BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Konsep dasar sistem informasi ini terbagi menjadi 3 bagian, diantaranya definisi sistem, definisi informasi, dan definisi sistem informasi. Dan penjelasannya seperti pada sub bab berikut :

2.1.1 Definisi Sistem

Pengertian sistem terbagi dua yaitu dilihat dari pendekatan yang menekankan pada prosedur dan pendekatan yang menekankan pada elemen atau komponennya.

Menurut Jogiyanto (2005:1) pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu.

Adapun pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu.

2.1.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:3) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

a. Komponen-komponen (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari kumpulan komponen atau subsistem yang saling berinteraksi atau bekerja sama satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan. Setiap komponen atau subsistem tersebut memiliki sifat-sifat dan fungsi tertentu yang mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

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

c. Lingkungan Luar Sistem (*environments*)

Environments dari suatu sistem adalah apapun yang berada diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar sistem yang bersifat merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

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

e. Masukan (*Input*)

Merupakan 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 dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam istem komputer, program adalah *maintaenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran (*Output*)

Keluaran merupakan hasil dari energi yang diolah. Keluaran ini dapat berupa keluaran yang berguna atau keluaran yang tidak berguna. Sebagai contoh panas yang dikeluarkan dari sistem komputer merupakan keluaran yang tidak berguna dan merupakan sisa pembuangan. sedangkan informasi adalah keluaran yang berguna dan dibutuhkan.

g. Pengolah (*process*)

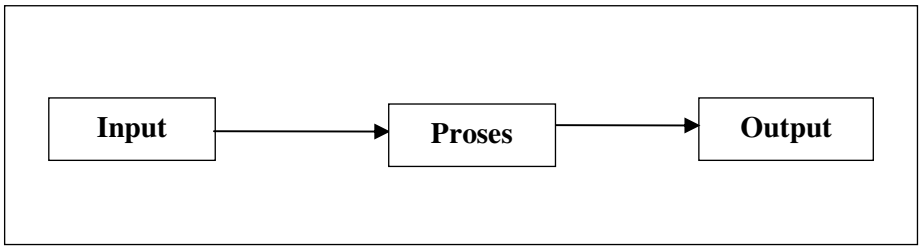
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh manajemen.

h. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.1.2 Bentuk Umum Sistem

Menurut Edhy Sutanta (2003 :7), bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (Input), proses dan keluaran (Output), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran. Bentuk umum dari sistem tersaji pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem
(sumber : Edhy Sutanta, 2003, *Sistem Informasi Manajemen,* Graha Ilmu, Yogyakarta)

2.1.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik.

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologi. Adapun sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia.

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Adapun sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Misalnya, sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin yang disebut *human machine system*.

3. Sistem tertentu dan sistem tak tertentu.

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Misalnya sistem komputer. Adapun sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem tertutup dan sistem terbuka.

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara

otomatis tanpa adanya turut campur dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannnya tidak ada sistem yang sifatnya tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistemnya terbuka dan terpengaruh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik.

2.1.2. Definisi Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:8) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya**.**

Menurut Abdul kadir (2003:31) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data yang telah diolah yang berarti bagi penerima atau pengguna dan berguna dalam mengambil keputusan saat ini atau keputusan masa yang akan datang.

Adapun informasi yang dihasilkan dari proses pengolahan data tersebut pada kenyataannya memiliki kualitas yang berbeda. Menurut Jogiyanto (2005:10) kualitas informasi tergantung dari tiga hal yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*) dan relevan (*relevance*).

a. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kekurangan atau kesalahan-kesalahan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

b. Tepat waktu

Berarti informasi harus selalu ada pada saat dibutuhkan pengguna dan tidak datang terlambat. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Jadi bila terlambat, informasi tersebut tidak mempunyai nilai lagi dan dapat berakibat fatal bagi organisasi.

c. Relevan

Informasi untuk tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Maka informasi yang relevan adalah informasi yang berguna dan sesuai dengan kebutuhan setiap pemakainya.

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Berdasarkan kesimpulan mengenai pengertian sistem dan informasi pada sub bab sebelumnya, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu yaitu mengolah data menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya serta bermanfaat untuk pengambilan keputusan saat ini atau masa yang akan datang.

Menyangkut pemahaman tentang pengertian sistem informasi ini, dalam bukunya Abdul kadir (2003:11) mengutip beberapa pendapat para ahli, diantaranya :

Menurut Hall sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.

Menurut Alter sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja,informasi,orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi**.**

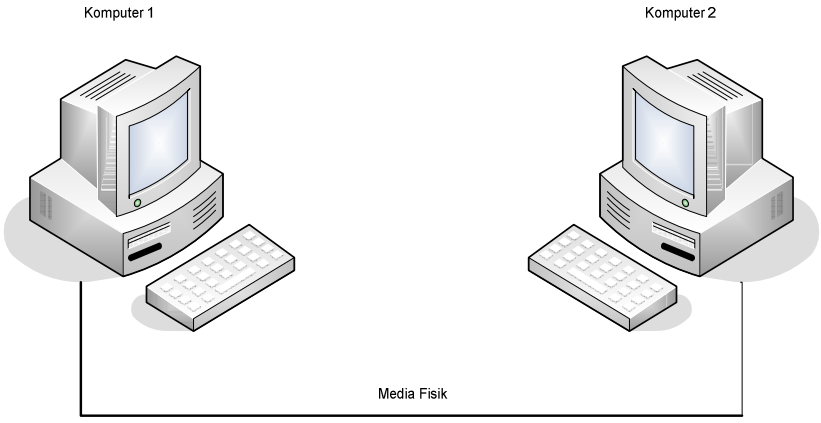
Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud sistem informasi sesungguhnya tidak harus melibatkan komputer ketika proses mengolah data menjadi sebuah informasi. Adapun Sistem informasi yang melibatkan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer-Based Information Systems* atau CBIS). Akan tetapi, pada umumnya kata sistem informasi diartikan sebagai sistem informasi berbasis komputer, meskipun tidak ditambahkan kata berbasis komputer. Begitupun pada pembahasan skripsi ini, sistem informasi yang dimaksud adalah sistem informasi berbasis komputer.

2.2 Jaringan Komputer

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan komputer.

2.2.1 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 100), jaringan komputer adalah dua buah komputer atau lebih yang saling terhubung dengan sebuah media fisik dan *software* dengan tujuan melakukan komunikasi antara komputer-komputer tersebut. Jaringan komputer muncul dari adanya kebutuhan berbagi data diantara para pengguna. Dalam kenyataannya, jaringan komputer tidak hanya digunakan sebagai pertukaran data saja, jaringan komputer dapat juga digunakan untuk berbagi perangkat lunak, perangkat keras dan berbagi kekuatan pemrosesan.



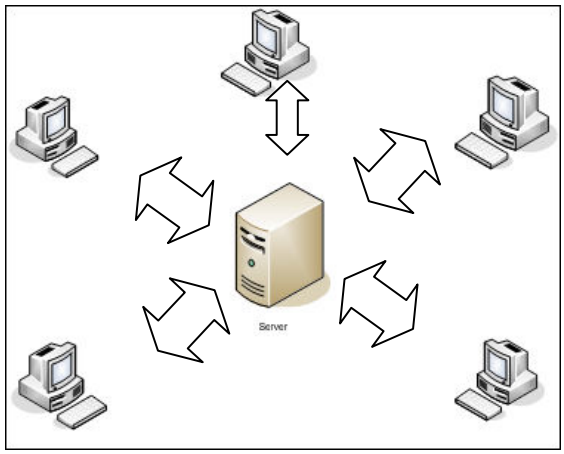
Gambar 2.2 Jaringan komputer sederhana

(sumber : Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta)

2.2.2 Tipe Jaringan

1. *Client Server*

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 107), jaringan *client – server* adalah jaringan dimana komputer *client* bertugas melakukan permintaan data dan *server* bertugas melayani permintaan tersebut. *Client* adalah komputer yang melakukan permintaan *resource* kepada *server* melalui *software client.*



Gambar 2.3 Jaringan komputer *Client server*

[Sumber : Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta]

2. Peer to peer

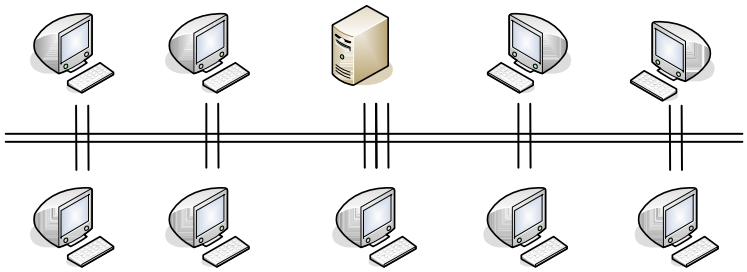
Jaringan tipe peer to peer diistilahkan dengan *non-dedicated seve*r, yaitu *server* tidak hanya berperan sebagai server murni, tetapi juga berperan sebagai *workstation* (Nana Suarna; 2007).

2.2.3 Topologi Jaringan Komputer

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 108), topologi jaringan biasanya digunakan untuk menyatakan penyusunan komputer, kabel, dan komponen yang lain secara fisik pada sebuah jaringan. Secara garis besar, topologi jaringan dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. **Topologi Bus**

   Topologi bus merupakan topologi jaringan yang terdiri dari beberapa komputer yang dihubungkan dengan kabel koaksial dalam sebuah jalur. Topologi ini umumnya digunakan untuk jaringan komputer yang terhubung secara sederhana sehingga komputer-komputer yang terlibat di dalamnya bisa berkomunikasi satu sama lainnya.



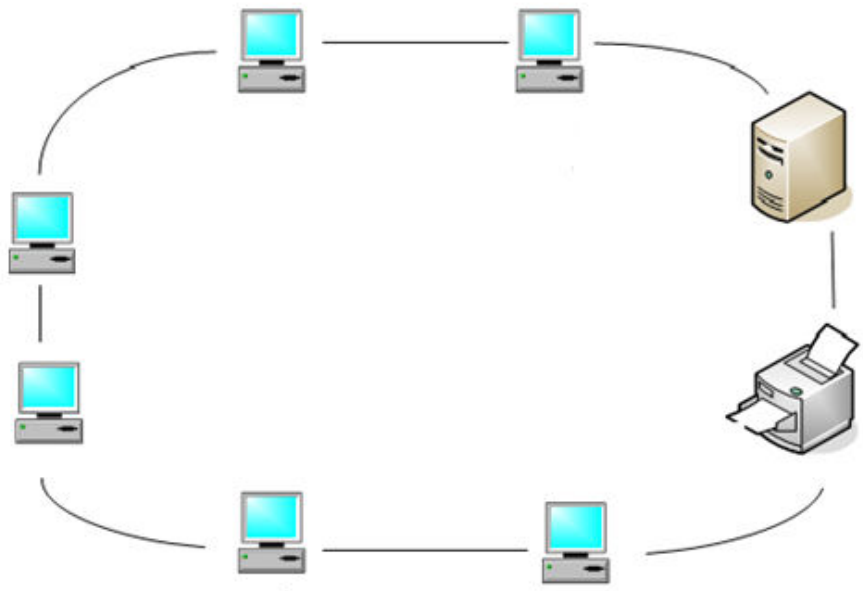
Gambar 2.4 Topologi Bus

(sumber : Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta)

2. **Topologi Cincin**

   Topologi ring menghubungkan beberapa komputer dengan cara membentuk lingkaran. Sinyal akan dibawa mengelilingi lingkaran melalui jalur transmisi dan akan dilewatkan pada masing-masing komputer.

Pengiriman data dengan cara mengelilingi lingkaran tersebut dikenal dengan *token passing*. Kelebihan dari topologi ini adalah dapat mengurangi kemungkinan terjadinya bentrokan dalam transfer data.

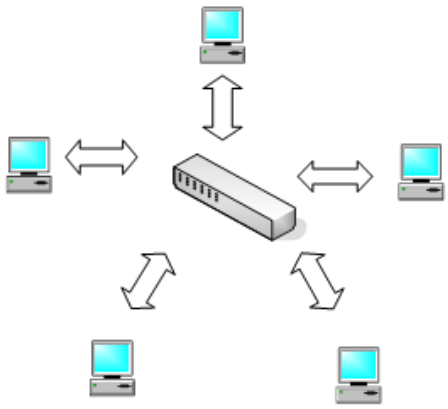


Gambar 2.5 Topologi Cincin (*ring*)

(sumber : Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta)

3. Topologi Star

Dalam topologi ini, data di komputer-komputer terhubung dengan sebuah komponen jaringan yang digunakan untuk mengantisipasi bentrokan pada saat transmisi data. Komponen tersebut dapat berupa *hub* atau *switch.* Data akan dikirim melalui *hub* atau *switch* dari komputer pengirim ke komputer tujuan.

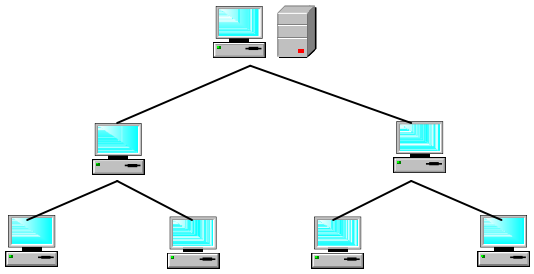


Gambar 2.6 Topologi Bintang (*star*)

[sumber : Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,* Pustaka Pelajar, Yogyakarta]

4. Topologi Pohon (*tree*)

Dalam topologi ini, komputer pusat dihubungkan ke beberapa komputer, dan masing-masing komputer ini dihubungkan ke beberapa komputer lainnya, sehingga membentuk seperti pohon.



Gambar 2.7 Topologi Pohon (*tree*)

(sumber : Edhy Sutanta, 2003, *Sistem Informasi Manajemen,* Graha Ilmu, Yogyakarta)

2.3 Pengertian Penjualan

Penjualan [http://peminatanakuntansikeuangan010.blogspot.com] adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada penjualan yang dilakukan secara tunai dan ada yang dilakukan secara kredit. Penjualan tunai dilakukan apabila barang yang diberikan oleh penjual langsung saat barang tersebut diterima dan ini sudah umum dilakukan juga dianggap sebagat penjulan yang lazim, dan penjualan yang dilakukan secara kredit adalah merupakan hal tagihan yang timbul dari transaksi penjualan barang atau jasa, dan merupakan komponen besar dalam aktiva lancar. Piutang dagang memiliki kecairan nomor dua setelah kas/ bank. Penjualan mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu perusahaan, karena dapat memasarkan produknya. Yaitu dengan cara menjual hasil produknya tersebut.

Menyangkut pengertian tentang penjualan:

Selling (melakukan penjualan) adalah suatu kegiatan yang ditunjukkan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberi petunjuk agar pembelian dapat menyelesaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua pihak.

Kegiatan penjualan terbagi kedalam dua cara, yaitu:

1. Penjualan Tunai Penjualan secara langsung kepada pembeli atau konsumen dengan pembayaran secara tunai atau pada saat itu juga.

Contoh simulasi perhitungan Tunai :

Cash

Pembayaran

Hari ini	Rp. 200.000,-
Penyerahan	Rp. 4.290.000,-
Total	Rp. 4.490.000,-

2. Penjualan kredit Penjualan barang yang dilakukan dengan cara mengirim barang atau menjual barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dan tidak ada pembayaran tertentu dan perusahaan mempunyai waktu tagihan pada pembeli tersebut sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak.

   Contoh simulasi perhitungan Kredit :

   Angsuran

   Uang Muka

Hari ini	Rp. 200.000,-
Penyerahan	Rp. 400.000,-
Sisa	Rp. 550.000,-
Angsuran selama	: 13 x
Angsuran bulanan	Rp. 370.000,-

   Jumlah harga angsuran Rp.5.960.000,-



CASH Rp. 4.490.000

NO. OF MONTHS	NO. OF INSTALMENT	BOOKING FEES	DELIVERY FEES	MONTHLY INSTALMENT
2	1	Rp. 200.000	Rp. 2.300.000	Rp. 2.040.000
3	2	Rp. 200.000	Rp. 950.000	Rp. 1.800.000
6	5	Rp. 200.000	Rp. 950.000	Rp. 775.000
9	8	Rp. 200.000	Rp. 950.000	Rp. 535.000
12	11	Rp. 200.000	Rp. 950.000	Rp. 415.000
14	13	Rp. 200.000	Rp. 950.000	Rp. 370.000

Gambar 2.8 *Price List* PT.UERO P2P DIRECT INDO

(sumber : Dokumen PT.UERO P2P DIRECT INDO)

2.4 Pembelian

Pembelian merupakan salah satu kegiatan dari pembelanjaan. Pembelian juga mempunyai peranan yang penting, sama halnya dengan penjualan yaitu untuk memenuhi kebutuhan perusahaan. Menyangkut pengertian tentang pembelian: Pembelian adalah membeli aktiva produk untuk digunakan dalam kegiatan perusahaan yang digunakan untuk mencatat pembelian barang dagangan selama satu periode, hanya digunakan untuk mencatat pembelian barang dagangannya.

2.5 Pengertian Sewa Beli

Sewa Beli [http://etd.eprints.ums.ac.id/6092/] adalah jual beli barang di mana penjual melaksanakan penjualan barang dengan cara memperhitungkan setiap pembayaran yang dilakukan oleh pembeli dengan pelunasan atas harga barang yang telah disepakati bersama dan telah diikat dalam suatu perjanjian serta

hak milik atas barang tersebut baru beralih dari penjual pada pembeli setelah jumlah harganya dibayar lunas oleh pembeli karena dalam sewa beli ini menawarkan cara-cara pembayaran dengan angsuran dalam beberapa kali dan dalam jangka waktu yang relatif lama, yang tidak dijumpai dalam sistem pembayaran tunai.

Adapun Surat Perjanjian Sewa Beli yang diterapkan di PT.UERO P2P DIRECT INDO sebagai berikut :

1. Dengan ini PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA bermufakat untuk mengadakan Perjanjian Sewa Beli Secara angsuran atas barang (barang) yang berupa dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :
   a) Harga barang tersebut adalah :
   b) PIHAK KEDUA telah membayar kepada pihak pertama uang sejumlah, Sebagai uang muka sehingga PIHAK KEDUA masih wajib membayar kepada PIHAK PERTAMA
   c) Sisa yang wajib dibayar tersebut harus dilunasi dengan pembayaran angsuran dalam tempo yang telah ditentukan dan disepakati oleh ke dua belah pihak sebagai masa sewa beli.
2. Dalam hal memilih untuk permohonan pembelian barang secara sewa beli PIHAK PERTAMA dan tidak menyetujui permohonan PIHAK KEDUA atau menunda penyerahan barang, apabila PIHAK KEDUA atau PENJAMIN dianggap mempunyai resiko pembayaran kredit

3. PIHAK KEDUA menyatakan bahwa pelunasan pembayaran angsuran dalam masa sewa beli adalah dalam batas kemampuannya. PIHAK KEDUA bertanggung jawab penuh atas angsuran yang akan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA untuk tiap-tiap bulannya atau tanggal.
4. Selama harga barang tersebut belum dibayar penuh maka barang tersebut tetap menjadi PIHAK PERTAMA, sedangkan status dari barang tersebut merupakan titipan dari PIHAK PERTAMA kepada PIHAK KEDUA agar dapat digunakan untuk keperluan rumah tangga secara wajar.
5. Selama masa sewa beli, PIHAK KEDUA tidak berhak memindah tangankan barang tersebut kepada Pihak Ketiga atau memakai barang tersebut untuk keperluan selain keperluan rumah tangga, serta tidak boleh berpindah tempat tinggal tanpa pemberitahuan atau persetujuan tertulis terlebih dahulu dari PIHAK PERTAMA.
6. PIHAK PERTAMA berhak untuk mengambil kembali barang tersebut berikut segala perlengkapannya apabila terjadi penunggakan pembayaran angsuran lebih dari 1 (satu) bulan atau terjadi pelanggaran terhadap ketentuan perjanjian ini, atas segala akibat yang timbul dan tindakan penarikan barang tersebut berdasarkan ketentuan ini. PIHAK KEDUA bersedia menerima tuntutan maupun memberi ganti rugi terhadap pihak-pihak yang dirugikan.

7. Apabila terjadi hal-hal yang dimaksud dalam pasal 6 diatas, maka uang muka dan angsuran yang telah diberikan oleh PIHAK KEDUA tidak dapat diminta kembali dari PIHAK PERTAMA dan PIHAK PERTAMA tidak diwajibkan untuk mengembalikannya.
8. Apabila terjadi hal-hal yang tidak terduga seperti kecurian, kerusakan dan sebagainya, maka PIHAK KEDUA tetap bertanggung jawab atas barang tersebut dan tetap diwajibkan untuk melunasi angsuran pembayaran sesuai dengan perjanjian ini.
9. Untuk segala akibat hukum yang timbul dari perjanjian ini serta pelaksanaannya, kedua belah pihak memilih domisili hukum di Kepanitraan Pengadilan Negri Jakarta Pusat.
10. Apabila PIHAK KEDUA tidak memenuhi pembayaran angsuran tersebut di atas kepada PIHAK PERTAMA pada tanggal jatuh tempo, Maka PIHAK KEDUA member kuasa sepenuhnya tanpa syarat dan tuntutan apapun untuk menarik kembali dan menguasai sepenuhnya barang yang PIHAK KEDUA terima dari PIHAK PERTAMA.

Demikian surat PERJANJIAN SEWA BELI dibuat dalam rangkap 3 (tiga) ditanda tangani setelah dimengerti oleh kedua belah pihak dua rangkap (asli dan tembusan) dipegang oleh PIHAK PERTAMA, dan satu tembusan lainnya dipegang oleh PIHAK KEDUA, yang masing-masing mempunyai kekuatan Hukum yang sama.

2.6 Simulasi Penghitungan Penjualan

Adapun cara penghitungan penjualan pada PT.UERO P2P DIRECT INDO :

1. Cash Net = Harga Cash – Rp.350.000

2. Net Sales $= \frac{\text{Cash Net}}{1,1}$
$= \frac{\text{Rp.3.750.000}}{1,1} = \text{Rp.3.409.091,-}$

3. HPC $= \frac{\text{Total Harga – Cash Net}}{1,1}$
$= \frac{(13\text{xRp.315.000+BF,DF}) – \text{Rp.3.750,000}}{1,1} = \text{Rp.9995,454}$

4. VAT $= \frac{\text{Total Harga}}{1,1} \times 10\%$
$= \frac{\text{Rp.4.845.000}}{1,1} \times 10\% = \text{Rp.440.454,-}$

Keterangan :

HPC = HIRE PURCHASE CHARGES / Keuntungan

VAT = VALUE ADDED TAX / Pajak

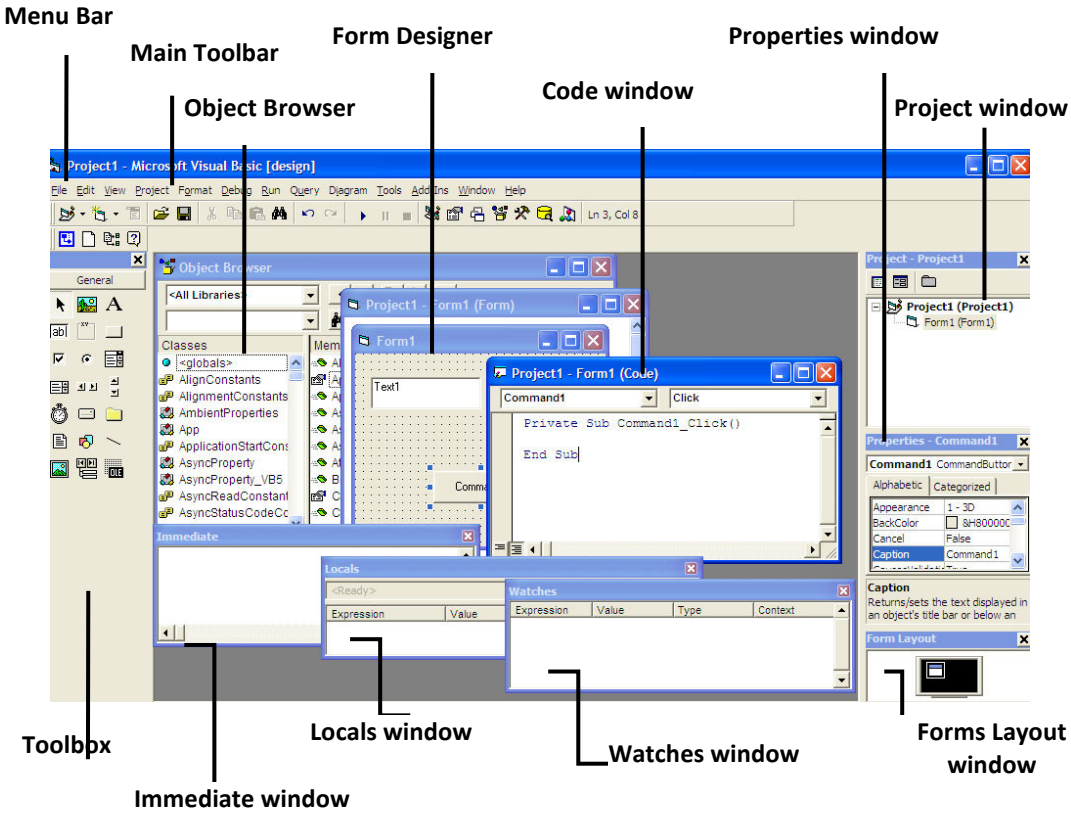
2.7 Perangkat Lunak pendukung

2.7.1 Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi windows yang berbasis grafis (GUI). Dengan menggunakan metode Grafical User Interface (GUI) Visual Basic memudahkan pemrogram untuk berinteraksi langsung dengan elemen-elemen untuk setiap bentuk pemrograman. Visual Basic (yang sering juga disebut dengan VB) selain disebut sebagai sebuah bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai saran *(Tool)*

untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis windows. Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Basic diantaranya seperti:

1. Untuk membuat program aplikasi berbasis windows.
2. Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti misalnya control AktiveX, File Help, aplikasi internet, dan sebagainya.
3. Menguji program *(Debugging)* dan menghasilkan program akhir berakhiran EXE yang bersifat executable, dapat langsung dijalankan.



Gambar 2.9 IDE Visual Basic dengan jendela-jendela yang terbuka

(sumber : Drs. Daryanto, 2009, *Belajar Komputer Visual Basic.* Yrama Widya, Bandung)

2.7.2 Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL adalah sebuah database relational yang dirancang untuk mendukung aplikasi dengan arsitektur client server, dimana database terdapat pada komputer pusat yang disebut sebagai server dan informasi digunakan bersama-sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi di dalam komputer lokal yang disebut dengan client. Dengan teknologi ini semua informasi bisa digunakan secara bersama dan tentu saja informasi yang digunakan juga sama. Sehingga tidak akan terjadi perbedaan informasi antara satu user dengan lainnya.

Database dalam Microsoft SQL Server dibagi ke dalam beberapa komponen logikal, antara lain tabel, view, dan elemen lain yang terlihat oleh user. Elemen ini secara fisik disimpan dalam dua atau lebih file dalam suatu media penyimpanan data. Sedangkan mengenai format file atau lokasi elemen-elemen logik ditulis tidak diketahui user.