BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian sistem

Komputer merupakan alat pengolahan data elektronik, yang secara singkat dapat diartikan sebagai peralatan atau mesin atau sekelompok peralatan mesin yang melaksanakan pekerjaan, dikendalikan serta dikontrol oleh intruksi atau program yang dimasukkan ke dalam memori unitnya.

Komputer merupakan alat yang sangat membantu dalam melakukan manipulasi data, menginputkan data. Kini tekhnologi komputer berkembang pesat tidak lagi hanya terbatas pada kemampuan mengolah data tapi lebih dari itu, komputer juga mempunyai kemampuan dalam menunjang empat (4) macam sistem, yaitu: Sistem Pengolahan Data Eletronik (EDPS), Sistem Penunjang Keputusan (DSS), Sistem Penunjang Ahli dan Sistem Informasi Manajemen (MIS).

Dengan adanya komputer, sistem pengolahan data menjadi lebih cepat dan akurat. Komputer menjadi alat yang canggih dalam penyajian informasi. Dulu, untuk memperoleh informasi dibutuhkan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan untuk menunggu data selesai diolah secara manual. Saat ini kita bisa mengolah data dalam hanya beberapa menit bahkan beberapa detik saja dengan bantuan komputer dan bisa memperoleh informasi yang dibutuhkan segera.

Berikut ini defenisi komputer dari beberapa pendapat para ahli :

Menurut William M.Fuori, Komputer adalah :

> Suatu proses data (data processor) yang dapat melakukan perhitungan yang Cepat, termasuk perhitngan arimatika atau operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia yang mengoperasikan selama pemorosesan.

Menurut Tutang, Komputer adalah :

> Serangkain alat eletronik yang terdiri dari berbagai komponen sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh dan komplek.

Menurut Donald H. Sanders, Komputer adalah :

> Sistem eletronik untuk manipulasi data yang cepat dan tepat, serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan data output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah, intruksi-intruksi program yang tersimpan dimemori (Stored Program).

Menurut Atang Gunawan,Komputer adalah L

Sebuah alat elektronik yang terdiri dari tiga bagian sistem,yaitu :hardware,software dan brainware.Perangkat keras (*hardware*) komputer adalah perangkat keras yang secara fisik dapat dilihat dan diraba, yang membentuk suatu kesatuan sehingga dapat difungsikan.

2.2 Karakteristik Sistem

2.2.1 Definisi Sistem

Dari segi etimologi, kata sistem berasal dari Bahasa Yunani yaitu "*Systema*", sedangkan dalam Bahasa Inggris dikenal dengan "*System*" yang mempunyai satu pengertian yaitu sehimpunan komponen atau bagian yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan satu keseluruhan yang tidak terpisahkan.

Oemar Hamalik, mengemukakan bahwa sistem adalah :

> Suatu keseluruhan atau totalitas yang berdiri dari bagian-bagian atau sub-sub system atau kompenen-komponen yang saling berinteraksi satu sama lain dan dengan keseluruhan itu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Abdul Kadir, mendefenisikan sistem sebagai :

> Sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksud untuk mencapai suatu tujuan.

Prof.Dr Jogiyanto HM,MBA,Akt pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur sistem adalah :

> “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedure – prosedure yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”

Prof.Dr Jogiyanto HM,MBA,Akt pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemennya , sistem adalah :

> “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Dari defenisi tersebut dapat disimpulkkan bahwa sistem adalah kumpulan unsur-unsur, bagian-bagian dan komponen-komponen yang saling berinteraksi atau berhubungan dan mempunyai suatu tujuan.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu menurut Jogiyanto dalam bukunya yang berjudul analisis dan desain sistem informasi tahun 2005 antara lain sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*components*)

   Suatu sistem terdiri dari komponen komponen yang saling berinteraksi, komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian dari sistem itu sendiri. Setiap sub sistem memiliki sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan memepengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

   Batas sistem merupakan suatu daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luar dari pada sistem. Batasan sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

   Lingkungan luar sistem merupakan suatu daerah yang berada diluar daripada sistem, lingkungan luar yang menguntungkan sistem harus dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar sistem yang bersifat merugikan terhadap sistem harus ditahan dan dikendalikan agar tidak mengganggu stabilitas sistem.

4. Penghubung Sistem (*System Interface*)

   Penghubung merupakan suatu media yang menghubungkan sub sistem yang satu dengan sub sistem yang lain untuk membentuk satu kesatuan daripada sistem.

5. Masukan Sistem (*System Input*)

   Masukan sebuah sistem merupakan suatu proses yang masuk kedalam suatu sistem untuk diproses dan akhirnya dikeluarkan berupa informsi yang dibutuhkan.

6. Keluaran Sistem (*System Output*)

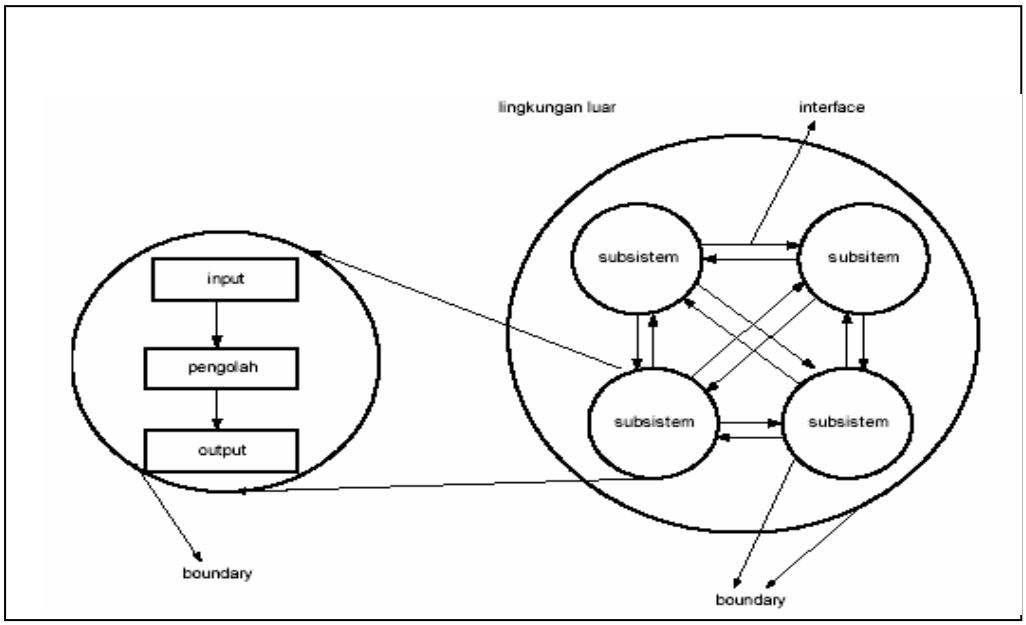
   Keluaran sistem merupakan suatu proses yang telah diolah dan diklasifikasikan agar menjadi informasi yang berguna.

7. Pengolah Sistem (*System Processing*)

   Pengolah sistem merupakan suatu bagian yang mengolah masukan (input) dan memprosesnya agar menjadi output informasi yang berguna.

8. Sasaran Sistem (*Objectives System*)

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Jika suatu tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan berguna. Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuannya.



Gambar 2.1 :Karakteristik Sistem

[Sumber: Jogiyanto,Analisis dan Desain Sistem Informasi 2005]

2.2.2 Definisi Informasi

informasi sangatlah penting didalam suatu organisasi karena didalam informasi tersebut kita dapat memahami suatu kesimpulan bahkan mengambil keputusan dalam suatu organisasi.

Berikut ini adalah pengertian-pengertian informasi diantaranya ialah:

Menurut Jogiyanto , Informasi adalah :

> Data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

Menurut Ronny Kountur, Informasi adalah :

> Hasil dari pengolahan data yang telah mempunyai arti sehingga dapat digunakan khususnya oleh manajemen dalam membuat keputusan.

Menurut Oemar Hamalik, Informasi adalah :

> Suatu hal yang diperlukan dalam proses pembuatan keputusan, misalnya pengetahuan, fakta, data,angka, dan sebagainya.

Menurut McFadden dkk, Informasi adalah :

> Data yang telah diproses sedimikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk menghindari hal-hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Informasi akan akurat apabila didukung dengan sistem dan manajemen yang baik pada suatu organisasi.

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal, yaitu :

1. Akurat (accurate)

   Berarti bahwa informasi yang berkualitas harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Relevan (Relevance)

   Berarti bahwa informasi yang berkualitas harus memiliki manfaat bagi pemakainya.

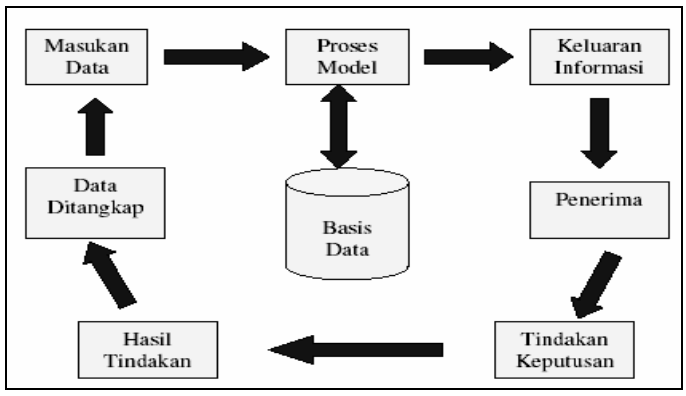
3. Tepat pada waktunya (Time liness).

   Berarti informasi yang datang pada penerimanya tidak boleh terlambat.

2.2.3 Siklus Informasi

Untuk memeperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu dijelaskan bagian siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.

Pertama-tama data dimasukan kedalam model yang umunya memiliki urutan proses tertentu dan pasti, setelah diproses akan dihasilkan informasi tertentu yang bermanfaat bagi penerima (*level management)* sebagai dasar untuk membuat suatu keputusan atau membuat tindakan tertentu. Dari tindakan atau keputusan tersebut akan menghasilkan kejadian-kejadian tertentu yang akan digunakan kembali sebagai data yang nantinya akan dimasukan kedalam model (proses), begitu seterusnya. Dengan demikian akan membentuk sebuah siklus informasi (*Information Cycle)* atau siklus pengolahan data *(data processing cycle*s), seperti gambar berikut :



Gambar 2.3 Siklus Informasi

[Sumber: Jogyanto Hartanto, "*Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstuktur Teori dan Praktis Aplikasi Bisnis"*, Andi Yogyakarta, 1999 : 9]

2.2.4 Definisi Sistem Informasi

Menurut Wilkison Sistem Informasi adalah :

> Kerangka kerja yang mengkoordinasi sumber daya manusia (manusia, computer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

Menurut Robert A.Leitch dan K.Roscoe Davis Sistem Informasi adalah :
Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian,mendukung operasi,bersifat manajerial dan kegiatan strategi daru suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.
(dalam buku jogiyanto halaman 11)

Menurut Gelinas, Oram dan Wiggins, Sistem adalah :

> Suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang disebut untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

2.2.5 Definisi Manajemen

Setiap organisasi memerlukan manajemen dalam setiap usahanya. Manajemen dalam suatu organisasi dimaksudkan untuk mengatur jalannya organisasi tersebut kearah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya secara efektif dan efisien denga menggunakan sumber daya yang ada dalam organisasi tersebut.

2.2.6 Definisi Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi Manajemen merupakan penerapan sistem informasi dalam suatu organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajamen

2.3 Definisi Perancangan Sistem Infomasi Pelayanan Klinik Bersalin

Setiap orang pada umumnya pasti mengalami suatau keadaan yang kurang baik dalam masalah kesehatannya ataupun mengalami kehamilan khususnya wanita, untuk itu klinik bersalin sangat berperan sekali dalam masalah kesehatan yang dialami oleh semua masyarakat. Klinik bersalin merupakan sebuah tempat atau klinik untuk melakukan pemeriksaan kehamilan, KB, imunisasi dan persalinan bagi ibu hamil untuk semua masyarakat.

2.4 Definisi Klinik Bersalin

Klinik Bersalin adalah sebuah institusi kesehatan profesional yang menangani proses persalinan dan pelayanannya di sediakan oleh Dokter Spesialis Obstetri dan Ginekologi (Kandungan), bidan, dan tenaga kesehatan lainnya.

2.5 Definisi Bidan

Bidan adalah seorang wanita yang sudah mengikuti program pendidikan bidan dan lulus ujian sesuai dengan persyaratan yang berlaku.

2.6 Definisi Pasien

Pasien adalah seseorang yang menderita penyakit dan memeriksakannya ke bagian kesehatan (rumah sakit/klinik bersalin).

2.7 Definisi Rekam Medis

Rekam medis merupakan hasil aktivitas pencatatan pada suatu rumah sakit atau suatu institusi pelayanan kesehatan yang berupa data. Data tersebut meliputi data sosial maupun datamedis pasien rawat jalan dan rawat inap dan diproses oleh seorang tenaga rekam medisat aupun paramedis sehingga menjadi informasi yang berguna bagi rumah sakit. Adapun pengertian rekam medis adalah himpunan fakta-fakta yang berhubungan dengan riwayat hidup dan kesehatan

tentang seorang pasientersebut yang ditulis oleh professional dibidang kesehatan (Huffman,1994).

2.8 Definisi Pelayanan

Pelayanan adalah kegiatan yang terjadi secara langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik. Dan menyediakan kepuasan pelanggan. Dalam kamus besar bahasa indonesia di jelaskan pelayanan sebagai usaha melayani kebutahan orang lain.

2.9 Definisi Keluarga Berencana (KB)

Keluarga berencana menurut WHO (1970) adalah tindakan yang membantu individu atau pasangan suami istri untuk :

a. Mengatahui kelahiran yang tidak diinginkan.

b. Mendapatkan kelahiran yang memang diinginkan.

c. Mengatur interval di antara kehamilan.

d. Mengontrol waktu saat kelahiran dalam hubungan dengan umur suami-isteri.

e. Menentukan jumlah anak dalam keluarga.

(Hartanto, 2004)

2.10 Definisi Imunisasi

Imunisasi adalah pemberian kekebalan tubuh terhadap suatu penyakit dengan memasukkan sesuatu ke dalam tubuh agar tubuh tahan terhadap penyakit yang sedang mewabah atau berbahaya bagi seseorang. Imunisasi berasal dari kata imun yang berarti kebal atau resisten. Imunisasi terhadap suatu penyakit hanya

akan memberikan kekebalan atau resistensi pada penyakit itu saja, sehingga untuk terhindar dari penyakit lain diperlukan imunisasi lainnya.

2.11 Definisi Resep

Resep adalah permintaan tertulis dari dokter kepada apoteker/farmasis pengelola apotek untuk memberikan obat jadi atau meracik obat dalam bentuk sediaan tertentu sesuai dengan keahliannya, takaran, dan jumlah obat sesuai dengan yang diminta, kemudian menyerahkannya kepada yang berhak/pasien. Lembaran resep umumnya berbentuk empat persegi panjang, ukuran ideal lebar 10 -12 cm dan panjang 15-20 cm.

2.12 Definisi Obat

Menurut Balai Pustaka (Kamus Besar Bahasa Indonesia , 2001) emngartikan bahwa obat adalah bahan yang digunakan untuk mengurangi, menghilangkan penyakit, atau menyembuhkan orang yang sedang sakit.

Pada prakteknya obat-obatan yang ada dapat berfungsi sebagai obat ataupun racun. Obat dapat berfungsi sebagai pengobatan apabila tepat digunakan dalam pengobatan suatu penyakit tentunya dengan dosis yang tepat dan benar. Sebaliknya obat dapat berubah menjadi racun apabila digunakan dengan dosis yang sangat berlebihan.

2.13 Definisi Desain Sistem

Sebagai tahap setelah analisi dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang

dapat berupa penggambaran, perencanaa dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dari suatu sistem.

2.14 Definisi Pengolahan Data

Pengolahan data dapat diartikan sebagai kegiatan bantuan tangan atau suatu peralatan dan mengikuti serangkaian langka, perumusan atau untuk mengubah data tersebut berbentuk susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna. Istilah populer terhadap hasil pengolahan data ini adalah informasi. Dalam pengolahan data, waktu merupakan suatu faktor yang esensial, maka harus digunakan alat-alat untuk mempercepat jalannya pengolah ini.

Sugiarto berpendapat bahwa Pengolahan data adalah :

> Mengubah data mentah atau data yang belum diorganisir menjadi informasi dan informasi akan memberitahukan sesuatu kepada orang lain.

Jogiyanto Hartono mengemukakan bahwa Pengolahan data adalah :

> Manipulasi dari data kedalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti, berupa suatu informasi.

Siklus pengolahan data terdiri dari tiga langkah utama yakni input, proses pengolahan dan output. Tiga langkah utama ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini yang menggambarkan bagaimana siklus pengolahan data.



Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data

Siklus Pengolahan data tersebut :

- Input, proses ini merupakan proses masukan data kedalam komputer lewat alat input (Input device)
- Processing, tahap ini merupakan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan yang dilakukan oleh proses (Proccessing device) yang dapat berupa proses menghitung, membandingkan, mengklafikasikan, mengurutkan mengendalikan atau mencari storage.
- Output, tahap ini merupakan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat output (output device) berupa informasi.

2.15 Definisi Data Base

Data base merupakan kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci-kunci dari tiap-tiap file yang ada.

Definisi Data Base menurut Harianto Kristanto adalah:

Kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaaan, instansi dalam batasan tertentu.

2.16 Diagram Alir Data (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu sistem yang partama kali diperkenalkan oleh Martin dan Extrim yang memperkenalkan suatu algoritma

program dengan meggunakkan simbol lingkaran dan panah untuk mewakili arus data (data flow).

Data Flow Diagram sering digunakan untuk menggambar suatu sistem yang telah ada agar sistem yang baru dapat dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. DFD merupakan alat yang cukup efektif dalam menggambarkan arus data didalam sistem dengan struktur yang jelas.

Adapun simbol-simbol yang digunakan untuk membuat DFD adalah

- Kesatuan Luar

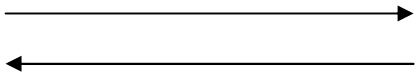
  Suatu sistem mempunyai batasan sistem (Boundaries) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luarnya.



Gambar 2.2 Kesatuan Luar

- Arus Data

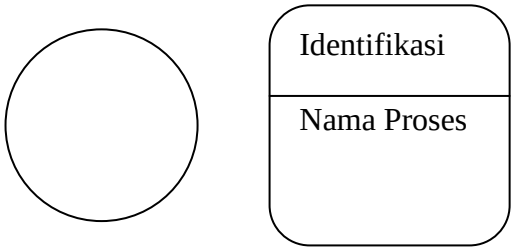
  Arus data ditampilkan dengan tanda panah. Arus data menggambarkan transfer data antara penyimpanan data dan proses. Terjadinya arus data harus berisi data, dan semua arus data mungkin akan mengawali proses ataupun merupakan hasil dari proses tersebut. Arus data dapat dinotasikan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.3 Arus Data

- Proses Data

  Proses digambarkan dengan lingkaran (Yuordon dan De Marco) yang disebut gelombang atau transform dan digambarkan dengan persegi panjang yang mempunyai pojok-pojok yang bulat. Proses mentransformasi masukkan menjadi keluaran. Nama proses terdiri atas kata kerja dan objek. Nama proses yang dipilih tergantung pada tingkat rincian yang dibutuhkan pada DFD.



Gambar 2.4 Proses Data

- Simpanan Data

  Simpana data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa arsip, sistem komputer, catatan manual, table, agenda, buku besar dan lain sebagainya. Simpana data dapat dinotasikan seperti gambar dibawah ini.

Media	Nama data simpanan

Gambar 2.5 Simpanan Data

2.16.1 Diagram Konteks (Context Diagram)

Diagram konteks merupakan sebuah diagram yang terdiri dari satu proses yang mendiskripasikan interaksi langsung antara sistem yang dikaji dengan beberapa entity yang berad diluar sistem.

Penulis menggunakan diagram konteks untuk menggambarkan proses arus data Perancangan System Informasi Klinik Bersalin Maftuhah. Untuk lebih jelasnya dapat dlihat pada gambar berikiut ini

2.17 Definisi Klaim

Pengertian klaim dalam asuransi adalah tuntutan yang diajukan oleh pihak yang mengansuransikan dirinya kepeda pihak perusahaan asuransi untuk mendapatkan ganti rugi atas peristiwa yang terjadi pada diri orang yang mengansuransikan tersebut atau pada tertanggung.

2.18 Sekilas tentang Visual Basic 6.0

Siapapun yang bergerak di bidang komputer pasti pernah mendengar tentang Visual Basic, baik dari sekolah, kantor, maupun lewat iklan-iklan lowongan kerja. Tapi mungkin sebagian dari anda belum mengetahui apa sebenarnya itu Visual Basic. Visual Basic pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemprograman komputer. Bahasa pemprograman adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

Visual Basic (yang sering juga disebut dengan VB) selain disebut sebagai suatu bahasa pemprograman, juga sering disebut sebagai sasaran (tool) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasiskan Windows.

Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Basic di antaranya seperti :

- Untuk membuat program aplikasi berbasis windows
- Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti misalnya kontrol ActiveX, file help, aplikasi internet,dan sebagainya
- Menguji program (debugging) dan menghasilkan program akhir berakhiran EXE, yang bersifat executable, atau dapat langsung dijalankan.

Sejak dikembangan pada tahun 80-an, Visual Basic kini telah mencapai versinya yang ke-6 beberapa keistimewaan utama dari Visual Basic 6.0 ini di antaranya seperti :

- Mengunakan platform pembuatan program yang diberi nama devoloper studio, yang memiliki tampilan dan sasana yang sama dengan visual C+

dan visual J++. Dengan begitu anda dapat bermigrasi atau belajar bahasa pemrograman lainnya dengan mudah dan cepat, tanpa harus belajar dari nol lagi.

- Memiliki compiler handal yang dapat menghasilkan file executable yang lebih cepat dan lebih efisien dari sebelumnya.
- Memiliki beberapa tambahan sarana wizard yang baru. Wizard adalah sarana yang mempermudah di dalam pembuatan aplikasi dengan mengetiminasi tugas-tugas tertentu.
- Tambahan kontrol-kontrol baru yang lebih canggih serta meningkatan kaidah struktur bahasa Visual Basic.
- Kemampuan membuat ActiveX dan fasilitas Internet yang lebih banyak.
- Sarana akses data yang lebih cepat dan handal untuk membuat aplikasi data base yang berkemampuan lebih tinggi.
- Visual Basic 6.0 memiliki beberapa Versi atau edisi yang disesuaikan dengan kebutuhan pemakainya.

Seperti aplikasi-aplikasi komersil lainnya, Visual Basic 6.0 juga dipasarkan dalam berbagai jenis atau versi. Beberapa versi dan Visual Basic 6.0 yang ada di pasaran di antaranya adalah :

Standard Edition/Learning Edition ini adalah versi standard yang sudah mencangkup berbagai sarana dasar dari Visual Basic 6.0 untuk mengembangkan aplikasi.

Profesional Edition, Versi ini memberikan berbagai sarana ekstra yang dibutuhkan oleh para programer profesional Misalnya seperti kontrol-kontrol tambahan, dukungan untuk pemprograman internet. Kompiler untuk membuat file help, serta sarana pengembangan data base yang lebih baik.

Enterprice Edition, versi ini dikhususkan untuk para programmer yang ingin mengembangkan aplikasi remote computing atau client/server. Biasanya versi ini digunakan untuk membuat aplikasi pada jaringan.

2.18.1 Memulai Visual Basic 6

Visual Basic juga merupakan sebuah program aplikasi Windows. Oleh sebab itu, anda juga harus menjalankannya dari dalam Windows. Seperti biasa, anda melakukan dari menu start.

a. Klik tombol mouse pada menu start
b. Pilih menu Program> Microsoft Visul Basic 6.0 >Microsoft Visual Basic 6.0
c. Disini anda bisa memilih jenis aplikasi yang akan anda buat dengan Visual Basic. Biasanya untuk membuat program aplikasi standard, pilihlah Standard EXE, lalu klik tombol Open.



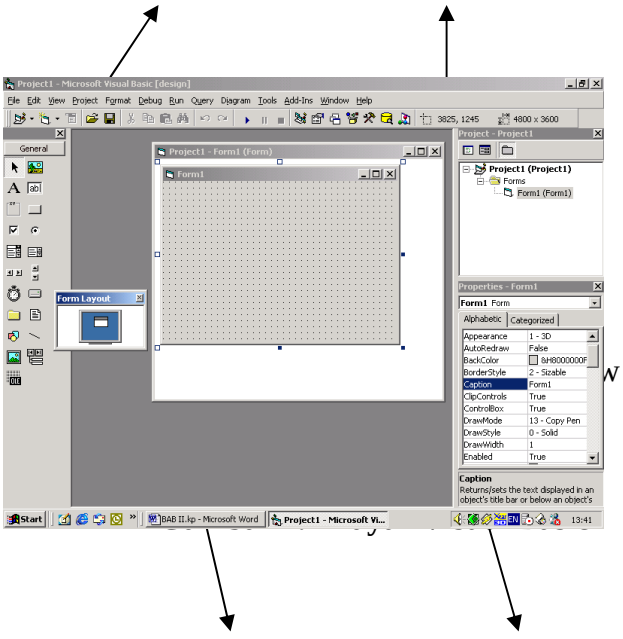
Gambar 2.6 Kotak Dialog New Project

2.18.2 Lingkungan Visual Basic 6

Setelah Visual Basic dijalankan, akan muncul sebuah layar seperti gambar. Layer ini, adalah lingkungan pengembangan aplikasi Visual Basic yang nantinya akan anda gunakan untuk membuat program-program aplikasi dengan Visual Basic.

Jika anda baru pertama kali menggunakkan Visual Basic, layar ini kelihatanya agak membingungkan. Tapi setelah anda terbiasa nanti, lingkungan tersebut dapat dimanipulasi dengan mudah dan cepat. Layar Visual Basic hampir sama dengan layar program-program aplikasi windows pada umumnya, terutama jika anda pernah menggunakkan bahasa pemograman Visual lainnya, misalnya seperti Microsoft Visual Foxpro, Microsft Accsess, Visual C++, dan sebagainya

Control menu Menu



2.18.3 Layar Visual Basic 6.0

Layar Visual Basic adalah suatu lingkungan besar yang terdiri dari beberapa bagian-bagian kecil yang kesemuanya memiliki sifat :

a. Floating

   Dapat digeser-geser keposisi mana saja. Untuk menggeser elemen layar Visual Basic, klik dan tahan tombol mouse pada judul (title bar) elemen tersebut, lalu geserlah ketempat yang diinginkan.

b. Sizeable

   Dapat diubah-ubah ukuranya, seperti anda mengubah ukuran jendela windows. Untuk mengubah ukuran suatu elemen atau jendela, klik dan tahan tombol mouse pada sisi (border) jendela tersebut, lalu geserlah hingga ke ukuran yang diinginkan.

c. Dockable

   Dapat menempel dengan bagian lain yang berdekatan. Untuk menempelkan elemen layar Visual Basic ke elemen lainnya, cukup tempelkan sisi-sisi elemen tersebut, dan secara otomatis akan menempel ke tempat yang anda inginkan.

2.18.4 Contol Menu

Contol menu adalah menu yang digunakkan terutama untuk memanipulasi jendela Visual Basic. Dari menu ini anda bisa mengubah ukuran. Memindahkan, atau menutup jendela Visual Basic atau jendela Windows lainnya.

Untuk mengaktifkan Control Menu ini, kiri tombol mouse pada pojok kiri atas jendela. Berikutnya akan muncul menu Control Menu, di mana anda bisa memilih salah satu dari perintah ini :

- Restore : Mengubah ukuran jendela ke ukuran sebelumnya.
- Move : Untuk memindahkan letak jendela.
- Size : Untuk mengubah ukuran jendela.
- Minimize : Untuk meminimalkan ukuran jendela.
- Maximize : Untuk memaksimalkan ukuran jendela
- Close : Untuk menutup jendela.

2.18.5 Menu

Menu Visual Basic berisi semua perintah Visual Basic yang dapat anda pilih untuk melakukan tugas tertentu. Isi dari menu ini sebagian hampir sama dengan program-program Windows pada umumnya. Untuk memilih menu, caranya juga sama dengan program Windows lainnya :

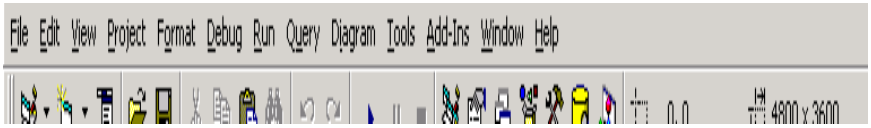
Dengan mouse pada menu dan sub menu

Dengan keyboard :

Tekan Alt dan karakter bergaris bawah untuk memilih menu. Misalnya Alt + F untuk membuka menu File.

2.18.6 Toolbar

Toolbar dalah tombol-tombol yang memiliki suatu perintah tertentu dalam Visual Basic. Setiap tombol tersebut dapat langsung Edit> Copy dari menu, anda bisa langsung mengklik tombol toolbar copy diklik untuk melakukan perintah tertentu. Sebagai contoh memilih perintah



Gambar 2.8 Toolbar Standart Visual Basic

Toolbar yang umum digunakan adalah toolbar standard (lihat gambar diatas). Untuk menampilkan macam-macam toolbar yang ada, pilih menu View> Toolbars. Kegunaan masing-masing tombol pada tollbar standard Visual Basic dapat anda lihat pada table dibawah ini :

Keterangan pada gambar 2.8 diatas :

Toolbar	Nama	Fungsi
	Add Project	Menambahkan proyek kedalam proyek yang sudah ada
	Add Item	Menambahkan kompenen atau objek kedalam jendela Form
	Menu Editor	Menampilkan menu editor untuk mengubah tampilan menu
	Open Project	Membuka proyek Visual Basic yang sudah ada
	Save Project Group	Menyimpan proyek Visual Basic pada komputer anda
	Copy	Meng-copy elemen yang dipilih pada layar

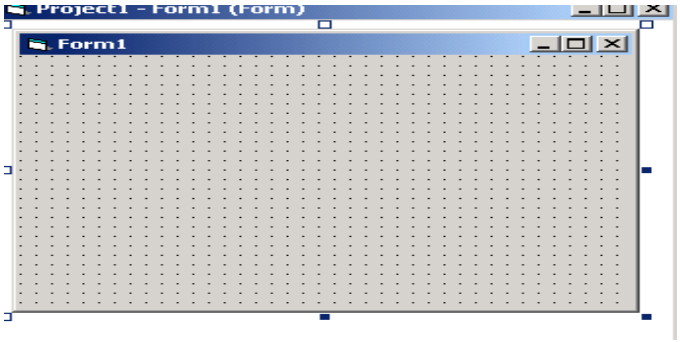
	Paste	Menyalin elemen yang sebelumnya sudah dipotong (Cut) atau disalin (copy)

	Find	Mencari teks tertentu
	Undo	Membatalkan perintah atas tindakan terakhir
	Redo	Mengulangi perintah atau tindakan terakhir yang dibatalkan
	Star	Menjalan proyek yang dibuat pada Visual Basic
	Break	Menghentikan running program untuk sementara
	End	Mmenghentikkan running program
	Project Explorer	Menampilkan jendela Project Explorer
	Properties Window	Menampilkan jendela Form Layout Window
	Form Layout Window	Menampilkan jendela Form Layout Window
	Object Browser	Menampilkan jendela Object Browser
	Toolbox	Menampilkan jendela Toolbox
	Data View	Menampilkan jendelan Data View Window
	Visual Compenent Manager	Menampilkan jendela Visual Compenent Maneger

2.18.7 Form Window

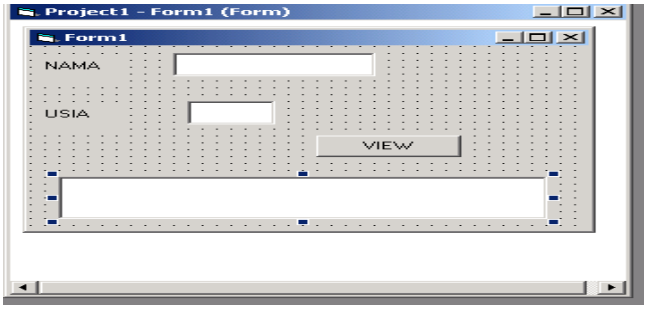
Form Window atau jendela Form adalah daerah kerja utama, dimana anda akan membuat program-program aplikasiVisual Basic. Pada form ini, anda akan meletakakan berbagai macam object interaktif seperti misalnya teks,

gambar, tombol-tombol perintah, dsb. Jendela form ini pada awalnya kelihatan kecil,tetapi ukurannya bisa diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan aplikasi anda.



Gambar 2.9 Jendela Form

Pada contoh gambar no 2.10 adalah tampilan aplikasi yang sudah selesai dijalankan.



Gambar 2.10 Form yang sudah jadi dan dijalankan

2.18.8 Toolbox

Toolbox adalah sebuah “kotak pintu” yang mengandung semua objek atau kontrol yang dibutuhkan untuk membuat suatu program aplikasi. Kontrol adalah suatu objek yang menjadi interface (penghubung) antara program aplikasi dan user-nya, dan kesemuanya harus diletakkan didalam jendela Form atas.

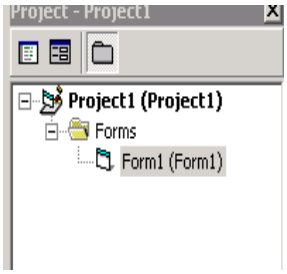


Gambar 2.11 Toolbox

2.18.9 Project Explorer

Jendela Project Explorer adalah jendela yang mengandung semua file didalam aplikasi Visual Basic anda. Setiap aplikasi dalam Visual basic disebut dengan istilah project, dan setiap proyek bisa mengandung lebih dari satu file.

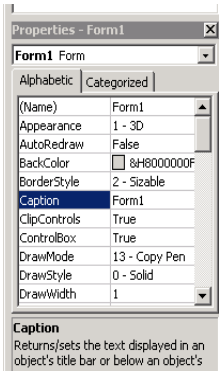
Pada Project Explorer ditampilkan semua file yang terdapat pada semua file yang terdapat pada aplikasi (proyek),dan setiap proyek bisa mengandung lebih dari satu file. Pada Project Explorer ditampilkan semua file yang terdapat pada aplikasi (proyek) anda, misalnya form, modul, class, dan sebagainya.



Gambar 2.12 Jendela Project Explorer

2.18.10 Jendela Properties

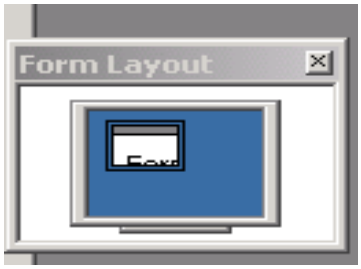
Jendela Properties adalah jendela yang mengandung semua informasi mengenai objek yang terdapat pada aplikasi Visual Basic. Properti adalah sifat dari sebuah objek, misalnya seperti namanya, warna, ukuran, posisi , dsb. Anda akan mengatur bentuk dan karakteristik dan setiap objek melalui jendela properties ini.



Gambar 2.13 Jendela Properties

2.18.11 Form Layout Window

Form Layout Window adalah jendela yang menggambarkan posisi dari form yang ditampilkan pada layar monitor. Posisi form pada Form Layout Window inilah yang merupakan petunjuk dimana aplikasi anda akan ditampilkan pada layar monitor saat dijalankan nanti.

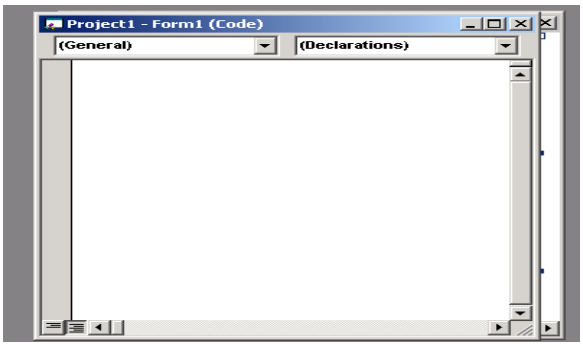


Gambar 2.14 Form Layout Window

2.18.12 Jendela Code

Jendela Code adalah salah satu jendela yang penting didalam Visual Basic. Jendela

Ini berisi kode-kode program yang merupakan intruksi-intruksi untuk aplikasi. Setiap object pada Visual Basic dapat anda tambahi dengan kode-kode program untuk melakukan tugas-tugas tertentu, misalya menutup aplikasi, membatalkan perintah, dan sebagainya.



Gambar 2.15 Jendela Code

2.18.13 Mengakhiri Program Microsoft Visual Basic 6.0.

Untuk Mengakhiri Microsoft Visual Basic dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Dengan cara mengklik Icon X (close) pada sudut kanan atas program.
2. Dengan cara mengklik menu exit pada menu File.
3. Dengan cara mengklik simbol gambar sudut kiri atas, lalu klik pilihan Close.