BAB II
RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Aset (DPPKA) beralamat di jalan Kiansantang No. 3 Telp. (0262) 234720 Garut
WebSite : http://www.dppkagarut.net

2.1.1. Sejarah Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut

Dinas Pendapatan Pengelola Keuangan Dan Aset Disingkat DPPKA Kabupaten Garut sejak berdirinya sampai dengan saat ini telah mengalami beberapa perubahan dan perkembangan, sesuai dengan keberadaan Pemerintah Kabupaten Garut sebagai berikut:

a. Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut berdiri sejak Tahun 1967 merupakan bagian dari Organisasi Biro Keuangan Provinsi Jawa Barat, Cabang Priangan Timur yang meliputi Wilayah Kabupaten Garut, Tasikmalaya dan Ciamis.
b. Sejak Tahun 1972 dikeluarkan Surat Keputusan Gubernur Provinsi Daerah Tingkat I Jawa Barat Nomor : 2119/PD/SK/1971 Tanggal 25 September 1971, Dinas yang mengelola Pendapatan ini berubah nama menjadi Jawatan Perpajakan dan Pendapatan Daerah (P2D) Kabupaten Daerah Tingkat II Garut.
c. Pada Tahun 1978 Jawatan Perpajakan dan Pendapatan Daerah (P2D) mengalami perubahan baik nama maupun Struktur Organisasi dan Tata Kerjanya menjadi Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Daerah (DIPENDA) Tingkat II Garut, sesuai dengan Perda Kabupaten Garut Nomor : 7 Tahun 1978 Tanggal 24 Juli 1978 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Garut.

d. Mulai Tahun 1990 Struktur Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut Daerah Tingkat II Garut mengalami Perubahan kembali dengan dikeluarkannya Peraturan Daerah Kabupaten Garut Nomor : 13 Tahun 1990;
5. Sejalan dengan bergulirnya Otonomi Daerah dan diberlakukannya Undang-Undang Nomor : 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah, maka mulai Tahun 2001 Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut mengalami perubahan menjadi Dinas Pengelolaan Pendapatan Kabupaten Garut disingkat DIPPENDA, Sesuai dengan Perda Kabupaten Garut Nomor 27 Tahun 2001, serta Keputusan Bupati Garut Nomor : 23 Tahun 2001 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pengelolaan Pendapatan Kabupaten Garut.

e. Walaupun belum terlalu lama Perda Nomor : 27 Tahun 2000 dan Keputusan Bupati Nomor 23 Tahun 2001 diberlakukan, tetapi sejak Tahun 2003 Dinas Pengelolaan Pendapatan Kabupaten Garut kembali mengalami perubahan nomen klatur menjadi Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten disingkat DIPENDA Kabupaten Garut, sesuai dengan Perda Kabupaten Garut Nomor : 6 Tahun 2003 tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 27 Tahun 2000 tentang Struktir Organisasi dan Tata Kerja Pemerintahan Daerah Kabupaten Garut dan Sekretariat DPRD Kabupaten Garut, serta Keputusan Bupati Garut Nomor : 589 Tahun 2003 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut.

f. Kembali Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut mengalami perubahan yaitu dengan ditetapkannya Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2004 dan Keputusan Bupati Nomor 311 Tahun 2004 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut.

g. Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 10 Tahun 2006, dan Peraturan Bupati Nomor 77 A Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Garut kembali

mengalami perubahan menjadi Badan Pengelola Keuangan Daerah disingkat BPKD, yaitu merupakan institusi baru gabungan dari Dinas Pendapatan Daerah, Bagian Keuangan dan Perlengkapan Setda Kabupaten Garut.

h. Diakhir Tahun 2008 Badan Pengelola Keuangan Daerah (BPKD) Kabupaten Garut kembali dirubah menjadi Dinas Pendapatan Pengelola Keuangan dan Aset disingkat DPPKA yang didasarkan kepada Peraturan Daerah Nomor 23 Tahun 2008 Tentang Dinas Daerah dan Peraturan Bupati Nomor 413 Tentang Tugas Pokok dan fungsi DPPKA .

2.1.2. Logo Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Aset

Berikut logo DPPKA : .



2.1.3. Visi Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Aset

a. Pengelolaan mengandung makna suatu aktivitas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan/pencatatan, pelaporan, pertanggungjawaban serta pengawasan. Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, DPPKA Kabupaten Garut memiliki tugas pokok dan fungsi

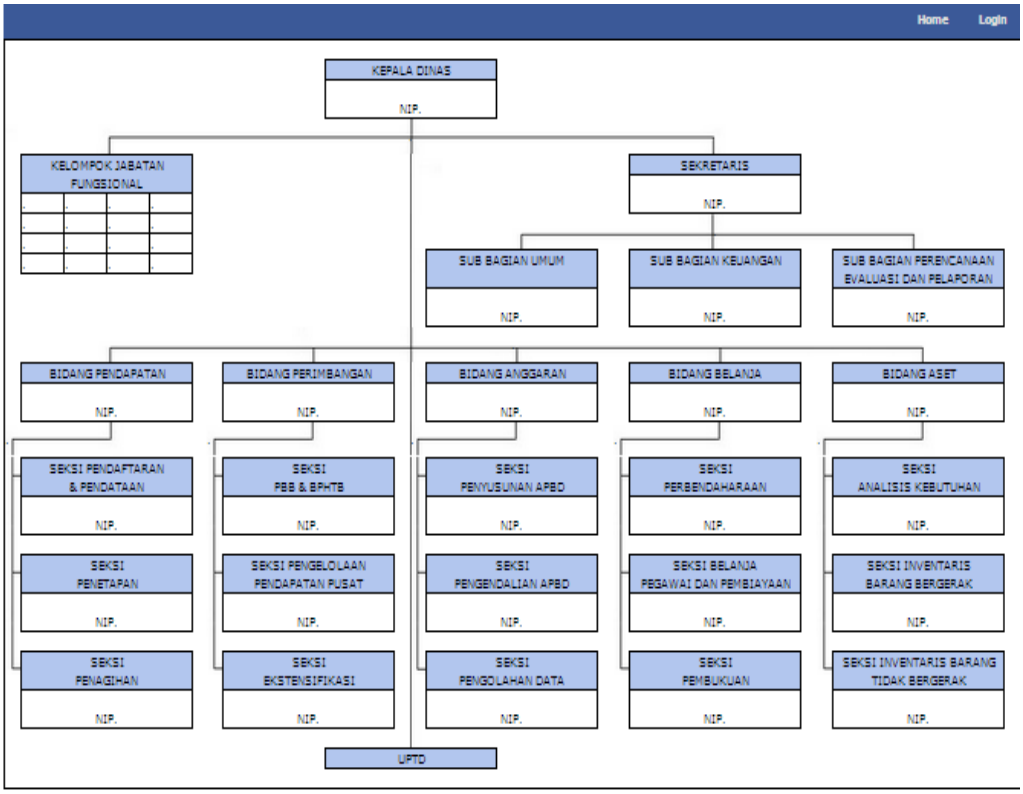
yang meliputi aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan daerah, penerimaan pendapatan daerah, dan aset Pemerintah Kabupaten Garut.

b. Akuntabel mengandung makna memenuhi standar ketentuan pengelolaan dan dapat dipertanggungjawabkan baik secara formal maupun materil.

2.1.4. Misi Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Aset

a. Misi Pertama Meningkatkan Pendapatan Daerah melalui Intensifikasi dan Ekstensifikasi
b. Misi Kedua Meningkatkan Profesionalisme Sumber Daya Aparatur Dinas Pendapatan Pengeloaan Keuangan dan Aset
c. Misi Ketiga Mewujudkan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah yang akurat dan Akuntabel

2.1.5. Struktur Organisasi dan Job Description



2.2. Landasan Teori

2.2.1. Konsep Dasar Sistem

Pengertian sistem menurut Jogiyanto H.M yang dalam bukunya menyatakan : *"Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan."*

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

2.2.2. Pengertian Dasar Sistem

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

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

Beberapa ciri dari sistem yaitu sebagai berikut :

1. Mengarah Pada Tujuan

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

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

3. Adanya Keterbatasan

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

4. Adanya Proses Transformasi

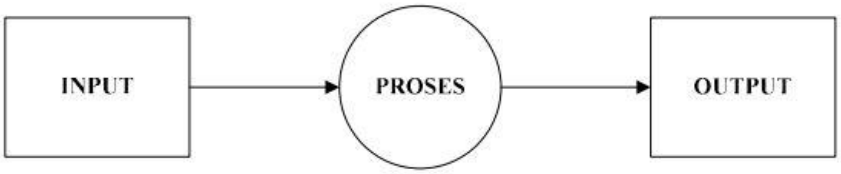
   Suatu sistem mempunyai atau melakukan proses transformasi kegiatan yang mengubah suatu *input* atau masukan menjadi suatu *output* untuk mencapai suatu tujuan.

5. Saling Berkaitan

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

2.2.3.Bentuk Umum Sistem

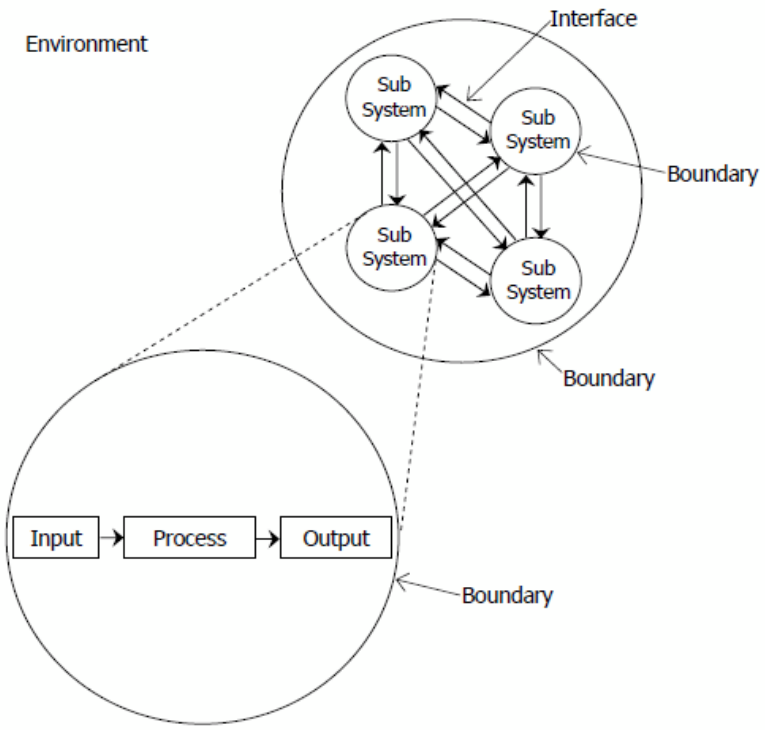
Bentuk umun dari suatu sistem terdiri atas masukan *(input)*, proses dan keluaran *(output)*, dalam bentuk umum sistem ini bisa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2.3 Bentuk Umum Sistem

2.2.4. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu dapat dilihat dari gambar dibawah berikut :



Gambar 2.4 Karakteristik Sistem

Berikut keterangan dari gambar di atas :

1. Komponen Sistem *(Components)*

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

2. Batas Sistem *(Boundary)*

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu

kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem *(Environment)*

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

4. Penghubung Sistem *(Interface)*

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

5. Masukan *(input)*

   Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input)* dan masukan sinyal *(signal input). Maintenance* input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran *(Output)*

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

7. Pengolahan *(Process)*

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

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

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

2.2.5. Alat-alat Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem merupakan hal yang penting bagi kelangsungan sistem itu sendiri. Pemodelan sistem adalah suatu upaya untuk menjaga efektifitas sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Pemodelan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

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

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

2.2.6. Diagram Konteks

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

2.2.7. ERD (Entity Relationship Diagram)

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

Entity Relationship Diagram memiliki komponen-komponen utama, yaitu:

1. Entitas *(Entity)*

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

2. Atribut *(Attribute)*

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

3. Relasi *(Relationship)*

   Relasi adalah hubungan antara suatu himpunan entitas dengan himpunan entitas yang lainnya. Relasi direpresentasikan dengan jajaran genjang.

4. Kardinalitas *(Cardinality)*

   Kardinalitas adalah angka yang menunjukkan banyaknya kemunculan suatu objek terkait dengan kemunculan objek lainnya pada suatu relasi. Jenis-jenis kardinalitas yaitu sebagai berikut :

a. *One to One*

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

b. *One to Many*

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

c. *Many to One*

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

banyak banding satu.

d. *Many to Many*

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

2.2.8. DFD (Data Flow Diagram)

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

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

2.2.9. Kamus Data (Data Dictionary)

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

2.3. Database

Database adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan dalam suatu cara yang memudahkan pengambilan kembali. Dua tujuan utama dari database adalah meminimumkan pengulangan dan mencapai independensi data. Independensi data adalah kemampuan untuk membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan pada program yang memproses data.

2.3.1. Struktur Database

Integrasi logis file dapat dicapai secara eksplisit atau secara implisit.

1. Hubungan Eksplisit

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

2. Hubungan Implisit

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

2.3.2. Siklus Pengolahan Data

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

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

2.4. Software (Perangkat Lunak)

2.4.1. Pengertian Software

Pengertian Software komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui sofware atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

2.4.2. Jenis-jenis Software

Software atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu software berbayar, software gratis atau free (Freeware, free software, shareware, adware) . pembagianya adalah sebagai berikut :

1. Software berbayar

   Software berbayar merupakan perangkat lunak yang didistribusikan untuk tujuan komersil, setiap pengguna yang ingin menggunakan atau mendapatkan software tersebut dengan cara membeli atau membayar pada pihak yang mendistribusikannya. pengguna yang menggunakan software berbayar umumnya tidak diijinkan untuk menyebarluaskan software tersebut secara bebas tanpa ijin ada penerbitnya. contoh software berbayar ini misalnya adalah sistem microsoft windows, microsoft office, adobe photo shop, dan lain-lain.

2. Freeware

   Freeware atau perangkat lunak gratis adalah perangkat lunak komputer berhak cipta yang gratis digunakan tanpa batasan waktu, berbeda dari shareware yang mewajibkan penggunanya membayar (misalnya setelah jangka waktu percobaan tertentu atau untuk memperoleh fungsi tambahan). Para pengembang

perangkat gratis seringkali membuat perangkat gratis freeware "untuk disumbangkan kepada komunitas", namun juga tetap ingin mempertahankan hak mereka sebagai pengembang dan memiliki kontrol terhadap pengembangan selanjutnya. Freeware juga didefinisikan sebagai program apapun yang didistribusikan gratis, tanpa biaya tambahan. Sebuah contoh utama adalah suite browser dan mail client dan Mozilla News, juga didistribusikan di bawah GPL (Free Software).

3. Free Software

Free Software lebih mengarah kepada bebas penggunaan tetapi tidak harus gratis. Pada kenyataannya, namanya adalah karena bebas untuk mencoba perangkat lunak sumber terbuka (Open Source) dan di sanalah letak inti dari kebebasan: program-program di bawah GPL, sekali diperoleh dapat digunakan, disalin, dimodifikasi dan didistribusikan secara bebas. Jadi free software tidak mengarah kepada gratis pembelian tetapi penggunaan dan distribusi. Begitu keluar dari lisensi kita dapat menemukan berbagai cara untuk mendistribusikan perangkat lunak, termasuk freeware, shareware atau Adware. Klasifikasi ini mempengaruhi cara di mana program dipasarkan, dan independen dari lisensi perangkat lunak mana mereka berasal.

Perbedaan yang nyata antara Free Software dan Freeware. Konflik muncul dalam arti kata free dalam bahasa Inggris, yang berarti keduanya bebas dan gratis. Oleh karena itu, dan seperti yang disebutkan sebelumnya, Free Software tidak perlu bebas, sama seperti Freeware tidak harus gratis.

4. Shareware

Shareware juga bebas tetapi lebih dibatasi untuk waktu tertentu. Shareware adalah program terbatas didistribusikan baik sebagai demonstrasi atau versi evaluasi dengan fitur atau fungsi yang terbatas atau dengan menggunakan batas waktu yang ditetapkan (misalnya 30 hari) . Dengan demikian, memberikan pengguna kesempatan untuk menguji produk sebelum membeli dan kemudian

membeli versi lengkap dari program. Sebuah contoh yang sangat jelas dari tipe ini adalah perangkat lunak antivirus, perusahaan-perusahaan ini biasanya memudahkan pelepasan produk evaluasi yang hanya berlaku untuk jumlah hari tertentu. Setelah melewati maksimum, program akan berhenti bekerja dan Anda perlu membeli produk jika Anda ingin tetap menggunakannya.

2.5 Visual Studio

2.5.1 Pengertian Visual Studio

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library). Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket Visual Studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic .NET, Visual InterDev,Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun *managed code* (dalam bentukMicrosoft Intermediate Language di atas .NET Framework). Selain itu, Visual Studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Compact Framework).

Visual Studio kini telah menginjak versi Visual Studio 9.0.21022.08, atau dikenal dengan sebutan Microsoft Visual Studio 2008 yang diluncurkan pada 19 November 2007, yang ditujukan untuk platform Microsoft .NET Framework 3.5. Versi sebelumnya, Visual Studio 2005 ditujukan untuk platform .NET Framework 2.0 dan 3.0. Visual Studio 2003 ditujukan untuk .NET Framework 1.1, dan Visual Studio 2002 ditujukan untuk .NET Framework 1.0. Versi-versi tersebut di atas kini dikenal dengan sebutan Visual Studio .NET, karena memang membutuhkan

Microsoft .NET Framework. Sementara itu, sebelum muncul Visual Studio .NET, terdapat Microsoft Visual Studio 6.0 (VS1998).

2.5.2.IDE dalam Visual Studio

IDE (Integrated Developement Environment) merupakan sebuah "layanan satu pintu" yang bisa digunakan oleh programmer untuk melakukan, desain, coding, debugging, dan kompilasi program dalam sebuah tool yang terintegrasi.Macam – macam jenisnya terdiri dari :

1. Menu bar, dipakai dalam memilih tugas-tugas tertentu seperti membuka project, yang terdiri dari menu file, edit, view.
2. Main toolbar, shortcut untuk menu yang sering dipakai pada menu bar.
3. Project, window berisi struktur tree dari project yang lagi dikerjakan.
4. Form designer, window untuk merancang user interface dari aplikasi.
5. Toolbox, window yang berisi komponen-komponen yang digunakan untuk memperkaya user interface.
6. Code, untuk menuliskan source code dari program.
7. Properties, untuk melihat / mengedit sifat dari object yang sedang dipilih.
8. Color palette, untuk mengubah warna dari suatu object.
9. Form layout, menunjukan tampilan form bersangkutan disaat runtime.

2.6 Net Framework

2.6.1. Pengertian Net Framework

NET Framework adalah kerangka kerja perangkat lunak yang berjalan terutama pada Microsoft Windows . Ini termasuk besar perpustakaan dan menyediakan interoperabilitas bahasa (bahasa masing-masing dapat menggunakan kode yang ditulis dalam bahasa lain) di beberapa bahasa pemrograman . Program yang ditulis untuk NET Framework. Mengeksekusi dalam perangkat lunak lingkungan (sebagai kontras dengan hardware lingkungan), dikenal sebagai Common Language Runtime (CLR), sebuah aplikasi mesin virtual yang menyediakan layanan penting seperti keamanan, manajemen memori ,

dan exception handling . Perpustakaan kelas dan CLR bersama-sama merupakan Framework. BERSIH. NET Framework itu. Basis Class Library menyediakan antarmuka pengguna , akses data , konektivitas database , kriptografi ,aplikasi web pembangunan, numerik algoritma , dan jaringan komunikasi . Programmer memproduksi perangkat lunak mereka sendiri dengan menggabungkan kode sumber dengan NET Framework. dan perpustakaan lainnya. NET Framework. Dimaksudkan untuk digunakan oleh sebagian besar aplikasi baru yang dibuat untuk platform Windows. Microsoft juga menghasilkan populer lingkungan pengembangan terintegrasi sebagian besar untuk perangkat lunak NET. disebut Visual Studio .

2.6.2. Tujuan dari .NET Framework

Tujuan Net Framework adalah :

1. Menyediakan lingkungan pemrograman berorientasi objek, apakah kode objek disimpan dan dijalankan secara lokal, dijalankan secara lokal tetapi disebarkan melalui internet atau dijalankan secara remote (dijalankan dari suatu tempat).
2. Menyediakan lingkungan untuk menjalankan suatu kode yang meminimalkan konflik saat software *deployment* disebarkan dan *versioning* atau tentang versi.
3. Menyediakan lingkungan untuk menjalakan suatu kode yang menjamin keamanan saat kode dijalankan, termasuk kode yang dibuat oleh pihak yang tidak diketahui atau pihak ketiga yang setengah dipercaya.
4. Menyediakan lingkungan untuk menjalankan suatu kode yang dapat mengeliminasi masalah performa dari lingkungan scripted dan interpreted.
5. Membuat pengembang memiliki pengalaman yang konsisten dalam berbagai tipe aplikasi berbasis Windows dan aplikasi berbasis Web.

2.7 Sql Server

adalah sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server. Istilah client, server, dan client/server

dapat digunakan untuk merujuk kepada konsep yang sangat umum atau hal yang spesifik dari perangkat keras atau perangkat lunak. Pada level yang sangat umum, sebuah client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (resource) dari komponen sistem lainnya. Sedangkan sebuah server adaah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komponen sistem lainnya.

2.8 Crystal Report

Cristal Report adalah suatu aplikasi windows yang dikembangakan oleh *seagete sofware* yang berguna untuk membuat format laporan yang terpisah dariprogram Microsoft Visual Basic 6.0, namun keduanya dapat dilakukan linkage.

Di dalam Crystal Report ada beberapa area (section) yaitu :

a. Report Header, yaitu area yang di gunakan untuk informasi yang akan dimunculkan pada halaman pertama saja. Misalnya kop surat dengan logonya. Posisi diatas.

b. Page Header, yaitu area ini digunakan jika akan memunculkan informasi yang akan muncul pada setiap halaman posisi diatas. Misalnya nama kolom.

c. Detail, yaitu area yang untuk menampilkan isi datanya.

d. Report Footer, yaitu area yang digunakan untuk menampilkan informasi yang akan muncul pada halaman paling akhir posisi di bawah. Misalnya tanda tangan, total, atau petugas.

e. Page Footer, yaitu area untuk memunculkan data setiap halaman dan posisi di bawah. Misalnya nomor halaman.

f. Group Header, yaitu area untuk informasi group posisi di bawah page header.