

No	Simbol DFD versi yourdan dan De Marco	Simbol DFD versi Gane Dan Sarson	Nama	Keterangan
1			Proses	Komponen dari *DFD* untuk menjelaskan input dan perubahan output
2			Aliran Data	Aliran data yamg menghubungkan proses, data store dan terminator
3			Terminator	Memberikan *input* dan *output* dari sistem
4			Data Store	Merupakan tempat penyimpanan data yang berupa file.

d. Entitas Relasi Data (ERD)

ERD menggambarkan hubungan – hubungan antara file – file yang ada dalam database. Relasi antara file tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga macam :

1. *One to One Relationship*

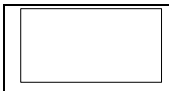
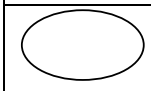
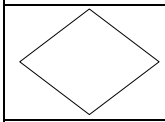
   Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding dua seperti halnya sopir dengan mobil, dimana satu mobil dijalankan oleh satu sopir.

2. *One to Many Reltionship*

   Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik banyak lawan. Seperti pada system pembelajaran pembelajaran sekolah – sekolah dimana seorang siswa diberi materi pelajaran oleh banyak guru.

3. *Many to Many Relationship*

   Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah banyak berbanding banyak. Seperti pada system pembelajaran sekolah dimana banya guru mengajar banyak siswa.

	Himpunan Entitas / Entitas E
	Atribut A sebagai key
	Himpunan Relasi / Relasi R
———	Link

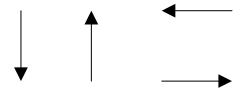
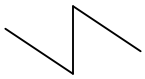
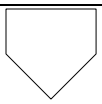
5. Flowchart

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamadin (ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI, 2005 : 263), " Flowchart adalah bagan – bagan yangmempunyai arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu maslah ". Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

Flowchart disusun dengan simbol yang dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses didalam program. Simbol –simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yakni sebagai berikut :

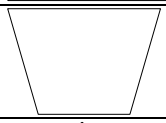
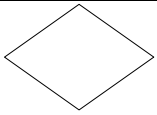
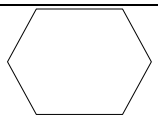
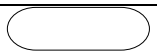
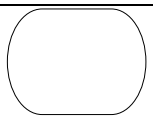
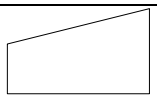
1) *Flow Direction Symbol* (Simbol Penghubung / Alur).

Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol – simbol ini disebut juga connecting line.

No	Gambar	Keterangan
1		**Simbol arus / flow** Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
2		**Simbol Communication Link** Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data / informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya
3		**Simbol Connector** Untuk menyatakan sambungan dari suatu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang sama
4		**Simbol Offine Connector** Untuk menyatakan sambunga dari suatu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar yang berbeda

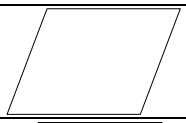
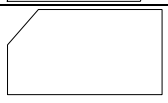
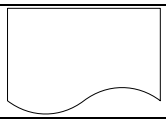
2) *Processing symbols* (Simbol Proses)

Simbol yang menunjukan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses / prosedur.

No	Gambar	Keterangan
1		**Simbol Proses** Untuk menyatakan suatu proses.
2		**Simbol Manual** Untuk menyatakan suatu tindakan (Proses) yang tidak dilakuan oleh komputer (Manual).
3		**Simbol Decision / Logika** Untuk menyatakan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan dua jawaban, ya / tidak
4		**Simbol Predefined Proses** Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
5		**Simbol Terminal** Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
6		**Simbol Keying Operation** Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.
7		Simbol Manual Output Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.

3) *Input – Output Symbol* (Simbol Input – output).

Simbol yang menunjakkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.

No	Gambar	Keterangan
1		**Simbol Input – Output** Untuk menyatakan input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
2		**Simbol Punched Card** Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
3		**Simbol Document** Untuk menyatakan laporan ke printer.

6. Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem dilakukan dan telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan, maka langkah selanjutnya adalah memikirkanbagaimana membentuk sistem tersebut, tahap ini disebut desain sistem (System Desain).

Menurut Robert J.V/John Reuter III, desain sistem dapat didefinisikan : *Tahap setelah analisa dari siklus pengembangan system (pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi ; menggambarkan bagaimana suatu system dibentuk).*

Adapun menurut John Burch dan Gary G mengemukakan bahwa :

Desain system dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu yang utuh dan berfungsi.

Dengan demikian desain sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap – tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk

Tujuan Desain sistem mempunyai dua maksud atau tujuan utama, yaitu :

1. Untuk memenuhi kepada pemakai sistem
2. Untuk memberi gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli – ahli teknik lainnya yang terlibat.

Komponen- komponen desaian sistem adaah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem

   Menguraikan dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian – bagian komponen dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, kesempatan – kesempatan, hambatan – hambatan yang terjadi. Bagian alir sistem (*system flowchart*) merupakan alat yang tepat digunakan untuk menggambarkan *physical system*.

2. Perancangan *Input* dan *Output*

   Dalam perancangan input yang perlu dirancang adalah bentuk dari dokumen dasar yang digunakan untuk menangkap data, kode – kode input yang digunakan dan bentuk tampilan masukan di alat masukan (*input*).

   Keluaran (*output*) adalah produk dari sistem yang dapat dilihat. Yang dimaksud dengan keluaran pada tahap perancangan ini adalah output yang berupa tampilan di media kertas atau layar video.

3. Perancangan Basis Data

   Database merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diluar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanupulasinya. Peranang konseptual perlu dilakukan disamping perancang model phsycal. Pada perancangan basis konseptual, penekanan tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi file. Pendekatan yang dilakukan pada perancang model adalah menggunakan model dala relasi.

7. Sistem Basis Data

Kumpulan file data yang saling berhubungan / berelasi digunakan bersama – sama untuk keperluan. Hubungan yang terjadi antara file data tersebut ditunjukkan dengan kunci dari setiap file data yang ada.

a. Pengertian Basis Data

Basis data adalah kumpulan file – file yang saling berelasi. Relasi satu database menunjukan suatu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi. Basis data juga dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

1. *Data Value*

   Data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap –tiap elemen atau atribut.

2. *Field* (Atribut Kunci)

   Setiap field selalu terdapat dari file berupa satu *field* atau satu *field* yang dapat mewakili report.

3. *Record*

   Kumpulan elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entity secara lengkap.

4. *File*

   Kumpulan record – record sejenis yang mempunyai penjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda – beda data valuenya.

5. *Atribute*

   Setiap entity mempunyai atribut atau sebutan untuk mewkili suatu entity.

6. *Database*

   Kumpulan file – file yang saling berelasi, relasi tidak biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau insatansi.

7. *Database Management System* (DBMS)

   Kumpulan file – fie yang saling berkaitan bersama dengan program. Pengelolaannya disebut DBMS. Database adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolaannya berdiri sendiri dalam satu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data dalam database.

b. Operasi Dasar Basis Data

Operasi – operasi dasar yang dapat dilakukan berkenaan dengan basis data meliputi :

1. Pembuatan basis data baru (create database)
2. Penghapusan basis data (drop table)
3. Pembuatan file atau table baru ke suatu basis data

   (create new table)

4. Penambahan atau pengisian data baru ke sebuah file atau table di sebuah basis data (insert)

5. Pengambilan data dari sebuah file atau table. (search)
6. Pengubahandata dari sebuah file atau table (update)
7. Penghapusan data dari sebuah file atau table (delete)

8. Pengertian Komputer

Komputer menurut ejaan aslinya *computer* artinya hitung. Kata komputer berasal dari kata *Computare* yang berarti menghitung (dalam bahasa inggris to *compute*).

Tetapi pada masa kini yang disebut komputer bukan hanya alat hitung, melainkan alat hitung dengan konstruksi elektronik, yang mempunyai internal *storage* (untuk program dan data yang diolah), dan bekerja dengan bantuan *Operating System* menurut program yang disimpan didalamnya.

a. Tiga Hal Pokok Komputer

1. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras (*Hardware*) merupakan keseluruhan perlatan yang terdapat dalam suatu unit komputer yang saling berhubungan. Perangkat inilah yang membentuk suatu sistem komputer dapat melaksanakan tugasnya. *Hardware* berdasarkan kegunaan dapat di golongkan menjadi beberapayaitu sebagai berikut :

a. Peralatan input, seperti : *Keyboard, image scanner, microphone, mouse, disk drive,* dll.
b. Peralatan proses atau CPU (*Central Processing Unit*).
c. Peralatan output, seperti : *Monitor, printer, speaker aktif*, dll.

d. Peralatan menyimpan, seperti : *hard disk, foppy disk, flash disk,* dll.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*Software*) merupakan sekumpulan instruksi yang merupakan langkah – langkah yang harus dilaksanakan oleh hardware, sesuai yang dikehendaki oleh sipemberi perintah. *Software* terdiri dari :

a. Sistem Operasi (*Operating System*)

Sistem Operasi adalah kumpulan instrusi yang digunakan untuk mengendalikan komputer secara maksimal, sehingga merupakan *free program*. Sistem oprasi merupakan program yang sangat besar dan terbagi dalam modul-modul dimana setiap saat *computer on* beberapa diantaranya selalu berada pada *memory* digunakan oleh *programmer*.

b. Bahasa Pemrograman *(Programming Language)*

Bahasa pemrograman adalah bahasa program komputer atau bahasa komputer. Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia dalam memberikan instruksi ke dalam komputer. Maka bahasa pemrograman ini di ciptakan semirip mungkin dengan bahasa manusia. Ada du tingkatan yang digunakan dalam bahasa pemrograman ini, yaitu *Low Level Language / Machine Orienter Languege.* Instruksi – instruksi dalam bahasa ini dituliskan dalam kode mesin yang jauh dari bahasa manusia, oleh sebab itu bahasa ini sulit di pelajari dan

membosankan. Bahasa ini tidak memerlukan *interprenter* atau *compiler* karena sudah merupakan bahasa mesin.

3. Pengguna komputer *(Brainware)*

Manusia adalah salah satu dari ketiga aspek teknik yang memegang peranan dalam komputerisasi, karena tanpa manusia *Hardwere* dan *Sofware* adalah benda mati belaka.

Brainware atau EDP propesional adalah orang-orang yang bekerja dalam suatu instalasi komputer, antara lain :

a. Sistem Analisis (*Analys system*)

Adalah orang yang mempunyai tugas mempelajari dan menganalisa suatu masalah dan kebutuhan pengguna yang akan dikomputerisasi, kemudian mendesain suatu proyek aplikasi *(prosedur, program, input dan output).*

b. Pembuat Program *(programmer)*

Adalah orang yang bertugas membuat program dalam *programmer language.* Ada dua kelompok *programmer* yaitu *aplicattion programmer* dan *system programmer*. *Aplicattion programmer* adalah orang yang membuat program sesuai dengan spesifikasi dari sistem analis. Sedangkan *system programmer* adalah orang yang berugas memelihara dan mengikuti dari sistem operasi.

c. *Operator*

Operator komputer adalah *communication link* (penghubung) antara komputer dengan *programmer*, tugasnya selain menghidupkan komputer dan mematikannya setelah selesai kerja, juga melayani komputer dan *programmer*.

9. Pengertian tabung LPG

Setiap tabung elpiji yang beredar penampilannya harus dipelihara dala keadaan baik termasuk aspek keselamatan kerjanya. Oleh karena itu setiap (lima) tahun sekali tabung yang beredar harus diuji ulang dengan mengacu kepada ketentuan yang diterapkan oleh Direktorat Jendral Bina pengawasan norma keselamatan dan kesehatan kerja (BNKK) dari DEPNAKER.

Persyaratan dan norma – norma keselamatan kerja yang harus dipenuhi adalah setiap tabung elpiji yang beredar penampilannya harus selalu dipelihara dalam keadaan baik termasuk aspek keselamatan kerjanya. Oleh karena itu setiap (lima) tahun sekali tabung yang beredar harus di uji ulang dengan mengacu kepada ketentuan yang ditetapkan Direktorat Jendral Bina Pengawasan Norma Keselamatan & Kesehatan Kerja (BNKK) dari DEPNAKER.

Persyaratan dan norma – norma keselamatan kerja yang harus dipenuhi adalah :

a. Uji Ulang /Resertifikasi

- Keharusan uji ulang setiap (lima) tahun
- Sebelum 5 (lima) tahun jika ada penyimpangan dan diperkirakan tidak lagi memenuhi keselamatan kerja
- Perlu adanya pengesahan kembali (Resertifikasi) dari DEPNAKER

b. Perbaikan / Pemeliharaan Rutin

- Warna Cat sudah buram
- Cat mengelupas
- Accessoris tidak befungsi baik
- Penyok
- Keraguan lain atas kinerja tabung maka tabung kerja harus segera diperbaiki (repair)

Definisi

1. Tabung LPG adalah tabung yang tebuat dari bahan baja untuk mengemas LPG dengan merek " ELPIJI " yang didistribusikan oleh PERTAMINA dengan berat bersih 12 kg dan 50kg.
2. Masa BERLAKU adalah waktu belakunya peredaran tabung secara sah sesuai ketentuan DEPNAKER yaitu 5 (lima) tahun sejak bulan tahun pembuatannya atau pengujian (retest) terakhir.
3. Tabung KADAR LUARSA adalah tabung yang mas edarnya sudah 5 tahun sejak bulan tahun pengujian terakhir, sehingga peredarannya tidak sah dan dapat membahayakan keselamatan.
4. RESERTIFIKASI adalah pengesahan kembali pemakaian tabung LPG oleh DEPNAKER dimana tabung LPG telah dinyatakan lulus uji sehingga dapat diedarkan selama 5 tahun lagi.
5. PENGUJIAN ULANG adalah rangkaian kegiatan pengujian ulang tabung LPG dengan mengacu kepada ketentuan keselamatan kerja yang ditetapkan DEPNAKER sebagai syarat tabung LPG dapat digunakan atau diedarkan kembali.

6. PERBAIKAN / PEMELIHARAAN TABUNG adalah kegiatan perbaikan terhadap tabung rusak, guna memelihara penampian dan memenuhi keselamatan kerja yang berlaku.

7. TABUNG AFKIR adalah tabung yang tidak dapat diperbaiki dan tidak memenuhi ketentuan yang berlaku serta dinyatakan tidak lulus uji oleh DEPNAKER, sehingga tidak dapat dipergunakan untuk mengemas ELPIJI.

2.2 Definisi Operasional Variabel

1. Pengertian Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan bahasa pemrograman yang cukup populer dan mudah untuk dipelajari.anda dapat membuat program dengan aplikasi GUI(*Graphical User Interface*), atau program yang memungkinkan penggunaan komputer dapat berkomunikasi menggunakan media grafik atau gambar dengan komputer tersebut.

Microsoft Visual Basic 6.0 menyediakan fasilitas yang memungkinkan Anda menyusun sebuah program dengan memasang objek – objek grafis dalam sebuah form.

Visual Basic 6.0 berawal dari bahasa pemrograman BASIC (Beginners Allpurpose Sybolic Instruction Code). Karena bahasa BASIC cukup mudah dipelajari dan popular, maka hampir setiap programer menguasai bahasa ini. Pada tahun 1980-an, sistem operasi DOS cukup populer dikalangan pengguna PC karena di dalamnya disertakan bahasa BASIC yang dikenal dengan QBASIC(QuickBasic). Sistem tersebut sekarang sudah jarang digunakan. Di era Windows, Micrososft menciptakan Visual Basic yang terus mengalami penyempurnaan hingga Visual Basic 6.0.

2. Sekilas Tentang Visual Basic

IDE (*Integrated Development Environment*) adalah lingkungan Visual Basic 6.0 dimana semua tools yang diperlukan untuk mendesain dan mencoba sebuah aplikasi disajikan dan terhubung dengan baik sehingga memudahkan pengembangan program. Visual Basic 6.0 itu sendiri terdiri dari menu utama, *komponen pallete, toolbar, form designer, object inspector, code editor*, dan pada

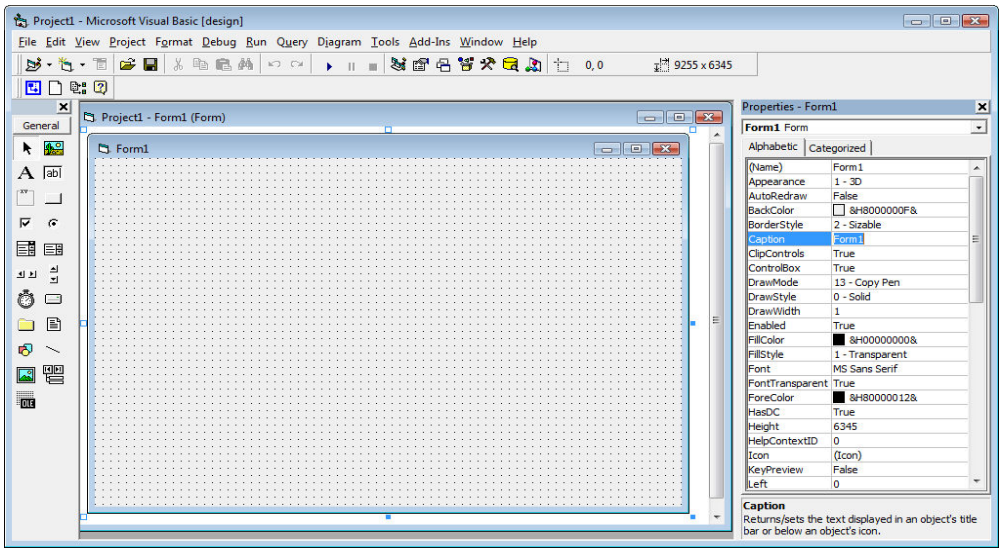
Visual Basic tersedia object treeview. Setiap bagian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Visual Basic 6.0 ini dibagi kedalam 13 bagian yaitu :

File, Edit, View, Project,Format, Debug, Run, Query, Diagram, Tools, Add-Ins, Windows dan Help.

1. Menu Bar

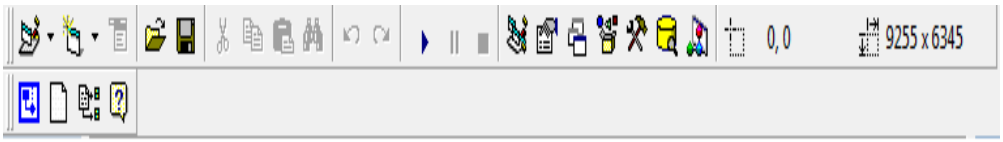
Menu bar merupakan batang menu yang terletak dibawah titlebar yang berfungsi menampilkan pilihan menu atau perintah untuk menjalankan program Visual Basic. Saat pertama kali jendela program Visual Basic terbuka.



Gambar 1.1 Tampilan awal lembar kerja Visual Basic

2. ToolBar

Toolbar merupakan sebuah batang yang berisi kumpulan tombol yang terletak dibagian bawah menu bar yang dapat digunakan untuk menjalankan suatu perintah. Pada kondisi default, program Visual Basic hanya menampilkan toolbar standard.



Gambar 1.2. Tampilan Toolbar Standart pada saat jendela form aktif

3. Toolbox

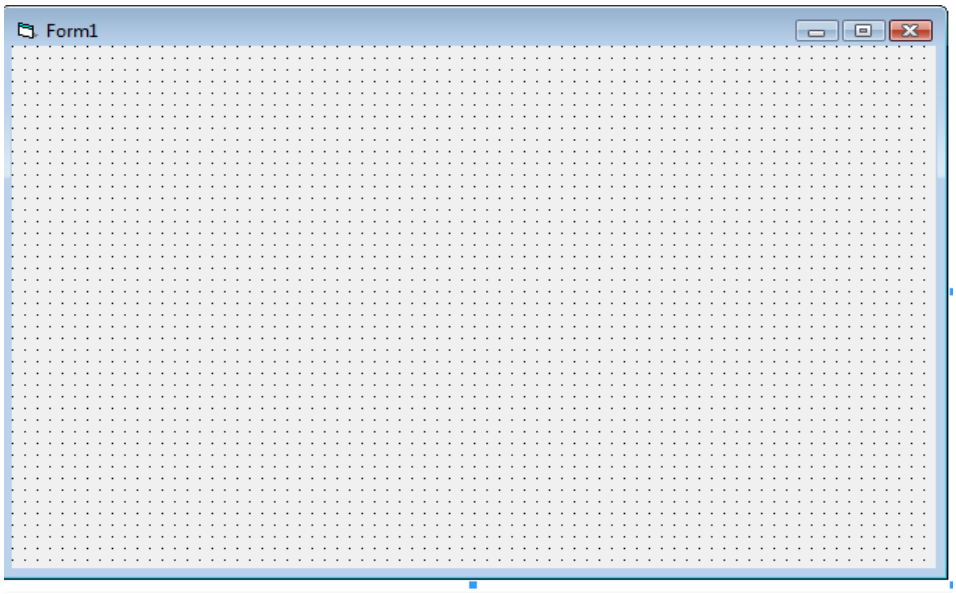
Toolbox merupakan kotak perangkat yang berisi kumpulan tombol objek atau kontrol untuk mengatur desain dari aplikasi yang akan dibuat.pada kondisi default, toolbox menampilkan tabulasi general.



Gambar 1.3 Toolbox pada tabulasi General

4. Form Designer

Form Designer merupakan tempat untuk merancang jendela dari aplikasi windows.

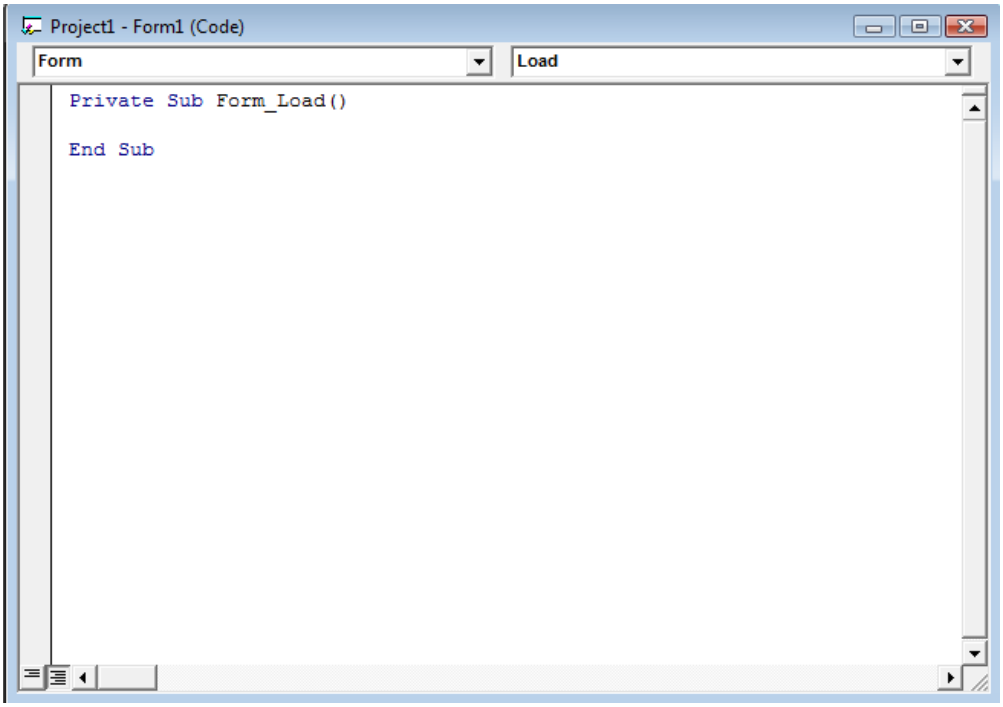


Gambar 1.4. Form Designer

5. Code Editor

Code Editor merupakan tempat dimana akan menuliskan program. Pada Code Editor ini, akan diletakan pernyataan – pernyataan dalam bahasa Pascal.

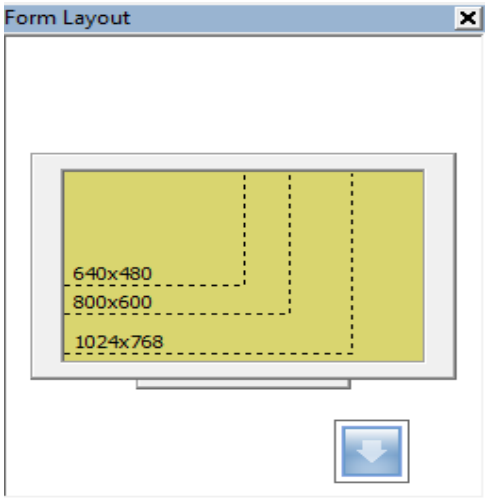
Untuk lebih jelasnya, bentuk dari Code Editor tersebut terlihat dibawah ini :



Gambar 1.5. Code Editor

6. Form Layout Windows

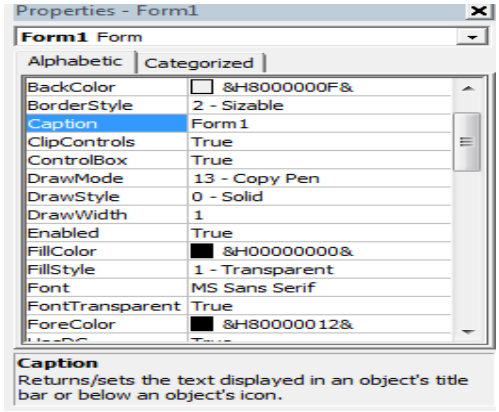
Form Layout Windows merupakan sebuah jendela yang digunakan untuk mengatur posisi form pada form saat program dijalankan. Pada saat anda mengarahkan pointer mouse ke bagian form,maka pointer mouse akan berubah menjadi anak panah empat arah(pointer pengatur posisi).Anda dapat memindah posisi form pada layar monitor dengan menggunakan drag dan drop.



Gambar 1.6 Form Layout Windows

7. Properties Windows

Properties Windows merupakan sebuah jendela yang digunakan menampung nama properti kontrol yang terpilih.Pengaturan properti pada program Visual Basic merupakan hal yang sangat penting untuk membedakan objek yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 1.7. Jendela Properties

1. **Prosedur Mengaktifkan Program Visual Basic 6.0**

   Aktifkan program Delphi, dari tampilan layar desktop, klik tombol **start** yang ada di taskbar, klik/pilih menu program.Kemudian pilih dan klik Visual Basic 6.0

2. **Menyimpan Project**

   Pada saat pertama kali akan menyimpan project, program harus disimpan dua kali. Pertama untuk menyimpan sebuah form ke dalam yang kedua menyimpan project kedalam folder.

   - Klik tombol Save Project di bagian toolbar standard.
   - Short key Ctrl+S

   Akan tampil kotak dialog Save File As.

3. **Menjalankan Program**

   Untuk mrnjalankan program dengan Visual Basic, Pilih Menu **Run – Run** atau tekan tombol **F5**.

4. **Keluar dari Program Visual Basic**

   Untuk keluar dari Visual Basic langkahnya cukup mudah pilih menu ***File – Exit.***

5. **Database Desktop**

   Database yang bisa digunakan untuk membuat program menggunakan Visual Basic ada beberapa jenis, diantaranya Paradox, Dbase, MS.Accsess, ODBC, SybASE, Oracle, FoxPro dan lain-lain.

   Pengertian database dalam paradox adalah kumpulan beberapa record yang tersimpan pada sebuah file, dengan kata lain table dalam paradox disebut database.

Untuk menggunakan database desktop dalam Visual Basic pilih menu **Tools – Database desktop**. Atau bisa juga dengan cara lain, yaitu : pilih menu **Start > Program** (AllProgram untuk Windows **XP**) **> Microsoft Visual Basic 6.0 > Database desktop.**

Beberapa Komponen dari Visual Basic :

Tabel 1 Komponen-komponen Visual Basic

No	Komponen	Fungsi
1	Pointer	Memilih, mengatur ukuran dan memindah posisi kontrol yang terpasang pada bagian form
2	PictureBox	Menampilkan file gambar
3	Label	Menambahkan label atau teks tambahan
4	TextBox	Menambahkan kotak teks
5	Frame	Menambahkan label kontrol yang dapat diisi dengan kontrol OptionButton atau ChekBox
6	Command Button	Menambahkan kontrol tombol perintah
7	CheckBox	Menambahkan kontrol kotak periksa
8	OptionButton	Menambahkan kontrol tombol pilihan
9	ComboBox	Menambahkan kontrol kotak combo yang merupakan kontrol gabungan antara TextBox dan List

Sumber : Pemograman Visual Basic 6.0

Gambar 2. Tabel 1. Komponen-komponen Visual Basic

2.3 Kelebihan Visual Basic

Visual Basic adalah bahasa programan untuk membangun aplikasi berbasis windows. Visual Basic memanfaatkan keistimewaan konsep – konsep antar grafis. Sebagai salah satu bahasa pemrograman, Visual Basic dinilai memiliki kemampuan yang baik dengan kelebihan – kelebihan diantaranya sebagai berikut :

1. Microsoft Visual Basic merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyusun program aplikasi berdasarkan bahasa pemrograman pascal.
2. Visual Basic sekarang ini masih menjadi bahsa pemrograman visual standar, yang digunakan dalam dunia pendidikan computer pada umumnya.
3. Dalam pembuatan sebuah program, Sistem ini memanfaatkan bahasa pemrograman visual yang membuat program dapat mendesain tampilan program yang mudah dimengerti dan mudah digunakan bahkan seorang pemula sekalipun.
4. Visual Basic cocok digunakan untuk pengembangan aplikasi yang cepat. Merancang form pemasukan data dengan sedikit atau bahkan tanpa pengkodean sama sekali. Visual Basic memudahkan pembentukan aplikasi yang cepat melalui bermacam – macam tools termasuk visual tools untuk membentuk *user interface*, control data akses dan untuk pencetakan.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pembuatan suatu laporan dapat dibuat atau disusun bila ada data yang mendukung, untuk mendapatkan data – data tersebut, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara:

1. **Studi Lapangan**

   Pada pelaksanaan PKL, penulis telah diberi tugas dan membantu pekerjaan dalam mengumpulkan data dan mengentry data dibagian

gudang, sehingga penulis merasakan langsung permasalahan – permasalahan yang dihadapi.

2. **Studi Pustaka**

   Untuk melengkapi isi dari laporan, penulis pun mengambil teori – teori dari buku ilmiah serta kajian – kajian pustaka yang bermanfaat dalam penulisan laporan ini.

3. **Studi Dokumen**

   Adalah mempelajari tentang dokumen perusahaan dibagian Admininistrasi pada Retester Tabung LPG PT.LINGGA KARYA TIRTA KENCANA Bandung.

4. **Wawancara**

   Adalah dengan melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang bersangkutan. Dalam hal ini adalah para pegawai – pegawainya dan untuk mengetahui tentang objek yang diteliti.