BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

Sejarah terbentuknya Kabupaten Bekasi dimulai dengan dibentuknya "Panitia Amanat Rakyat Bekasi" yang dipelopori R. Supardi, M. Hasibuan, KH. Noer Alie, Namin, Aminudin dan Marzuki Urmaini, yang menentang keberadaan RIS- Pasundan dan menuntut berdirinya kembali Negara Kesatuan RI. Selanjutnya diadakan Rapat Raksasa di Alun-alun Bekasi yang dihadiri oleh sekitar 40.000 orang rakyat Bekasi pada tanggal 17 Pebruari 1950. Menyampaikan tuntutan Rakyat Bekasi yang berbunyi : satu: Penyerahan kekuasaan Pemerintah Federal kepada Republik Indonesia. dua: Pengembalian seluruh Jawa Barat kepada Negara Republik Indonesia. tiga: Tidak mengakui lagi adanya pemerintahan di daerah Bekasi, selain Pemerintahan Republik Indonesia. empat: Menuntut kepada Pemerintah agar llama Kabupaten Jatinegara diganti menjadi Kabupaten Bekasi.mUpaya para pemimpin Panitia Amanat Rakyat Bekasi untuk memperoleh dukungan dari berbagai pihak terus dilakukan. Diantaranya mendekati para pemimpin Masjumi, tokoh militer (Mayor Lukas Kustaryo dan Moh. Moefreini Mukmin) di Jakarta. Pengajuan usul dilakukan tiga kali antarambulan Pebruari sampai dengan bulan Juni 1950 hingga akhimya setelah dibicarakan dengan DPR RIS, da n Mohammad Hatta menyetujuim

penggantian nama "Kabupaten Jatinegara" menjadi "KabupatenBekasi ". Persetujuan pembentukan Kabupaten Bekasi semakin kuat setelah dikeluarkannya Undang-undang No. 14 Tahun 1950. Kabupaten Bekasi secara resmi dibentuk dan ditetapkan tanggal 15 Agustus 1950 sebagai Hari Jadi Kabupaten Bekasi. Selanjutnya pada tanggal 2 April 1960 Pusat Pemda Bekasi semula dipusatkan di Jatinegara (sekarang Markas Kodim 0505 Jayakarta, Jakarta) dipindahkan ke gedung baru Mustika Pura Kantor Pemda Bekasi yang terletak di Bekasi Kaum JI. Jr. H. Juanda. Adapun daerah Hukum Kabupaten Jatinegara yang selanjutnya menjadi Kabupaten Bekasi, yaitu :

1. Kewedanaan Bekasi, meliputi :

a. Kecamatan Bekasi terdiri atas 9 desa

b. Kecamatan Babelan terdiri atas 6 desa

c. Kecamatan Cilingcing terdiri atas 3 desa

d. Kecamatan Pondok Gede terdiri atas 7 desa

2. Kewedanaan Tambun, meliputi :

a. Kecamatan Tambun terdiri atas 8 desa

b. Kecamatan Setu terdiri atas 9 desa

c. Kecamatan Cibitung terdiri atas 7 desa

3. Kewedanaan Cikarang, meliputi;

a. Kecamatan Cikarang terdiri atas 7 desa

b. Kecamatan Lemah Abang terdiri atas 8 desa

c. Kecamatan Cibarusah terdiri atas 11 desa

4. Kewedanaan Serengseng, meliputi :

a. Kecamatan Sukatani terdiri atas 9 desa

b. Kecamatan Pebayuran terdiri atas 6 desa

c. Kecamatan Cabangbungin terdiri atas 5 desa

Dengan demikian, maka daerah Kabupaten Bekasi menurut wilayah administrasi pemerintahan meliputi 4 kewedaan dengan 13 kecamatan yang terdiri atas 95 desa. Pembagian wilayah administrasi pemerintahan ini terabadikan dalam Lambang Daerah Kabupaten Bekasi yang ditetapkan dengan Peraturan Daerah Nomor 12/P.D./’62 pada tanggal 20 Agustus 1962 dengan sesanti. "SWATANTRA WIBAWA MUKTI" yang diartikan sebagai "Daerah yang Mengurus Rumah Tangga Sendiri, Berpengaruh dan Jaya-Makmur".

2.1.2 Logo Instansi



Gambar I-1 Logo Kabupaten Bekasi

Berdasarkan Perda No. 12/PD/1962, lambang terbagi dalam 3 bagian, yakni:

1. Bagian Atas

Dasar berwarna hijau muda, melambangkan daerah ditinjau dari segi geografi adalah (tanah) dataran rendah yang subur, akan suburnya makmur dilambangkan dengan dua untai hasil bumi, sebelah kanan untaian padi dengan 17 butir padi berwarna kuning-mas, melambangkan daerah sebagai penghasil padi kemudian ada 8 macam buah-buahan berwarna kuning-mas, melambangkan daerah sebagai penghasil buah-buahan palawija/sayur-mayur, secara tidak langsung juga menghasilkan barang-barang kerajinan tangan dan industry ringan, ternyata dari rangkaian untaian padi maupun buah-buahan.

2. Bagian Tengah

Melambangkan rakyatnya dengan sebilah “golok ujung ke atas” terletak di tengah-tengah kedua antara untaian yang terdiri dari dua bagian :

1. Gagang berwarna “hitam”, melambangkan ketabahan
2. Punggung golok berwarna “putih”, melambangkan kesucian

3. Bagian Bawah

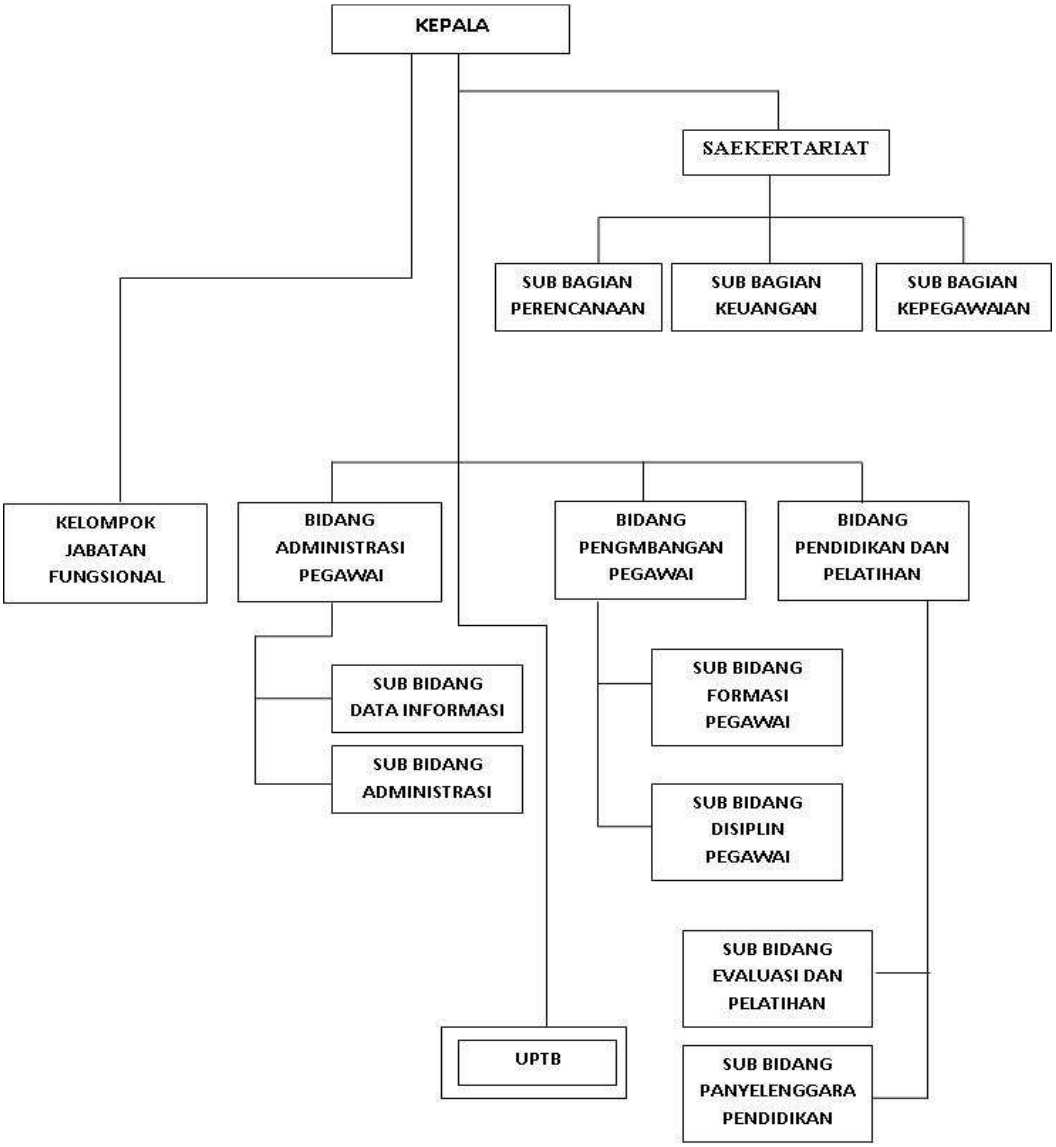
Terdiri dari dua bagian, bagian pertama melambangkan keadaan sejarah, sedangkan bagian bagian kedua melambangkan keadaan pemerintahan.

2.1.3 Badan Hukum Instansi

Berdasarkan Peraturan Bupati Bekasi Nomor 14 Tahun 2008.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

Struktur organisasi pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Bekasi adalah sebagai berikut:



Gambar I-2 Struktur Organisasi BKD

2.1.4.1 Job Description

1. Bidang Administrasi Pegawai, terdiri dari :
    a. Sub Data Informasi Dan Kesejahteraan Pegawai
    b. Sub Administrasi Kepangkatan Dan Pensiun Pegawai
2. Bidang Pengmbangan Pegawai, terdiri dari :
    a. Sub Bidang Informasi Dan Penempatan Pegawai
    b. Sub Bidang Pembinaan Dan Disiplin Pegawai
3. Bidang Pendidikan Dan Pelatihan, terdiri dari :
    a. Sub Bidang Program Dan Evaluasi Pendidikan Dan Pelatihan
    b. Sub Bidang Penyelenggaraan Pendidikan Dan Pelatihan

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak adalah program dan alat bantu lain yang bersifat menambah kemampuan komputer sebagai alat untuk melaksanakan tugas atau operasi tertentu. Program aplikasi dapat dibuat secara khusus untuk memenuhi kebutuhan khusus pula (*tailor-made*) atau berupa paket yang mempunyai aplikasi umum.

Disebut juga dengan perangkat lunak karena, merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan

pekerjaannya. Perangkat lunak ini merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah, maupun dokumen serta arsip lainnya.

Merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. Pengeloahan pada *software* ini melibatkan beberapa hal, diantaranya adalah sistem operasi, program, dan data. *Software* ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat dimengerti oleh mesin komputer.

2.2.2 Konsep Dasar Sistem

Pengertian sistem menurut Jogiyanto H.M yang dalam bukunya menyatakan :

"*Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan*" [4]

Sistem dapat didefinisikan juga sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub-sistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah kumpulan dari bagian apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa didalam sistem terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem). Masing-masing subsistem dapat

terdiri dari subsistem yang lebih kecil lagi. Subsistem ini saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan (terintegrasi) sehingga tujuan sistem tersebut dapat tercapai.

2.2.3 Pengertian Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya merupakan suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur-prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan mempermudah pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi. Menurut Jogiyanto *"Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, nerkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu"*. [4]

Sistem itu sendiri mempunyai tujuan yang sama untuk menghasilkan sesuatu yang lebih bermanfaat ada yang menyebut mencapai suatu tujuan *(goal)* dan ada yang menyebutkan untuk mencapai sasaran *(object)*. Jadi dapat disimpulkan pengertian sistem adalah kumpulan dari berbagai macam elemen yang berbeda namun mempunyai tujuan yang sama untuk mencapai sasaran atau objek.

Beberapa ciri dari sistem yaitu sebagai berikut :

1. Mengarah Pada Tujuan

   Cara kerja sistem ini adalah merangkai dan mengkoordinasikan fakta-fakta untuk mencapai tujuan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu.

2. Merupakan Suatu Keseluruhan

Sistem merupakan suatu keseluruhan yang bulat dan utuh, dimana tujuan masing-masing dari bagian yang membentuk sistem akan saling menunjang dan mencapai tujuan dari sistem secara keseluruhan, dan ini berarti bahwa pencapaian tujuan dari salah satu bagian tidak dapat dilakukan dengan mengabaikan pencapaian tujuan dengan bagian yang lainnya.

3. Adanya Keterbatasan

Sistem memiliki sifat yang terbuka, dimana suatu sistem dapat berinteraksi dengan sistem lainnya yang lebih besar.

4. Adanya Proses Transformasi

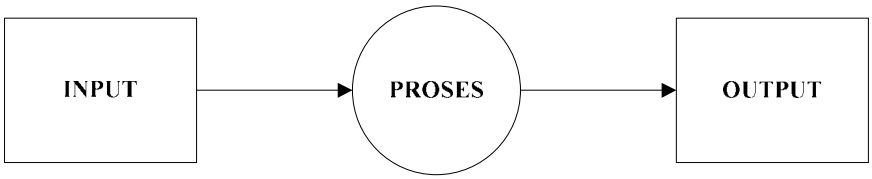
Suatu sistem mempunyai atau melakukan proses transformasi kegiatan yang mengubah suatu *input* atau masukan menjadi suatu *output* untuk mencapai suatu tujuan.

5. Saling Berkaitan

Sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berkaitan satu elemen dengan elemen yang lain.

2.2.4 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umun dari suatu sistem terdiri atas masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*), dalam bentuk umum sistem ini bisa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar I-3 Bentuk Umum Sistem

2.2.4.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*Components*)

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

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan meupakan energi dari sistem dan harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang

merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan 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 didapatkan keluaran.

6. Keluaran (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolahan (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran (*Objective*) atau Tujuan (*Goal*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.4.2 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai *"penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya."* Analisis dan Desain : Jogiyanto [4]

2.2.4.3 Alat-alat Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem merupakan hal yang penting bagi kelangsungan sistem itu sendiri. Pemodelan sistem adalah suatu upaya untuk menjaga efektifitas sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem.

Pemodelan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Alat-alat yang digunakan dalam pemodelan sistem antara lain adalah:

1. Diagram Konteks.
2. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
3. *Data Flow Diagram* (DFD).
4. Kamus Data *(Data Dictionary).*

2.2.5 Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan aplikasi dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar. Dimana lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam aplikasi. Dalam penggambaran ini, sistem dianggap sebagai sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci, karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang mengaksesnya.

2.2.6 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram adalah salah satu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan atau mengambarkan hubungan antara *entity* di dalam sebuah sistem di mana sebuah hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one to one, one to many, many to one* dan *many to many.*

Entity Relationship Diagram memiliki komponen-komponen utama, yaitu:

1. Entitas (*Entity*)

   Entitas adalah sebuah barang atau objek yang dapat dibedakan dari objek lain. Entitas direpresentasikan dengan empat persegi panjang.

2. Atribut (*Attribute*)

   Atribut adalah properti deskriptif yang dimiliki oleh setiap anggota dari himpunan entitas. Atribut direpresentasikan dengan bentuk *elips*.

3. Relasi (*Relationship*)

Relasi adalah hubungan antara suatu himpunan entitas dengan himpunan entitas yang lainnya. Relasi direpresentasikan dengan jajaran genjang. Relasi antar tabel dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu :

4. Kardinalitas (*Cardinality*)

Kardinalitas adalah angka yang menunjukkan banyaknya kemunculan suatu objek terkait dengan kemunculan objek lainnya pada suatu relasi.

Jenis-jenis kardinalitas yaitu sebagai berikut :

a. *One to One*

Hubungan *one to one* adalah antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu banding satu.

b. *One to Many*

Hubungan *one to many* adalah sebuah relasi merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu banding banyak.

c. *Many to One*

Hubungan *many to one* adalah sebuah relasi merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah banyak banding satu.

d. *Many to Many*

Hubungan *many to many* adalah sebuah relasi antara suatu *file* satu dengan *file* yang kedua memepunyai relasi banyak berbanding banyak.

2.2.7 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram adalah diagram sistem yang menggambarkan cara kerja aplikasi secara *logic*. Mulai dari tingkat paling tinggi sampai dengan tingkat paling rendah. Pada perancangan ini terdiri dari perancangan awal *(preliminary design*) dan perancangan rinci *(detailed design)* sesuai dengan tahap-tahap rekayasa perangkat lunak. Adapun penjelasan dari perancangan awal adalah perancangan sistem yang menggambarkan tentang hubungan antara sistem dengan lingkungan luar sistem.

Hubungan ini dapat digambarkan dengan menggunakan diagram konteks. Sedangkan perancangan rinci adalah perancangan sistem yang menggambarkan tentang proses yang terjadi pada sistem serta arus data yang mengalir antar proses. DFD merupakan alat yang digunakan pada metode pengembangan sistem yang terstruktur, DFD ini menggambarkan arus data di dalam sistem yang terstruktur dan jelas serta merupakan dokumentasi sistem yang baik.

2.2.8 Kamus Data (Data Dictionary)

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan pada tahap analisa dan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus

data digunakan untuk merancang masukan, merancang laporan-laporan dan *database.*

Dengan adanya kamus data, didapat definisi-definisi dari bentuk-bentuk yang tidak dimengerti dalam DFD yaitu aliran data, *file*, proses dan elemen-elemen data. Arus data pada DFD bersifat global, hanyaditujukan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari arus data, secara lebih lengkap dapat dilihat di kamus data.

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan pada tahap analisa dan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang masukan, merancang laporan-laporan dan *database.*

Dengan adanya kamus data, didapat definisi-definisi dari bentuk-bentuk yang tidak dimengerti dalam DFD yaitu aliran data, *file*, proses dan elemen-elemen data. Arus data pada DFD bersifat global, hanyaditujukan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari arus data, secara lebih lengkap dapat dilihat di kamus data.

2.2.9 Basis Data

2.2.9.1 Database

Database adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan dalam suatu cara yang memudahkan pengambilan kembali. Dua tujuan utama dari database adalah meminimumkan pengulangan dan

mencapai independensi data. Independensi data adalah kemampuan untuk membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan pada program yang memproses data.

2.2.9.2 Struktur Database

Integrasi logis file dapat dicapai secara eksplisit atau secara implisit.

1. Hubungan Eksplisit

Inverted index dan link field menetapkan hubungan eksplisit antara data yang terintegrasi secara logis dalam file yang sama. Index dan field ada secara fisik dan harus disatukan ke dalam file saat dibuat.

2. Hubungan Implisit

Hubungan implisit adalah hubungan yang dinyatakan secara tidak langsung dari catatan data yang telah ada.

2.2.9.3 Operasi Dasar Database

- Pembuatan database baru (creat database) yaitu menciptakan database baru.
- Penghapusan database (drop database) yaitu penghapusan suatu database.
- Pembuatan file/tabel baru ke dalam suatu databse yaitu penambahan file/tabel ke dalam database.
- Penambahan/pengisian data baru ke sebuah file/tabel disebuah database (insert).

2.2.9.4 Menggunakan Database

Pemakai database dapat berupa orang atau program aplikasi. Orang biasanya menggunakan database dari terminal dan mengambil data dan informasi dengan menggunakan query laguage. Query adalah permintaan informasi dari database dan query laguage adalah bahasa khusus yang user friendly yang memungkinkan komputer dapat menjawab query.

2.2.9.5 Siklus Pengolahan Data

Suatu proses pengolahan data terdiri dari tiga tahapan dasar yang disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*) yaitu *input, processing* dan *output*.

1. *Input*, tahap ini merupakan proses memasukkan data ke dalam proses komputer lewat alat input (*input device*).
2. *Process*, tahap ini merupakan proses pengolahan dari data yang sudah dimasukkan yang dilakukan oleh alat pemroses (*processing data*), yang dapat berupa proses menghitung, membandingkan, mengklasifikasikan, mengurutkan, mengendalikan atau mencari di *storage*.
3. *Output*, tahp ini merupakan proses menghasilkan *output* dari hasil pengolahan data ke alat *output* (*output device*), yaitu berupa informasi.

2.2.9.6 VB6

Visual Basic 6 adalah Sebuah program aplikasi yang dibuat harus dapat melakukan proses pengolahan data akuntansi dan memiliki tampilan yang komunikatif dan menarik bagi pemakai. Salah satu alat untuk membuat program aplikasi adalah Microsoft Visual Basic 6.0.

Microsoft Visual Basic 6.0 (VB6) adalah bahasa program yang bekerja dalam lingkup MS-Windows (M. Agus J. Alam, 2001:1). Microsoft Visual Basic berasal dari bahasa pemrograman yang populer yang disebut Basic (Beginner's All Purpose Symbol Instruction Code) (Wahana Komputer, 2004:2). Bahasa Basic diperkenalkan pertama kali oleh Dartmouth College pada tahun 1960. Kemudian beberapa pengembang software mempopulerkan bahasa Basic dengan membuat berbagai macam aplikasi seperti GW-Basic, Qbasic dan Quick Basic. Visual Basic berbasis DOS untuk Windows diperkenalkan pada tahun 1991.

Visual Basic 6.0 memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki oleh versi sebelumnya. Kelebihannya antara lain kompiler (proses compile) dapat dilakukan dengan cepat, mendukung kontrol data objek yang baru, mendukung berbagai macam database, pembuatan laporan yang lebih mudah dan mendukung pengaksesan terhadap internet.

Dalam pengembangan aplikasi, VB menggunakan pendekatan Visual (GUI-Graphical User Interface) untuk merancang antarmuka (interface). Microsoft Visual Basic 6.0 memiliki banyak keunggulan diantaranya basis bahasa pemrograman menggunakan BASIC (Beginners All-Purpose

Symbolic Instruction Code) serta mampu memanfaatkan kemampuan Microsoft Windows secara optimal. Selain itu Microsoft Visual Basic 6.0 juga telah mengalami penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu penambahan fasilitas IDE (Integrated Development Environment) dan koleksi kontrol yang lebih lengkap.

Visual Basic 6.0 dapat menghasilkan tipe data yang dapat disesuaikan sendiri. Tipe data tersebut dapat berupa argumen dan properti. Dengan adanya fasilitas Native Code untuk mengkompilasikan source code, maka akan menghasilkan suatu aplikasi dengan waktu eksekusi lebih cepat.

Visual Basic 6.0 menyediakan tiga macam interface yang bisa digunakan untuk merancang aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Interface tersebut berupa MDI (Multi Document nterface), SDI (Single Document Interface) dan EDI (Exploler Document Interface). Modifikasi pada masing-masing bagian akan terasa lebih mudah. Fasilitas yang disediakan juga lebih lengkap sehingga bisa memenuhi selera programmer yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas kerja.

Fasilitas-fasilitas dalam Microsoft Visual Basic 6.0:

1. Menu

Menu merupakan daftar perintah-perintah yang dikelompokkan dalam kriteria tertentu yang berfungsi untuk melaksanakan sebuah perintah. Visual Basic 6 terdapat tiga belas menu utama yaitu File, Edit, View, Project, Format, Debug, Run, Query, Diagram, Tools, Add-In, Windows dan Help.

2. Toolbar

Toolbar merupakan kumpulan tombol yang dapat melakukan sebuah perintah dengan cepat. Fungsi toolbar hampir sama dengan menu hanya toolbar berbentuk tombol-tombol yang susunannya tidak secara bertingkat. Contoh toolbar tersebut antara lain Add Form, Menu Editor, Save, Cut, Copy dan lain sebagainya.

3. Form

Form adalah tempat untuk meletakkan objek-objek yang digunakan untuk melaksanakan perintah yang diberikan. Pada bagian kanan atas form terdapat tombol Minimize, Maximize/Restore dan Close yang digunakan untuk mengatur tampilan jendela form.

4. Window Code

Window Code adalah jendela tempat menuliskan kode program. Semua kode perintah ditulis pada jendela ini. Pada bagian Window Code terdapat fasilitas kode editing yang cukup lengkap

5. Toolbox

Toolbox adalah kumpulan objek yang digunakan untuk kontrol pada sebuah program. Toolbox terdiri atas beberapa tool yang kemudian ditempatkan pada sebuah form. Toolbox terdiri dari Pointer, Label, Image, Frame dan lain sebagainya.

6. Project Explorer

Project Explorer digunakan untuk melihat bagian-bagian proyek pembuatan aplikasi. Bagian-bagian tersebut dapat berupa project, form, data environment dan data report. Project Explorer ini berbentuk menu tree sehingga mempermudah dalam pengaksesannya. Pada jendela explorer terdapat tigatombol kontrol tampilan antara lain Window Code untuk menampilkan kode, Window Project untuk menampilkan dalam bentuk visual dan Toggle Folder untuk pengelompokan jenis objek.

7. Windows Properties

Window Properties menampilkan semua properti dari obyek yang digunakan. Kita dapat mengubah setiap properti dari objek yang ada melalui jendela ini.