BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Perancangan sistem merupakan kegiatan untuk pengembangan sistem dan prosedur baru, dalam kaitannya dengan sasaran-sasaran (baru) yang dikehendaki oleh pihak manajemen, untuk memperoleh suatu sistem informasi, yang mampu dipakainya untuk memanajemeni perusahaannya secara lebih efektif dan efisien

http://members.tripod.com/PERANCANGAN 09-04-2008,11:42

Perancangan sistem merupakan sebuah proses yang terdiri dari beberapa kegiatan:

a. Pertama adalah menentukan secara tepat dan rinci operasional manajemen yang berkaitan dengan kegiatan pengolahan data yang dikehendaki oleh manajemen yang sebenarnya.
b. Kedua adalah mengatur semua kebutuhan tadi, serta membagi-baginya secara sistematis pada beberapa tahap dan bagian, yang nantinya akan dioperasionalkan.
c. Ketiga menentukan cara-cara pelaksanaan dari masing-masing jenis tugas tersebut, serta
d. Keempat menentukan tingkat ukuran mutu untuk menilai keberhasilan (dan ketidakberhasilan) dari masing-masing performa.

2.2. Pengertian Sistem

Menurut Dr. Azhar Susanto, Mbus, Ak dalam bukunya **Sistem Informasi Manajemen "Konsep dan Pengembangan" (2004 : 18),**

"Sistem adalah kumpulan/group dari subsistem/bagian/komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan atau sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu."

Menurut Prof. Dr. Jogiyanto HM,MBA,Akt (2005 : 1)

"Sistem adalah Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu aturan tertentu"

Menurut Drs. Zulkifli Amsyah, MLS (2005 : 27) Sistem adalah elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan atau organisasi.

2.2.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen subsistem-subsistem atau bagian dari sistem yang mempunyai sifat dari sistem yang mempunyai sifat dari sistem dan saling bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan dalam menjalankan fungsi secara keseluruhan suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu sebagai berikut :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang selalu saling berinteraksi atau bekerjasama membentuk suatu kesatuan yang dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem atau sering kali disebut sebagai proses.

2. Batasan Sistem(*Boundary*)

   Batasan Sistem (*Boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungan luarnya (*Eksternal Entity*) yang menunjukan ruang lingkup (*Scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Eksternal Entity/Environment*)

   Komponen yang berada diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem, bisa sebagai sumber jika memberikan inputan kedalam sistem atau sebagai tujuan jika mendapatkan outputan.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Media penghubung abtar sistem dengan lingkungan luarnya atau antar sub sistem.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Energi yang dimasukan ke dalam sistem yang selanjutnya menjadi bahan untuk diproses yang dapat berupa perawatan (*Maintenance Input*) dam masukan signal input.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

   Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Proses (*Pengolah Sistem*)

   Bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran yang berguna yang akan diberikan oleh manajemen.

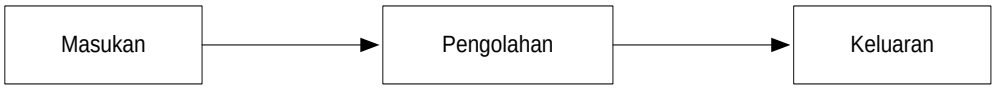
8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objektif) yang dapat menentukan atau mengidentifikasikan inputan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.2. Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari sistem terdiri dari atas masukan, pengolahan, dan keluaran. Dalam bentuk umum sistem ini biasa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Gambaran umum mengenai sistem ditunjukan pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem

***Sumber : Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak, 2004, Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya,* Lingga Jaya, Bandung**

2.2.3. Klasifikasi Sistem

Sistem-sistem yang ada dapat diklasifikasikan kedalam bentuk yang lebih spesifik.

1. Sistem Terbuka dan Tertutup

   Sistem terbuka adalah bila aktifitas di dalam sistem tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya. Sistem tertutup adalah apabila aktifitas di dalam

sistem tersebut tidak dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi di lingkungannya.

2. Sistem Buatan Manusia dan Tuhan

   Salah satu contoh sistem yang dibuat oleh manusia adalah seperti mobil, organisasi atau perusahaan. Sistem yang dibuat oleh Tuhan adalah manusia, pohon-pohon yang ada disekitar kita.

3. Sistem Berjalan dan Konseptual

   Sistem yang berjalan adalah sistem yang sedang digunakan saat ini. Sistem secara konseptual adalah *sistem* yang menjadi harapan atau masih diatas kertas.

4. Sistem Sederhana dan Komplek

   Sistem sederhana adalah sistem yang memiliki banyak tingkatan subsistem. Sistem komplek adalah sistem yang memiliki banyak tingkatan susbsistem.

5. Kinerja Yang Dapat Dipastikan dan Tidak Dapat Dipastikan

   Sistem yang kinerjanya dapat dipastikan adalah sistem yang dapat ditentukan pada saat *sistem* akan dan sedang dibuat. *Sistem* yang kinerjanya tidak dapat dipastikan adalah sistem yang tidak dapat ditentukan dari awal tergantung kepada situasi yang dihadapi.

6. Sementara dan Selamanya

   Sistem sementara artinya *sistem* yang hanya digunakan untuk periode waktu tertentu. Sistem selamanya artinya sistem yang digunakan untuk waktu yang telah ditentukan.

7. Sistem, Subsistem dan Supersistem

   Subsistem adalah sistem yang lebih kecil dalam sebuah sistem, sedangkan supersistem adalah sistem yang lebih besar.

8. Bisa Beradaptasi dan Tidak Beradaptasi

   Sistem yang bisa beradaptasi adalah sistem yang bias menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, sedangkan sistem yang tidak dapat beradaptasi adalah sistem yang tidak bias menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

2.3. Konsep Dasar Informasi

Menurut Prof. Dr. Jogiyanto HM,MBA,Akt (2005 : 8) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Dr. Azhar Susanto,MBus,Ak (2004 : 18) Informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat.

2.3.1. Definisi Sistem Informasi

Menurut Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak (2004 : 55)

“Sistem Informasi adalah kumpulan dari sub-sub system baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama dan bekerja sama secara harmonis

untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna".

2.3.2. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat waktu

   Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Saat ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi itu didapat sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan

   Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3.3. Siklus Informasi

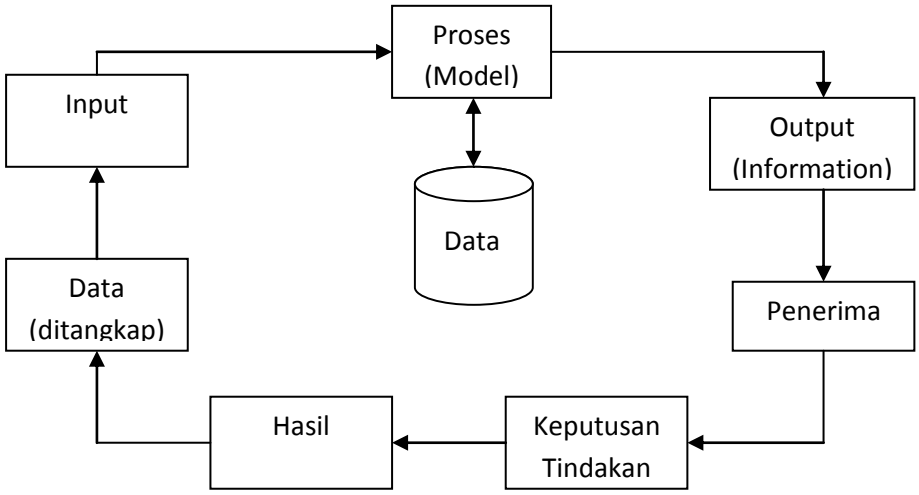
Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi.

Di dalam kegiatan suatu perusahaan, misalnya dari hasil transaksi penjualan oleh sejumlah *salesman*, dihasilkan sejumlah faktur–faktur yang merupakan data dari penjualan pada suatu periode tertentu. Faktur–faktur

penjualan tersebut masih belum dapat berceritera banyak kepada manajemen. Untuk keperluan pengambilan keputusan, maka faktur–faktur tersebut perlu diolah lebih lanjut untuk menjadi suatu informasi. Setelah data transaksi penjualan diolah, beraneka ragam informasi dapat dihasilkan darinya, misalnya :

1. Informasi berupa laporan penjualan tiap–tiap salesman, berguna bagi manajemen untuk menetapkan besarnya komisi dan bonus.
2. Informasi berupa laporan penjualan tiap–tiap daerah, berguna bagi manajemen untuk melaksanakan promosi dan periklanan.
3. Informasi berupa laporan penjualan tiap–tiap jenis barang, berguna bagi manajemen untuk mengevaluasi barang yang tidak atau kurang laku terjual.

Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses yang tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang berarti menghasilkan tindakan yang lain yang 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 dengan siklus informasi *(information cycle).* Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data *(data processing cycle)* seperti yang digambarkan pada gambar 2.2 :



Gambar 2.2 : Siklus Informasi (Jogiyanto, HM:1999)

2.3.4. Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski [JG86] mengemukakan bahwa

"sistem informasi terdiri dari komponen- komponen yiang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran(*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data

(*database block*) dan blok kendali(*controls block*).Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing- masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya".

a. Blok Masukan

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

b. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool- box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan nmengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

e. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yag saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

f. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan- kecerungan,

kegagalan- kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan- kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya.Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal- hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.3.5. Kegiatan sistem informasi

Kegiatan yang terdapat dalam sistem informasi adalah sebagai berikut

1. Input, menggambarkan bagaimana suatu kegiatan menyediakan data untuk diproses.
2. Proses (*process*), menggambarkan bagaimana suatu data di proses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas.
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data .
5. Kontrol, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2.3.6. Nilai informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.4. Pengertian Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Asset Daerah

Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Asset Daerah adalah Dinas yang mempunyai fungsi Penyusunan dan pelaksanaan kebijakan pengelolaan APBD; Penyusunan rencana APBD dan rancangan perubahan APBD, Pelaksanaan pemungutan pendapatan daerah yang telah ditetapkan dengan Peraturan Daerah, Pelaksanaan fungsi bendahara umum daerah, Penyusunan laporan keuangan yang merupakan pertanggungjawaban pelaksanaan APBD, Pendataan dan Pengelolaan keuangan daerah, Pendataan dan pengelolaan aset daerah, Pengelolaan administrasi umum, Pengelolaan UPTD, danPembinaan dan Bimbingan Kelompok Jabatan Fungsional.

2.5. Pengertian Pegawai Negeri Sipil

Pegawai Negeri berdasarkan UU No.8 Tahun 1974, tentang Pokok – pokok Kepegawaian, pasal 1, ayat a : "Pegawai Negeri adalah mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, diangkat oleh pejabat yang berwenang dan disertai tugas dalam suatu jabatan Negeri atau disertai tugas Negara lainnya yang ditetapkan berdasarkan suatu peraturan perundang-undangan dan di gaji menurut peraturan perundangan yang berlaku.

2.6. Pengertian Gaji

Gaji Berdasarkan UU No.8 Tahun 1974, pasal 7, bahwa "Setiap Pegawai Negeri berhak memperoleh gaji yang layak sesuai dengan pekerjaan dan tanggungjawabnya". Dengan demikian setiap Pegawai Negeri beserta keluarganya harus dapat hidup layak dari gajinya, sehingga ia dapat memusatkan perhatian dan

kegiatannya untuk melaksanakan tugas yang dipercayakan kepadanya atas dasar ketetapan tersebut, maka dalam Penjelasan UU Nomor 8 Tahun 1974, pasal 7 memeberikan definisi tentang gaji sebagai berikut : Gaji adalah sebagai Balas Jasa atau penghargaan atas hasil kerja seseorang. Oleh karena itu setiap Pegawai Negeri Sipil yang diangkat dalam pangkat yang ditetapkan dalam rangka menjalankan tugas-tugas pekerjaan dalam jabatan Negeri yang disediakan untuk pangkat yang bersangkutan, maka setiap bulannya berhak memperoleh gaji pokok ditambah dengan tunjangan-tunjangan yang menjadi haknya menurut peraturan perundangan yang berlaku.

2.7. Arsitektur Jaringan

2.7.1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan Komputer dapat diartikan sebagai suatu himpunan interkoneksi sejumlah komputer otonom. Dua buah komputer dikatakan membentuk suatu network bila keduanya dapat saling bertukar informasi. Pembatasan istilah otonom disini adalah untuk membedakan dengan sistem master/slave. Bila sebuah komputer dapat membuat komputer lainnya aktif atau tidak aktif dan mengontrolnya, maka komputer komputer tersebut tidak otonom. Sebuah sistem dengan unit pengendali (control unit) dan sejumlah komputer lain yang merupakan slave bukanlah suatu jaringan; komputer besar dengan remote printer dan terminalpun bukanlah suatu jaringan.

http://misstriad.wordpress.com/jaringan-komputer *jam 12:09 09-04-08*

2.7.2 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Jaringan computer dapat dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya. Ada empat kategori utama jaringan computer yaitu:

1. LAN (*Local Area Network*)

   LAN digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada di dalam suatu area yang kecil, misalnya di dalam suatu gedung perkantoran atau kampus. Jarak antar komputer yang dihubungkannya bisa mencapai 5 sampai 10 km.

2. MAN (*Metropolitan Area Network*)

   MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan Lan-Lan yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bias mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 samapai 150 Mbps.

3. WAN (*Wide Area Network*)

   WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain didalam suatu negara.

4. GAN (*Global Area Network*)

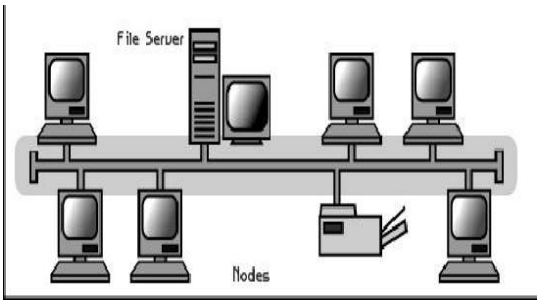
   GAN merupakan suatu jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai dengan 100 Gbps dan cakupannya mencapai ribuan km.

2.7.3. Topologi Jaringan Komputer

Topologi adalah suatu cara menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya sehingga membentuk jaringan. Cara yang saat ini banyak digunakan adalah bus, token-ring, star dan peer-to-peer network. Masing-masing topologi ini mempunyai ciri khas, dengan kelebihan dan kekurangannya sendiri.

1. Topologi Bus

Topologi *Linear Bus* (Garis lurus) terdiri dari satu jalur kabel utama dimana pada masing-masing ujungnya diberikan sebuah *terminator*. Semua *nodes* pada jaringan (*file server*, *workstation* dan semua perangkat lainnya) terkoneksi sebuah kabel utama (*backbone*).



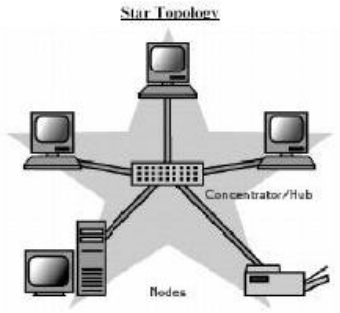
Gambar 2.3 Topologi Jaringan Bus

[Sumber : Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak, 2004, Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya,* Lingga Jaya, Bandung*]

2. Topologi Star

Topologi model ini dirancang, yang mana setiap *nodes* (*file server*, *workstation*, dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jaringan melewati sebuah *concentrator*. Data yang dikirim ke jaringan local akan melewati *concentrator* sebelum melanjutkan ke tempat tujuannya. *Concentrator* akan mengatur dan

mengendalikan keseluruh fungsi jaringan, dan juga bertindak sebagai *repeater* (penguat alitan data). Konfigurasi pada jaringan model ini menggunakan kabel *twisted pair*, dan dapat digunakan pula kabel *coaxial* atau kabel *fibre optic*.

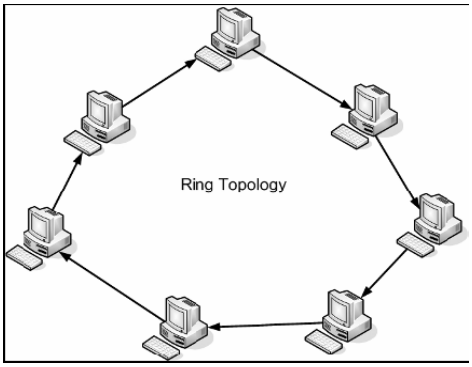


Gambar 2.4 Topologi Jaringan Star

***[Sumber : Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak, 2004, Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya,* Lingga Jaya, Bandung**

3. Topologi Ring (cincin)

Topologi *ring* (cincin) menggunakan teknik konfigurasi yang sama dengan topologi *star* tetapi pada topologi ini terlihat bahwa jalur media transmisi menyerupai suatu lingkaran tertutup menyerupai cincin (lingkaran), sehingga diberi nama topologi bintang dalam lingkaran *star-wired ring*.

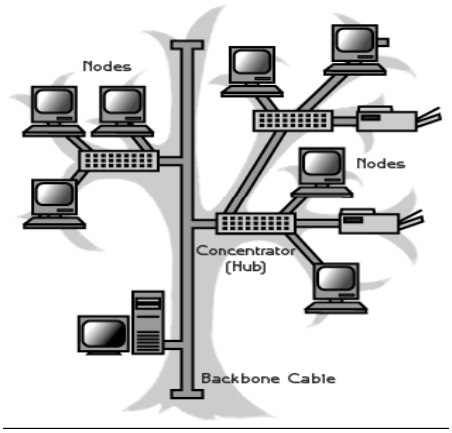


Gambar 2.5 Topologi Jaringan Ring (cincin)

[Sumber : Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak, 2004, Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya,* Lingga Jaya, Bandung*]

4. Topologi Tree (pohon)

Topologi model ini merupakan perpaduan antara topologi bus dan star, yang mana terdiri dari kelompok-kelompok dari workstation dengan konfigurasi star yang terkoneksi ke kabel utama yang menggunakan topologi bus. Topologi ini memungkinkan untuk pengembangan jaringan yang telah ada, dan memungkinkan untuk mengkonfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.6. Topologi Jaringan Tree

[Sumber : Dr. Azhar Susanto, MBus, Ak, 2004, Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya,* Lingga Jaya, Bandung*]

2.7.4. Manfaat Jaringan Komputer

Sebelum kita membahas masalah-masalah teknis dari jaringan, kita perhatikan dulu yang menjadi penyebab orang tertarik pada jarinngan komputer, dan untuk apa jaringan tersebut digunakan.

http://wss-id.org/blogs/tutang/archive/2007/08/17/sekilas-mengenai-jaringan-komputer.aspx 09-04-2008, 12:03

a. Resource sharing.

Resource sharing bertujuan agar semua peralatan, data dan software dapat digunakan oleh semua orang yang terhubung ke jaringan.

b. Menghemat uang

Dengan jaringan kita bisa menggunakan satu peralatan misalnya printer untuk dipakai semua orang yang terhubung ke jaringan

c. Media komunikasi

Sebuah jaringan komputer memungkinkan dua orang yang secara geografis berjauhan dapat berkomunikasi. Pada saat kita membuat suatu perubahan di document on-line, maka orang lain akan mengetahui perubahan tersebut dengan ssegera.

2.8 Pengertian Client-Server.

Client-Server adalah arsitektur jaringan yang memisahkan client(biasanya aplikasi yang menggunakan GUI) dengan server. Masing-masing client dapat meminta data atau informasi dari server.

http://www.wimpermana.web.ugm.ac.id/budi_s/wp-content/client_server.pdf

09-04-2008, 11:08

Sistem client server didefinisikan sebagai sistem terdistribusi, tetapi ada beberapa perbedaan karakteristik yaitu :

1. Servis (layanan)
   a. Hubungan antara proses yang berjalan pada mesin yang berbeda
   b. Pemisahan fungsi berdasarkan ide layanannya.
   c. Server sebagai provider, client sebagai konsumen
2. Sharing resources (sumber daya)

   Server bisa melayani beberapa client pada waktu yang sama, dan meregulasi akses bersama untuk share sumber daya dalam menjamin konsistensinya.
3. Asymmetrical protocol (protokol yang tidak simetris) Many-to-one relationship antara client dan server.Client selalu menginisiasikan dialog melalui layanan permintaan, dan server menunggu secara pasif request dari client.
4. Transparansi lokasi

   Proses yang dilakukan server boleh terletak pada mesin yang sama atau pada mesin yang berbeda melalui jaringan.Lokasi server harus mudah diakses dari client.

5. Mix-and-Match adalah Perbedaan server client platforms

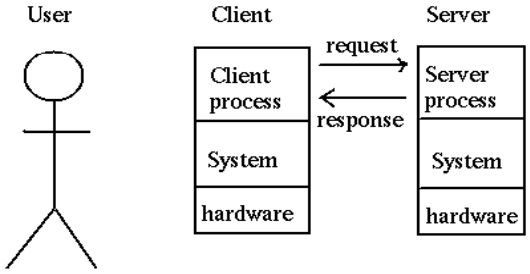
6. Pesan berbasiskan komunikasi

Interaksi server dan client melalui pengiriman pesan yang menyertakan permintaan dan jawaban.

7. Pemisahan interface dan implementasi

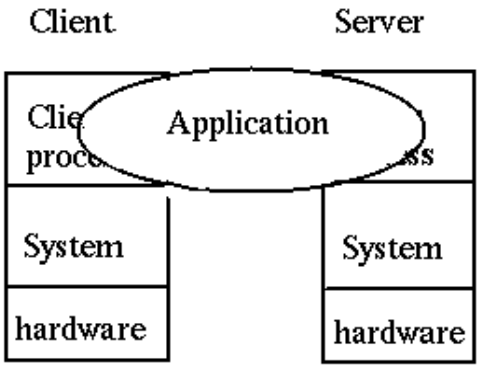
Server bisa diupgrade tanpa mempengaruhi client selama interface pesan yang diterbitkan tidak berubah.

Client Server System



Gambar 2.7. Sistem Client Server

Client / Server Application



Gambar 2.8. Client/Server Application

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

2.9.1 VB.6.0

Visual Basic merupakan salah satu program aplikasi Windows dan oleh sebab itu untuk menjalankannya dari dalam Windows seperti biasa dapat dilakukan dari menu *start*. Kita akan segera membahas dan menggunakan MS VB 6.0. Kita akan membatasi dan menghindari dulu pembahasan secara rinci dan teknis, agar kita mendapat gambaran secara umum tentang kecanggihan dan kemudahan menggunakan MS VB 6.0

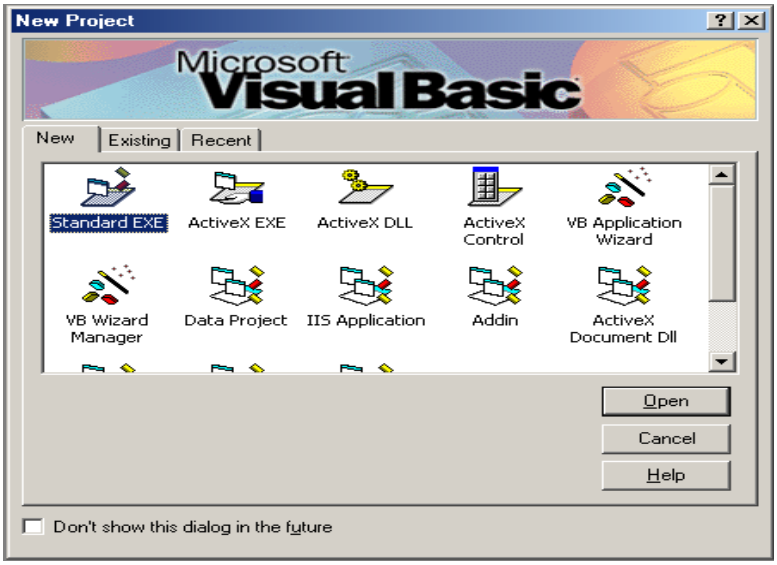
Untuk memulai MS VB 6.0 dapat dilakukan langkah-langkah berikut ini:

1. Klik icon *Start* pada sistem.
2. Pilih menu Programs, dilanjutkan dengan MS VB 6.0, lalu pilih VB 6.0 Setelah itu akan muncul tampilan seperti Gambar A.1 pada saat memulai VB. Di sini kita dapat memilih jenis aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan VB. Untuk membuat Program aplikasi standar maka pilihlah *Standard EXE*, lalu klik tombol *Open***.** Setelah Visual Basic dijalankan maka akan muncul layar seperti pada Gambar A.2 , Layar ini adalah lingkungan pengembangan aplikasi Visual Basic yang nantinya akan digunakan untuk membuat program-program aplikasi dengan Visual Basic.

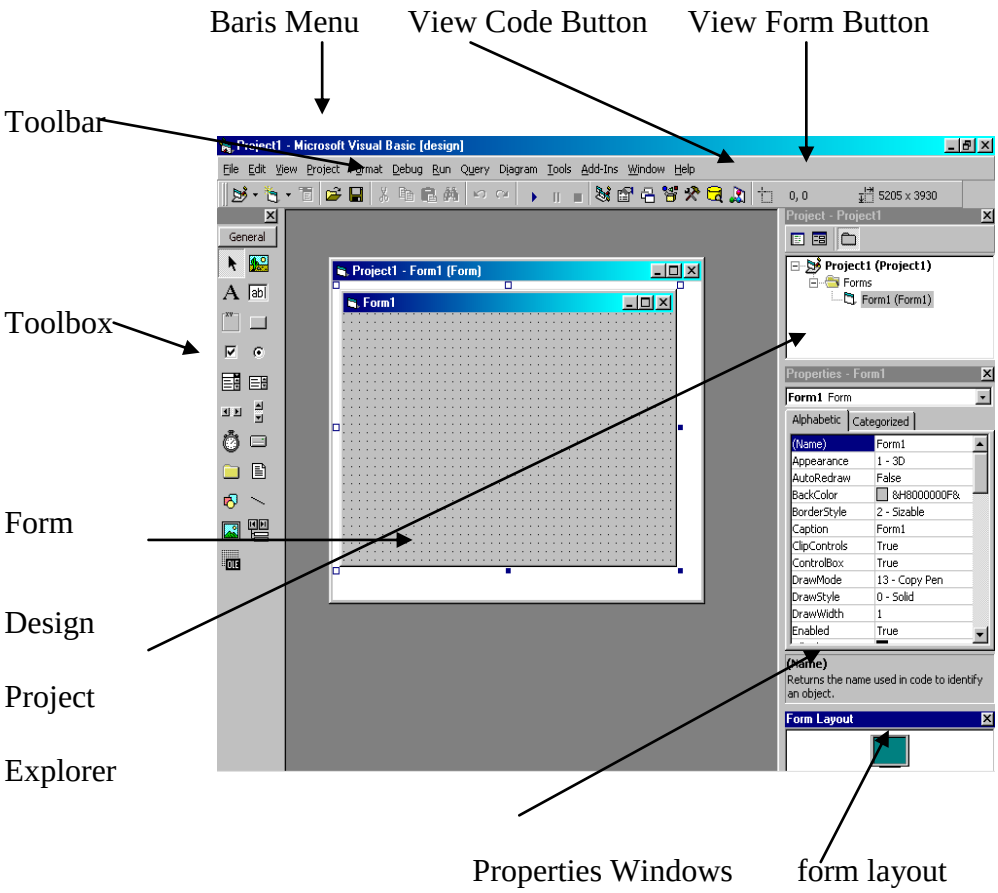
Tampilan Dasar MS VB 6.0

Untuk langkah awal dalam menggunakan MS VB 6.0, sebaiknya diatur agar tampilan mirip atau sama dengan gambar A.2, yaitu menampilkan komponen *Toolbar, Toolbox, Project, Properties* dan *Form Layout*. Jika salah satu

komponen tersebut tidak muncul dilayar, kita dapat memunculkannya dengan memilih menu *View* lalu klik komponen yang akan ditampilkan.



Gambar 2.9 Tampilan Dasar VB.6.0



Gambar 2.10. Tampilan menu VB.6.0

2.9.2 Microsoft SQL Server 2000

Pada tahun 1988, sebuah produk baru DBMS diumumkan dengan nama - yang agak sedikit membingungkan- Ashton Tate/Microsoft SQL Server. Meskipun tidak terdapat pada judul produk, Sybase tetap mendapat tempat pada informasi yang menyertai produk tersebut. Produk baru ini akan menjadi jembatan bagi Sybase DataServer untuk di-port ke OS/2, yang dipasarkan oleh Ashton Tate dan Microsoft. Ashton Tate menjanjikan dBASE IV akan tersedia dalam versi Server Edition yang akan menggunakan tools-tools dBASE IV sebagai client dan SQL Server sebagai tempat menyimpan datanya. Kemampuan client/server yang

baru dari produk ini akan memberikan dBASE IV lebih dari sekedar paradigma file-sharing yang selama ini dimilikinya.

Ashton-Tate, Microsoft, dan Sybase saling bekerjasama untuk membuat SQL Server yang berjalan diatas OS/2. (Ini adalah pertama kalinya nama SQL Server dipakai. Sybase kemudian merubah nama produk DataServer untuk UNIX dan VMS menjadi Sybase SQL Server. Sekarang produk Database Server Sybase dikenal dengan nama Sybase Adaptive Server). Versi beta pertama dari Ashton-Tate/Microsoft SQL Server dirilis pada musim gugur 1988. Microsoft mematok harga yang "cukup" murah untuk versi pra-rilis ini, agar developer yang ingin mempelajari ataupun meng-evaluasi produk baru ini dapat segera menggunakannya tanpa harus mempertimbangkan biaya yang harus dikeluarkannya. Produk baru ini dipasarkan dengan sebuah "bundled" yang dikenal dengan nama NDK (Network Development Kit) -yang dibuat dengan Bahasa C-, yang didalamnya terdapat semua komponen software yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi client/server yang berjalan pada sebuah jaringan komputer. Terdiri dari SQL Server, Microsoft LAN Manager dan OS/2 1.0.