BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Profil Tempat Kerja Praktek

Profil tempat kerja praktek terdiri dari sejarah instansi, logo instansi, struktur organisasi dan *job description*.

2.1.1. Sejarah Instansi

AKPER Kabupaten Sumedang merupakan lembaga pendidikan keperawatan hasil konversi dari Sekolah Perawat Kesehatan (SPK) Pemda Tk. II Sumedang milik Pemerintah Kabupaten Sumedang didirikan pada tahun 1987 dengan lokasi di Dusun Margamukti Desa Licin Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, berdiri di atas tanah seluas 15.000 m². Pembangunannya mendapat bantuan dari Bank Dunia dalam bentuk LOAN AGREEMENT No. 2542 IND dan 743-INO.

Sebelum memiliki gedung baru di Dusun Margamukti Cimalaka, awalnya SPK Pemda Sumedang berada di Jalan Palasari No. 59 Sumedang. Mulai menerima siswa baru lulusan SMP/MTs sejak tahun 1982, selain itu juga melaksanakan Suplementer Training sebanyak tiga angkatan mulai dari tahun ajaran 1984/1985 sampai dengan tahun ajaran 1988/1989.

Setelah pembangunan gedung baru selesai dan diresmikannya oleh Gubernur Kepala Daerah Tk. I Jawa Barat pada saat itu Bapak H.R. Moch. Yogie SM pada tanggal 4 Juli 1990 di Desa Licin Cimalaka, maka seluruh kegiatan belajar mengajar dan administratif menempati gedung tersebut.

SPK Pemda Sumedang sejak tahun 1989 dipercaya mengelola Program Pendidikan Bidan sampai dengan tahun 1997, dan sejak tahun 1997 Sekolah Perawat Kesehatan Pemda Sumedang tidak lagi menerima siswa lulusan SLTP dan kemudian dikonversi menjadi Akademi Keperawatan Kabupaten Sumedang berdasarkan SK Menkes RI No HK : 00.06.1.1.1512 tanggal 9 Mei 1997 tentang izin sementara penyelenggaraan Akper Kabupaten Sumedang dan ditindaklanjuti dengan SK Bupati Sumedang No : 8 tanggal 30 Juli 1997 tentang pembentukan

Akademi Keperawatan Kabupaten Sumedang. Pada awal konversi Akper Kab. Sumedang secara kelembagaan merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) yang berada lansung dibawah Dinas Kesehatan kabupaten Sumedang. Namun seiring dengan diperolehnya Akreditasi Akper Kabupaten Sumedang dengan strata "A" pada tanggal 1 Mei 2001 maka berdasarkan Perda Nomor : 12 dan 13 tahun 2001 tentang pembentukan Lembaga Teknis Daerah Akper dan Organisasi Tata Kerja Lembaga Teknis daerah Akper, maka status Akper Kabupaten Sumedang berubah menjadi Lembaga Teknis Daerah yang secara administratif bertanggungjawab langsung kepada Bupati Kabupaten Sumedang melalui Sekretaris Daerah (Akper, 2010).

2.1.2. Logo Instansi

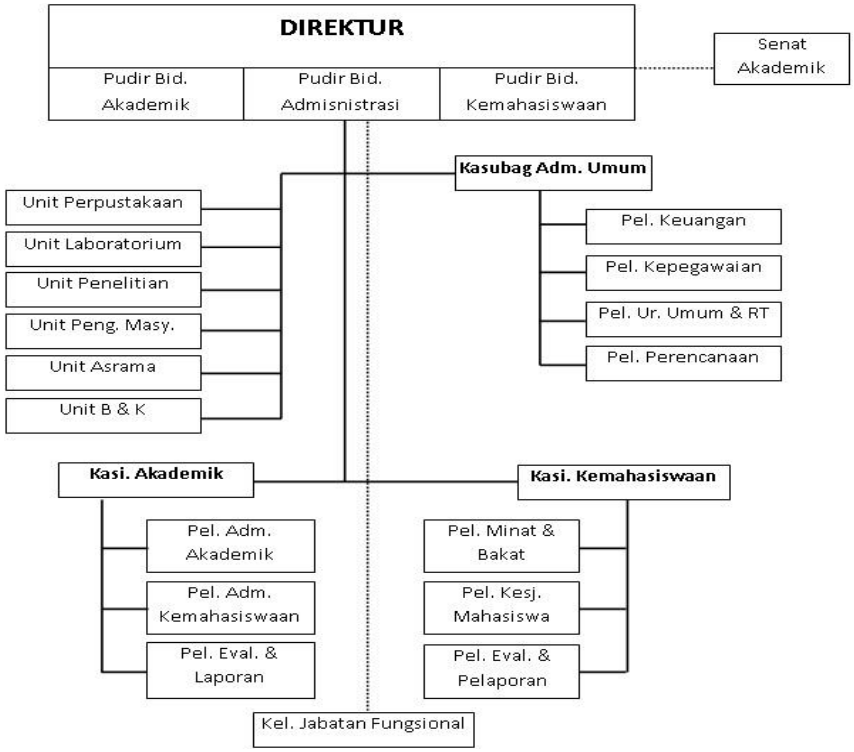


Gambar 2.1 Logo Akper Kabupaten Sumedang

2.1.3. Struktur Organisasi dan *Job Description*

Struktur Organisasi dan *Job Description* menjelaskan struktur organisasi yang ada di AKPER kabupaten Sumedang dan penjelasan pekerjaan yang dilakukan dari setiap bagiannya.

2.1.3.1. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Akper Kabupaten Sumedang

2.1.3.2. *Job Description*

Adapun *job description* dari tiap bagian antara lain :

1. Direktur

   Memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, pembinaan civitas akademika dan melaksanakan tugas administrasi serta hubungan dengan lingkungan pemerintah Kabupaten Sumedang.

2. Pembantu Direktur I Bidang Akademik

   Membantu direktur dalam memimpin pelaksanaan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

3. Pembantu Direktur II Bidang Administrasi Umum

   Membantu direktur dalam melaksanakan kegiatan bidang keuangan dan administrasi umum serta perencanaan dan informasi.

4. Pembantu Direktur III Bidang Kemahasiswaan

Membantu direktur dalam meminmpin pelaksanaan kegiatan di bidang pembinaan dan pelayanan kepada mahasiswa.

5. Sub Bagian Administrasi Umum

   Melaksanakan pengelolaan administrasi umum yang meliputi ketatausahaan, kepegawaian, keuangan, perlengkapan dan kerumahtanggaan.

6. Seksi Akademik

   Melaksanakan dan menyiapkan bahan pembinaan administrasi akademik serta administrasi kemahasiswaan.

7. Seksi Pembinaan dan Kesejahteraan Mahasiswa

   Melaksanakan kegiatan pembinaan dan kesejahteraan mahasiswa

8. Kelompok Jabatan Fungsional

   Melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dan bidang tugas lainya sesuai dengan keahlian dan kebutuhan.

9. Senat Akademik

   Memmbantu direktur dalam membina dan mengembangkan potensi Akper.

10. Unit-unit

    Melaksanakan pengelolaan fasilitas, penyelenggaraan kegiatan perpustakaan, laboratorium, asrama, penelitian, pengabdian masyarakat, bimboingan dan konseling.

2.2.Landasan Teori

Landasan teori menjelaskan beberapa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas sebagai dasar pemahaman dalam sebuah sistem serta metode yang dipakai untuk kegiatan pengembangan terhadap sistem tersebut.

2.2.1. Surat

Surat adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain. Fungsinya mencakup lima hal: sarana pemberitahuan, permintaan, buah pikiran, dan gagasan; alat bukti tertulis; alat pengingat; bukti historis; dan pedoman kerja.

Surat secara umum digolongkan menjadi tiga yaitu surat pribadi, surat dinas, dan surat niaga apabila ditinjau dari segi bentuk, isi, dan bahasanya. Sedangkan apabila digolongkan berdasarkan berdasarkan pemakaiannya dapat dibagi menjadi tiga yaitu surat pribadi, surat resmi, dan surat dinas.

1. Surat Pribadi

Surat pribadi adalah surat yang digunakan untuk kepentingan pribadi. Surat dapat berupa korespondensi antara sesama teman atau keluarga. Ciri-ciri surat pribadi yaitu:

a. Tidak menggunakan kop surat
b. Tidak ada nomor surat
c. Salam pembuka dan penutup bervariasi
d. Penggunaan bahasa bebas, sesuai keinginan penulis
e. Format surat bebas

2. Surat Resmi

Surat resmi adalah surat yang digunakan untuk kepentingan resmi, baik perseorangan, instansi, maupun organisasi; misalnya undangan, surat edaran, dan surat pemberitahuan. Ciri-ciri surat resmi:

a. Menggunakan kop surat apabila dikeluarkan organisasi
b. Ada nomor surat, lampiran, dan perihal
c. Menggunakan salam pembuka dan penutup yang lazim
d. Penggunaan ragam bahasa resmi
e. Menyertakan cap atau stempel dari lembaga resmi
f. Ada aturan format baku

3. Surat Niaga

Surat niaga digunakan bagi badan yang menyelenggarakan kegiatan usaha niaga seperti industri dan usaha jasa. Surat ini sangat berguna dalam membangun hubungan dengan pihak luar sehingga harus disusun dengan baik. Surat niaga terdiri atas surat jual beli, kwintansi, dan perdagangan; dan dapat dibagi atas surat

niaga internal dan surat niaga eksternal. Salah satu contoh dari surat niaga adalan surat penawaran dan surat penagihan.

4. Surat Dinas

Surat dinas digunakan untuk kepentingan pekerjaan formal seperti instansi dinas dan tugas kantor. Surat ini penting dalam pengelolaan administrasi dalam suatu instansi. Fungsi dari surat dinas yaitu sebagai dokumen bukti tertulis, alat pengingat berkaitan fungsinya dengan arsip, bukti sejarah atas perkembangan instansi, dan pedoman kerja dalam bentuk surat keputusan dan surat instruksi.Ciri-ciri surat dinas:

a. Menggunakan kop surat dan instansi atau lembaga yang bersangkutan
b. Menggunakan nomor surat, lampiran, dan perihal
c. Menggunakan salam pembuka dan penutup yang baku
d. Menggunakan bahasa baku atau ragam resmi
e. Menggunakan cap atau stempel instansi atau kantor pembuat surat
f. Format surat tertentu

5. Surat Lamaran Pekerjaan

Surat lamaran pekerjaan adalah surat yang dibuat dan dikirimkan oleh seseorang yang ingin bekerja di sebuah kantor, perusahaan ataupun instansi tertentu. Surat lamaran pekerjaan termasuk surat dinas atau resmi. Oleh karena itu, terdapat aturan-aturan tertentu yang harus diperhatikan dalam penulisannya. Secara umum surat memiliki bagian-bagian seperti berikut ini:

a. Kepala surat
b. Tempat dan tanggal pembuatan surat
c. Nomor surat
d. Lampiran
e. Hal atau perihal
f. Alamat tujuan
g. Salam pembuka
h. Isi surat yang terbagi lagi menjadi tiga bagian pokok yaitu :

i. paragraf pembuka
j. isi surat
k. paragraf penutup
l. Salam penutup
m. Tanda tangan dan nama terang
n. Jabatan

6. Surat Elektronik

Dengan berkembangnya teknologi, surat pun semakin mengalami pembaharuan, misalnya dengan adanya surat elektronik. Surat elektronik atau surel merupakan surat yang pengirimannya berbasis pada penggunaan internet. Pada awalnya, perusahaan bernama Olt Break and Newman dikontrak oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat untuk membuat ARPANET pada 1969. ARPANET ini singkatan dari *Advanced Research Projects Agency Network* yang bertujuan untuk meciptakan metode komunikasi antara intitusi pendidikan dengan militer.

Pada tahun 1971, Ray Tolimson bertugas dalam proyek SNDMSG yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan dalam mesin yang sama. Ray awalnya bereksperimen dengan SNDMSG untuk meninggalkan pesan di komputer sehingga muncul lah protokol CYPNET yang mampu mengirimkan pesan ke komputer lain yang masih berada dalam jaringan ARPANET. Ini lah yang menjadi cikal bakal surat elektronik.[27]

Untuk mengakses surel, kita bisa memilih ssalah satu cara. Pertama dengan menggunakan *browser* seperti Internet Explorer atau Mozilla Firefox. Surel dengan basis *browser* biasanya menyediakan layanan tersebut secara gratis. Kedua dengan program pengakses surel seperti Microsoft Outlook. Keuntungannya kita tidak harus selalu membuka internet untuk membuka surel yang ada.

2.2.2. Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas

yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah Microsoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah

2.2.3. Basis Data

2.2.3.1. Pengertian Basis Data

Secara umum basis data adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainya.

Adapun keguanaan dari basis data antara lain

1. Basis data merupakan komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakandasar dalam menyediakan informasi.
2. Menentukan kualitas informasi yang akurat, tepat pada waktunya, dan relevan, dimana informasi dikatakan bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya.
3. Mengurangi duplikasi data (data redudancy).
4. Meningkatkan relasi antar data (data relatability).
5. Mengurangi pemborosan external storage.

Di dalam basis data terdapat urutan jenjang data:

1. *Character*

   Merupakan bagian data terkecil yang berupa karakter numerik, huruf, maupun karakter numerik, huruf, maupun simbol yang membentuk item data/*field*.

2. *Field*

   Merupakan atribut dari *record* yang menunjukan suatu item dari data, misal nama.

3. *Record*

   Merupakan kumpulan dari dari *field*, mengganmbarakan suatu unit data individu tertentu. Kumpulan *record* membentuk suatu *file.*

4. *File*

   File terdiri dari *ricord-record* yang menggambarkan suatu kesatuan data yang sama/sejenis.

5. *Database*

   Merupakan kumpulan dari *file/*tabel.

2.3.3.2. Normalisasi Basis Data

Normalisasi merupakan suatu teknik dalam logika desain suatu basis data, dengan mengelompokan atribut dari suatu relasi sehingga membentuk struktur relasi tanpa redudansi.

1. Bentuk tidak normal

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan disimpan, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi dan data dikumpulkan apa adanya.

2. Bentuk normal pertama

   Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama (1NF) bila setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap baris. Ini berarti bahwa nama kolom yang berulang cukup diwakili oleh sebuah nama kolom (tidak perlu ada indeks dalam memberi nama kolom).

3. Bentuk Normal Kedua

Suatu tabel berada dalam bentuk normal kedua (2NF) jika tabel berada dalam bentuk normal pertama, semua kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Suatu kolom disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika nilai pada suatu kolom selalu bernilai sama untuk suatu nilai kunci primer yang sama.

4. Bentuk Normal Ketiga

   Suatu tabel berada dalam bentuk normal ketiga (3NF) jika tabel berada dalam bentuk normal kedua, setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

2.2.3.3. ERD (*Entity Relationship Diagram)*

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

ERDuntuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

1. Entiti

   Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entitiini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

   Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atributdiwakili oleh simbol elips.

3. Hubungan / Relasi

   Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

   a. Satu ke satu (*One to one*)

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

b. Satu ke banyak (*One to many*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. Banyak ke banyak (*Many to many*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B (Rahmat Blog, 2011).

2.2.3.4. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

2.2.3.5. Sistem Manajemen Basis Data

Sistem Manajemen Basis-Data (*Data Base Management System* / DBMS) adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan meng-akses basis data dengan cara praktis dan efisien. DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda. DBMS pada umumnya menyediakan fasilitas atau fitur-fitur yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah, aman, dan cepat. Beberapa fitur yang secara umum tersedia adalah:

1. Keamanan : DBMS menyediakan sistem pengamanan data sehingga tidak mudah diakses oleh orang yang tidak memiliki hak akses.
2. Independensi : DBMS menjamin independensi antara data dan program, data tidak bergantung pada program yang meng-akses-nya, karena struktur data-nya dirancang berdasarkan kebutuhan informasi, bukan berdasarkan struktur program. Sebaliknya program juga tidak bergantung pada data, sehingga walaupun struktur data diubah, program tidak perlu berubah.
3. Konkruensi / data sharing : data dapat diakses secara bersamaan oleh beberapa pengguna karena manajemen data dilaksanakan oleh DBMS.
4. Integritas : DBMS mengelola file-file data serta relasi-nya dengan tujuan agar data selalu dalam keadaan valid dan konsisten.
5. Pemulihan : DBMS menyediakan fasilitas untuk memulihkan kembali file-file data ke keadaan semula sebelum terjadi-nya kesalahan (*error*) atau gangguan baik kesalahan perangkat keras maupun kegagalan perangkat lunak.
6. Kamus / katalog sistem : DBMS menyediakan fasilitas kamus data atau katalog sistem yang menjelaskan deskripsi dari field-field data yang terkandung dalam basisdata.
7. Perangkat Produktivitas : DBMS menyediakan sejumlah perangkat produktivitas sehingga memudahkan para pengguna untuk menarik manfaat dari database, misalnya *report generator* (pembangkit laporan) dan *query generator* (pembangkit query / pencarian informasi).

2.2.3.6. Database Desktop Paradox (Paradox 7)

Database desktop merupakan suatu program "Add-Ins", yaitu program terpisah yang langsung terdapat pada Borland Delphi. Dalam Paradox 7, pada 1 file database hanya mengijinkan 1 tabel. Berbeda dengan DBMS lain yang mengijinkan beberapa tabel dalam 1 file database.

Struktur field pada Paradox 7 :

1. Field Name
   a. Field Name merupakan nama pengenal kolom pada suatu tabel. Terdapat beberapa aturan dalam penulisan field name antara lain :
   b. Panjang maksimum 25 karakter
   c. Tidak boleh diawai dengan spasi tapi boleh mengandung spasi
   d. Unik, artinya tidak ada nama kolom yang sama
   e. Tidak boleh menggunakan tanda koma (,), tanda pipe (|), dan tanda seru (!)
   f. Hindari kata-kata yang merupakan perintah SQL
2. Type

   Digunakan untuk menetukan tipe data yang dapat ditampung dalam field. Macam-macam tipe data yang sering dipakai dalam Paradox adalah sebagai berikut :
3. Size

   Merupakan ukuran dari panjang data yang diizinkan untuk suatu field.
4. Key

   Dapat berupa primary key sebagai key yang membedakan untuk setiap baris kolom. Syarat untuk primary key adalah unik, artinya tidaka boleh ada data yang memiliki primary key yang sama.

2.2.4. Borland Delphi 7.0

2.2.4.1. Sejarah Borland Delphi 7.0

Delphi adalah sebuah bahasa pemrograman dan lingkungan pengembangan perangkat lunak. Produk ini dikembangkan oleh

Borland(sebelumnya dikenal sebagai Inprise). Bahasa Delphi, yang sebelumnya dikenal sebagai *object pascal* (*pascal* dengan ekstensi pemrograman berorientasi objek (PBO/OOP)) pada mulanya ditujukan hanya untuk *Microsoft Windows*, namun saat ini telah mampu digunakan untuk mengembangkan aplikasi untuk *Linux* dan *Microsoft .NET* framework (lihat di bawah). Dengan menggunakan *Free Pascal* yang merupakan proyek opensource, bahasa ini dapat pula digunakan untuk membuat program yang berjalan di sistem operasi *Mac OS X* dan *Windows CE*.

Borland Delphi merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual. Keunggulan bahasa pemrograman ini terletak pada produktifitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik serta diperkuat dengan pemrogramannya yang terstruktur. Keunggulan lain dari Delphi adalah dapat digunakan untuk merancang program aplikasi yang memiliki tampilan seperti program aplikasi lain yang berbasis Windows.

Khusus untuk pemrograman database, Borland Delphi menyediakan fasilitas objek yang kuat dan lengkap yang memudahkan programmer dalam membuat program. Format database yang dimiliki Delphi adalah format Paradox, dBase, MS.Access, ODBC, syBase, Oracle dan lain-lain.

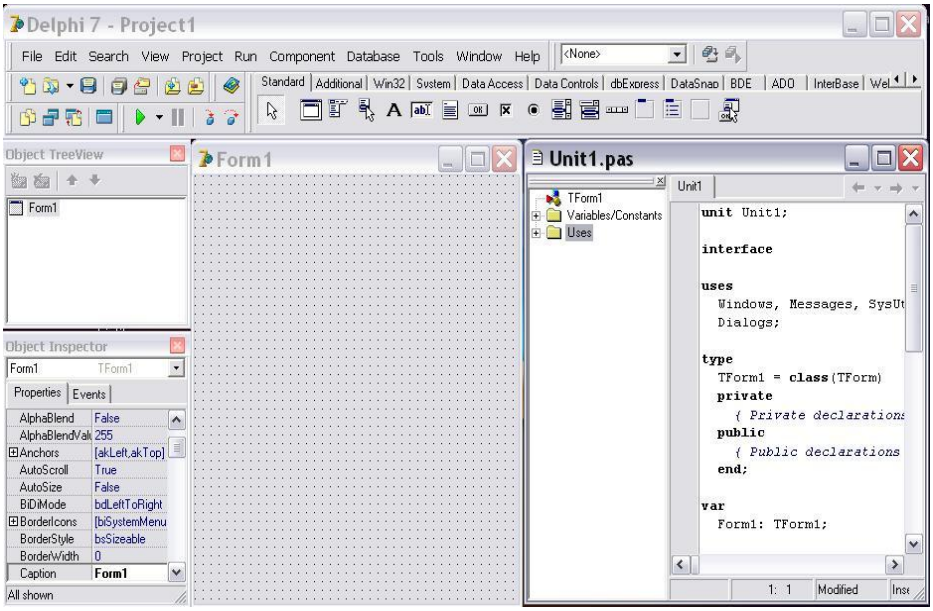
2.2.4.2. Pengenalan IDE Borland Delphi 7.0

Lingkungan pengembangan terpadu atau *integrated Development Environment (IDE)* dalam program Delphi terbagi menjadi delapan bagian utama yaitu *Main Window, Toolbar, Component Pallete, Form Designer*, *Code Editor*, *Object Inspector, Exploring,* dan *Object Tree View.*

IDE merupakan sebuah lingkungan dimana semua tombol perintah yang diperlukan untuk mendesain aplikasi, menjalankan dan menguji sebuah aplikasi disajikan dengan baik untuk memudahkan pengembangan program.

1. *Main Window*

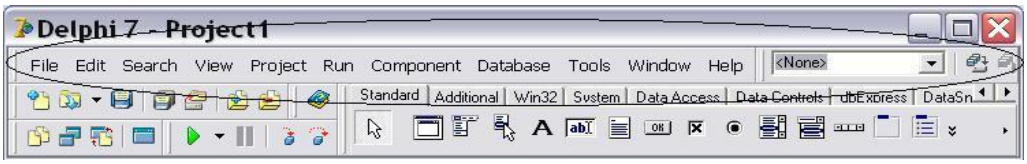
Jendela utama ini adalah bagian dari IDE yang mempunyai fungsi yang sama dengan semua fungsi utama dari program aplikasi Windows lainnya. Jendela utama Delphi terbagi menjadi tiga bagian, berupa *Main Menu*, *Toolbar* dan *Component Palette.*



Gambar 2.3 Main Window

2. *Main Menu*

Menu Utama pada Delphi memiliki keunggulan yang sama seperti program aplikasi Windows lainnya. Dengan menggunakan fasilitas menu, dapat memanggil atau menyimpan program. Pada dasarnya semua perintah yang diberikan dapat ditemukan pada bagian menu utama ini.



Gambar 2.4 *Main Menu*

3. *Toolbar*

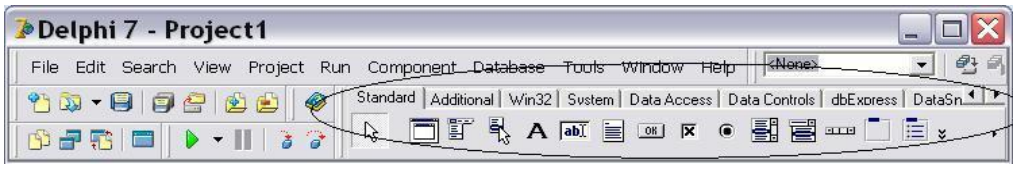
Delphi memiliki beberapa toolbar yang masing-masing memiliki perbedaan fungsi pada setiap tombol pada bagian toolbar berfungsi sebagai pengganti.



Gambar 2.5 *Toolbar*

4. *Component Palette*

Component Palette berisi kumpulan ikon yang melambangkan komponen-komponen yang terdapat pada VCL (*Visual Component Library*). Pada *Component Palette* akan ditemukan beberapa *Page Control*, seperti *Standart, Additional, Win32, System, Data Access* dan lain-lain.

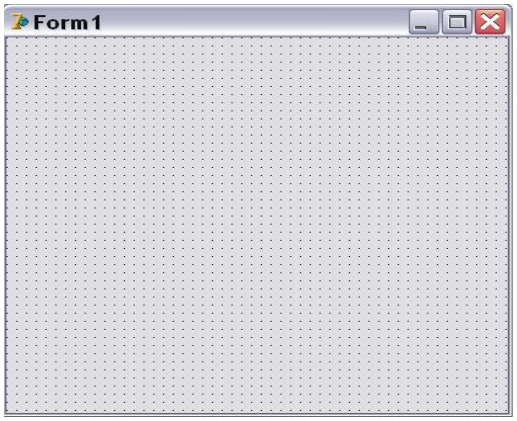


Gambar 2.6 Component Palette

5. *Form Designer*

Form Designer merupakan suatu objek yang dapat dipakai sebagai tempat untuk merancang program aplikasi. Form berbentuk sebuah meja kerja yang dapat diisi dengan komponen-komponen yang diambil dari *Component Palette.* Pada saat memulai Delphi, Delphi akan memberikan sebuah form kosong yang disebut form 1.

Dalam Sebuah Form terdapat titik-titik yang disebut grid yang beguna untuk membantu pengaturan tata letak objek yang dimasukan dalam Form. Sebuah form mengandung unit yang berfungsi untuk mengendalikan form dan dapat mengendalikan komponen-komponen yang terletak dalam form dengan menggunakan *Object Inspector* dan *Code Editor.*



Gambar 2.7 Form Designer

6. *Object Inspector*

Object Inspector digunakan untuk mengubah property atau karakteristik dari sebuah komponen. *Object Inspector* terdiri dari dua tab, yaitu *Properties* dan *Events*.

Tab Properties digunakan untuk mengubah properti komponen. Properti dengan tanda + menunjukan bahwa properti tersebut mepunyai subproperti.

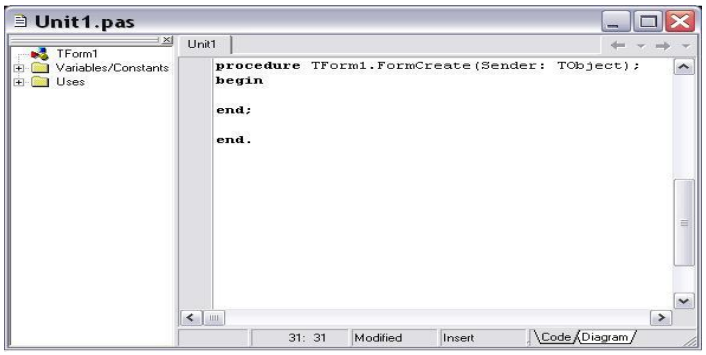
Tab Events, bagian yang dapat diisi dengan kode program tertentu yang berfungsi untuk menangani event-event (kejadian-kejadian yang berupa sebuah prosedur) yang dapat direspon oleh sebuah komponen.



Gambar 2.8 Object Inspector

7. Code Editor

Code Editor merupakan tempat untuk menuliskan kode program. Pada bagian ini, dapat menuliskan pernyataan-pernyataan dalam *Object Pascal.* Keuntungan bagi pemakai Delphi adalah penggunanya tidak perlu menuliskan kode-kode sumber, karena Delphi telah menyediakan kerangka penulisan sebuah program.

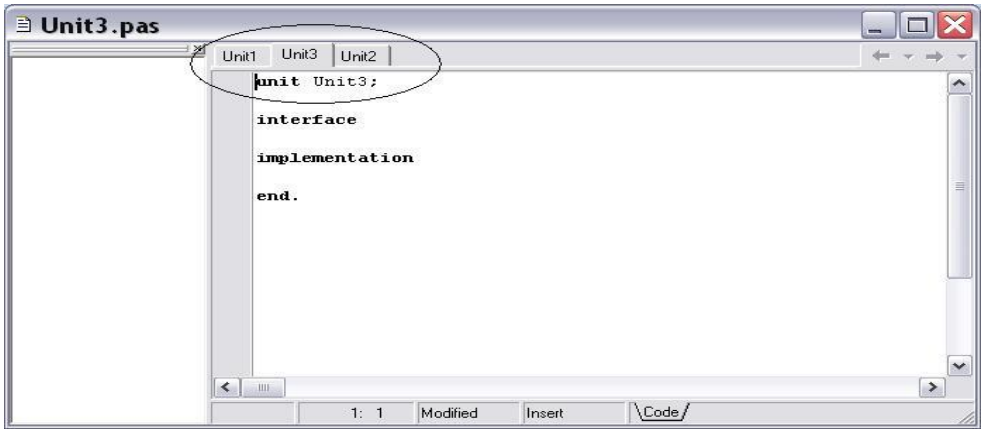


Gambar 2.9 Code Inspector

8. Code Explorer

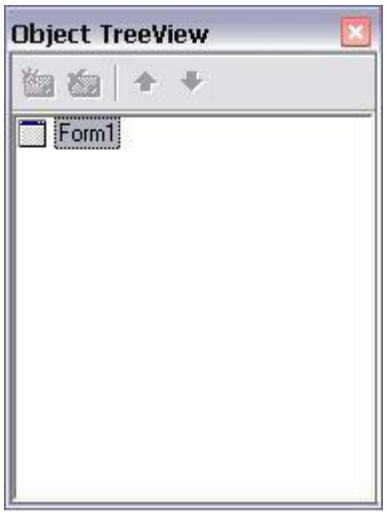
Jendela *Code Explorer* adalah lembar kerja baru yang terdapat di dalam Delphi 7 yang tidak ditemukan pada versi-versi sebelumnya. *Code explorer* digunakan untuk memudahkan pemakaian berpindah antar file unit yang tedapat di dalam jendela *Code Editor.*

Jendela *Code Explorer* berisi diagram pohon yang menampilkan semu *tipe. Class, properti, method, variable global,* dan *rutin global* yang telah didefinisikan di dalam unit.



Gambar 2.10 Code Explorer

9. *Object TreeView*



Gambar 2.11 Object TreeView

Object TreeView menampilkan diagram pohon dari komponen-komponen yang bersifat visual maupun nanvisual yang terdapat dalam form, *data module*, atau *frame. Object TreeView* juga menampilkan hubungan logika antar komponen.