BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Profil Tempat Kerja Praktek

II.1.1 Sejarah LKP CMI (Citra Media Informatika)

Sejarah berdiri LKP CMI dibuka : Hari Jumat tanggal 5 November 1983, mendapatkan ijin terdaftar dari Depdikbud Kecamatan Tarogong selama 3 bulan kemudian setelah setahun, keluar ijin dari Depdikbud kabupaten Garut selama satu tahun, setelah habis ijin dari Depdikbud kabupaten, kemudian diberi ijin dari Propinsi dengan Surat Keputusan dari Depdikbud Propinsi Jawa Barat No : H./I.027/B/L.85 tanggal : 04 Maret 1984 sampai dengan 04 Maret 1988. Waktu itu namanya LKP Pelita Mas dipimpin oleh Didi Atmadja. Pendidikan Keterampilan Pelita Mas hanya menyelenggarakan pendidikan mengetik manual. Pada tahun 1966 dikukuhkan oleh notaris Garut Ny. Dedeh Karyana, SH, Nomor 03 Tanggal 02 Maret 1999, bernama Yayasan Pendidikan Citra Media Informatika – CMI.

Yayasan Pendidikan Citra Media Informatika CMI beralamat sampai sekarang dijalan Merdeka No.38 RT/RW 04/02 Desa Haurpanggung Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut, kemudian dikukuhkan lagi oleh notaris Irdawati Bachtiar, SH. Nomor : 121 tanggal 29 Desember 2009 menjadi LKP CMI sampai saat ini tetap berkedudukan di jalan Merdeka No 38 RT/RW 04/02 Desa Haurpanggung Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut Propinsi Jawa Barat Indonesia.

II.1.2 Falsafah Perusahaan

Pembawa Kecerahan dan Kegairahan dalam Kehidupan Masyarakat yang berpendidikan dengan :

1. Kurikulum yang relevan dengan pasar kerja.
2. Meningkatkan fungsi dan peran tenaga pendidik dan kependidikan.
3. Meningkatkan sistem pelayanan terhadap peseta didik.
4. Meningkatkan efektifitas sarana dan prasarana.
5. Menigkatkan 5 M (Money,Man,Methode,Machine,Material).
6. Profesionalisme Managerial.
7. Relevansi lulusan dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI).
8. Dibangun ikatan alumni.

9. Promosi lewat media cetak dan elektronik.
10. Bekerja sana dengan sekolah formal untuk praktik kerja industri.

II.1.3 Logo LKP CMI (Citra Media Informatika)

Logo LKP CMI yang berlambang huruf CMI dengan sudut 45° keatas dengan warna merah.



Gambar II.1 *Logo LKP CMI (Citra Media Infomatika)*

a. Bentuk lambang

Bentuk, warna dan makna lambang Perusahaan resmi yang digunakan adalah sesuai yang tercantum sesuai dengan pengukuhan oleh notaris Irdawati Bachtiar, SH. Nomor : 121 tanggal 29 Desember 2009 menjadi LKP CMI.

b. Elemen-elemen dasar lambang

1. Huruf CMI

   Menjelaskan tentang nama lembaga dengan bertujuan untuk mempermudah masyarakat mengingat nama lembaga dengan warna merah menandakan kesiapan bersaing dengan lembaga-lembaga lain untuk menjadi yang terbaik.

2. Sudut 45°

   Menjelaskan bahwa lembaga LKP CMI akan terus meningkatkan kinerja dan kualitas lulusan dari LKP CMI.

II.1.4 Visi, Misi dan Moto Perusahaan

II.1.4.1 Visi LKP CMI (Citra Media Informatika)

- Menjadikan lembaga kursus sebagai lembaga pendidikan non formal dengan klasifikasi yang berstandar Nasional.

II.1.4.2 Misi LKP CMI (Citra Media Informatika)

- Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Membangun pendidikan karakter yang bermutu.
- Meningkatkan kualitas lembaga kursus dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.
- Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan pengelola melalui jenis kegiatan yang bersifat pengembangan mutu, seperti workshop atau kegiatan sejenis.
- Menjalin kerjasama dengan instansi terkait baik pemerintah maupun swasta.
- Menjadikan kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman sebagai motivator kerja.
- Meningkatkan profesional lulusan yang produktif dan inovatif .

II.1.5 Badan Hukum LKP CMI (Citra Media Informatika)

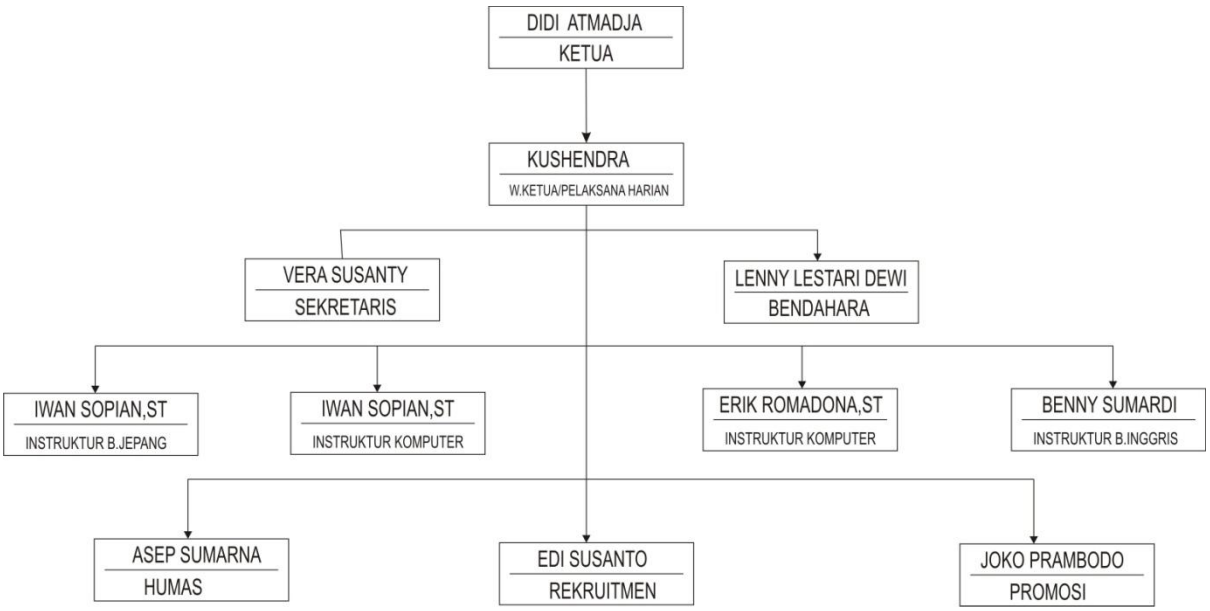
Pembentukan badan hukum LKP CMI dikukuhkan oleh notaris Irdawati Bachtiar,SH nomor : 121 tanggal 29 Desember 2009.

II.1.6 Struktur Organisasi LKP CMI (Citra Media Informatika)

Struktur organisasi pada suatu perusahaan sangatlah penting, karena dari struktur organisasi tersebut kita dapat melihat dan membedakan antara bidang satu dengan bidang yang lain. Struktur Organisasi LKP CMI meliputi :

1. Ketua
2. Wk.Ketua / Pelaksanaan Harian
3. Sekertaris
4. Bendahara
5. Instruktur komputer
6. Instruktur B.Inggris
7. Instruktur B.Jepang
8. Humas
9. Rekruitmen

10. Promosi



Gambar II.2 *Struktur Organisasi LKP CMI (Citra Media Informatika)*

II.1.7 Deskripsi Jabatan

Adapun deskripsi jabatan dari setiap bagian struktur organisasi adalah sebagai berikut:

1. Ketua

   Bertanggung jawab pada semua kegiatan baik keluar maupun ke dalam lembaga.

2. Wk ketua / Pelaksanaan Harian

   Bertanggung jawab atas kelangsungan lembaga dan bertanggung jawab kegiatan sehari-hari di lembaga.

3. Sekertaris

   Bertugas mencatat/pengadministrasian semua kegiatan yang berkaitan dengan siswa dan instruktur di lembaga.

4. Bendahara

   Bertugas mencatat semua transaksi keuangan baik keluar maupun didalam lembaga.

5. Instruktur komputer

   Bertugas mengajar siswa mulai awal sampai akhir pertemuan dibidang komputer.

6. Instruktur B. Jepang

   Bertugas mengajar siswa mulai awal sampai akhir pertemuan dibidang Bahasa Jepang.

7. Instruktur B Inggris

   Bertugas mengajar siswa mulai awal sampai akhir pertemuan dibidang Bahasa Inggris.

8. Instruktur B.Korea

   Bertugas mengajar siswa mulai awal sampai akhir pertemuan dibidang Bahasa Korea.

9. Rekruitmen

   Bertugas bertugas merekrut calon siswa supaya bisa datang dan balajar di lembaga.

10. Promosi

    Bertugas menyaring calon siswa yang datang dan menyeleksi lulus tidak test untuk belajar dilembaga.

11. Humas

    Bertugas memberikan informasi tentang program lembaga yaitu promosi ke radio, koran, pamflet,brosur,baligo dll.

II.2 Landasan Teori

II.2.1 Definisi Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pengguna komputer untuk melaksanakan pekerjaannya. Jika ingin mengembangkan aplikasi sendiri untuk menulis program aplikasi, maka dibutuhkan suatu bahasa pemograman, yaitu *language software* yang dapat berbentuk *assembler*, *compiler* ataupun *interpreter*. Jadi *language software* merupakan bahasanya dan program yang ditulis merupakan program aplikasinya. *Language software* berfungsi agar dapat menulis program dengan bahasa yang lebih mudah dan akan menterjemahkannya ke dalam bahasa mesin supaya bisa dimengerti oleh komputer. Bila hendak mengembangkan suatu aplikasi untuk memecahkan permasalahan yang besar dan rumit, aplikasi tersebut dapat berhasil dengan baik,

maka dibutuhkan prosedur dan perencanaan yang baik dalam mengembangkannya.Sekarang, banyak sekali program-program aplikasi yang tersedia dalam bentuk paket-paket program. Ini adalah kumpulan dari program aplikasi yang sudah ditulis oleh orang lain atau perusahaan-perusahaan perangkat lunak. Beberapa perusahaan perangkat lunak telah memproduksi paket-paket perangkat lunak yang mempunyai reputasi internasional. Program-program paket tersebut dapat diandalkan, dapatmemenuhi kebutuhan pemakai, dirancang dengan baik, relatif bebas dari kesalahan-kesalahan, *user friendly* (mudah digunakan), mempunyai dokumentasi manual yang memadai, mampu dikembangkan untuk kebutuhan mendatang, dan didukung perkembangannya. Akan tetapi, bila permasalahannya bersifat khusus dan unik, sehingga tidak ada paket-paket program yang sesuai untuk digunakan, maka dengan terpaksa harus mengembangkan program aplikasi itu sendiri.

II.2.2 Basis Data[7]

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Basis data dan lemari arsip sesungguhnya memiliki prinsip kerja dan tujuan yang sama. Prinsip utamanya adalah pengaturan data/arsip. Dan tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip. Perbedaannya hanya terletak pada media penyimpanan yang digunakan. Jika lemari arsip menggunakan lemari dari besi atau kayu sebagai media penyimpanan, maka basis data menggunakan media penyimpanan elektronik seperti disk (disket atau harddisk). Hal ini merupakan konsekuensi yang logis, karena lemari arsip langsung dikelola/ditangani oleh manusia, sementara basis data dikelola/ditangani melalui perantara alat/mesin pintar elektronik (yang dikenal sebagai komputer). Perbedaan media ini yang selanjutnya melahirkan perbedaan-perbedaan lain yang menyangkut jumlah dan jenis metoda/cara yang dapat digunakan dalam upaya penyimpanan.

II.2.2.1 Operasi Dasar Basis Data

Didalam sebuah disk, basis data dapat diciptakan dan dapat pula ditiadakan. Didalam sebuah disk, kita dapat pula menempatkan beberapa (lebih dari satu) basis data. Sementara dalam sebuah basis data, kita dapat menempatkan satu atau lebih file/tabel. Pada file/tabel inilah sesungguhnya data disimpan/ditempatkan. Setiap basis data umumnya dibuat untuk mewakili sebuah semesta data yang spesifik. Misalnya, ada basis data kepegawaian, basis data akademik, basis data inventori (Pergudangan), dan sebagainya. Sementara dalam basis data akademik, misalnya, kita dapat menempatkan file mahasiswa, file mata_kuliah, file dosen, file jadwal, file kehadiran, file nilai, dan seterusnya. Karena itu, operasi-operasi dasar yang dapat kita lakukan berkenaan dengan
basis data dapat meliputi :

a. Pembuatan basis data baru (*create database*), yang identik dengan pembuatan lemari arsip yang baru.
b. Penghapusan basis data (*drop database*), yang identik dengan perusakan lemari arsip (sekaligus beserta isinya, jika ada).
c. Pembuatan file/tabel dari suatu basis data (*create table*), yang identik dengan penambahan map arsip baru ke sebuah lemari sarsip yang telah ada.
d. Penghapusan file/tabel dari suatu basis data (*drop table*), yang identik dengan perusakan map arsip lama yang ada di sebuah lemari arsip.
e. Penambahan/pengisian data baru ke sebuah file/tabel disebuah basis data (*insert*), yang identik dengen penambahan ke lemari arsip ke sebuah map arsip.
f. Pengambilan data dari sebuah file/tabel (*retrieve/search*) yang identik dengan pencarian lembaran arsip dari sebuah map arsip.
g. Pengubahan data dari sebuah file/tabel (*update*), yang identik dengan perbaikan isi lembaran arsip yang ada di sebuah map arsip.
h. Penghapusan data dari sebuah file/tabel (*delete*), yang identik dengan penghapusan sebuah lembaran arsip yang ada di sebuah map arsip.

Operasi yang berkenaan dengan pembuatan objek (basis data dan tabel) merupakan operasi awal yang hanya dilakukan sekali dan berlaku seterusnya. Sedang operasi-operasi yang berkaitan dengan isi tabel (data) merupakan operasi rutin yang akan berlangsung berulang-ulang dan karena itu operasi-operasi inilah yang lebih tepat mewakili aktivitas pengelolaan (*management*) dan pengolahan (*processing*) data dalam basis data.

II.2.3 Pendukung yang digunakan

II.2.3.1 Konsep Perancangan Terstruktur

Analisis Terstruktur (*Structured Analysis*) merupakan salah satu teknik analisis yang menggunakan pendekatan berorientasi fungsi. Teknik ini mempunyai sekumpulan petunjuk dan perangkat komunikasi grafis yang memungkinkan analis sistem mendefinisikan spesifikasi fungsional perangkat lunak secara terstruktur[3]. Semua fungsi perangkat lunak direpresentasikan sebagai sebuah proses transformasi informasi, dan disusun secara hirarki sesuai tingkat abstraksinya (sistem maupun perangkat lunak). Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah sebagai berikut[4]:

II.2. 3.1.1 *Flow Map*

Flow Map merupakan alat bantu dalam menelusuri arus dokumen yang digunakan dalam sistem.

II.2.3.1.2 *Data Flow Diagram* (DFD) [5]

Diagram Aliran Data atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam sistem, meliputi sumber dan tujuan data, proses yang mengolah data tersebut, serta tempat penyimpanan datanya.

II.2.3.1.2.1 Elemen-Elemen DFD

Ada empat elemen yang membentuk suatu DFD, yaitu aliran data, proses, penyimpanan data, dan sumber tujuan data.

1. Aliran Data (*Data Flow*)

   Aliran data adalah pipa saluran dimana paket data yang diketahui komposisinya mengalir. Merupakan penghubung antar proses yang merepresentasikan data yang dibutuhkan proses sebagai masukan, atau data yang dihasilkan proses sebagai keluaran dari ke tempat penyimpanan data atau dari ke sumber/tujuan data. Aliran data harus diberi nama sesuai dengan substansi dari isi paket data yang mengalir, bukan dengan nama dokumen, walaupun paket data tersebut dapat berasal dari beberapa dokumen.

2. Proses

   Menjelaskan proses-proses transformasi data masukan menjadi keluaran yang ada dalam sistem atau yang harus dikerjakan oleh sistem. Aktivitas fisik tidak dapat dinyatakan sebagai proses. Demikian juga dengan proses yang tidak mengubah nilai data, misalnya proses menyalin (*copy*) data. Proses harus diberi nama dan nomor untuk keperluan identifikasi. Nama yang diberikan harus dapat menjelaskan apa yang dilakukan oleh proses, sedangkan nomor menjelaskan tingkatan.

3. Penyimpanan Data (*Data Store*)

   Merupakan tempat untuk menyimpan data atau tempat data yang dirujuk oleh satu atau beberapa proses. Dalam implementasinya, tempat penyimpanan data ini biasanya direalisasi sebagai *file* atau basis data.

4. Sumber/Tujuan Data

   Menggambarkan entitas (misalnya orang, bagian organisasi, perangkat keras, perangkat lunak lain, atau sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem yang berada di luar ruang lingkup sistem. Merupakan sumber data yang akan ditransformasi oleh perangkat lunak, atau yang akan menerima informasi yang dihasilkan perangkat lunak. Disebut juga dengan nama entitas eksternal, terminator, *source* atau *sink*.

II.2.3.1.2.2 Penggambaran DFD [3]

Ada dua jenis penggambaran DFD, yaitu fisis dan logis. DFD fisis dibuat untuk menggambarkan aliran data dilihat dari apa atau siapa yang mengerjakan proses-proses dalam sistem. DFD logis menggambarkan proses atau fungsi transformasi data yang ada dalam sistem (bukan apa atau siapa yang mengerjakannya). DFD logis dibuat berdasarkan fungsionalitas sistem, atau bisa juga berdasarkan DFD fisis dengan cara menerjemahkan "proses-prosesnya" menjadi satu atau beberapa proses transformasi data. Tidak seperti DFD fisis, tujuan pembuatan DFD logis adalah untuk menggambarkan proses-proses yang akan dikerjakan oleh komputer, bukan proses yang sifatnya fisik atau manual.

II.2.3.1.2 *Entity Relationship Diagram* (ERD) [6]

ERD digunakan untuk menyatakan jenis data dan hubungan data yang ada diantara jenis data yang terdapat dalam sistem.

Komponen-komponen yang digunakan dalam ERD adalah :

a. Entitas (*Entity*)

   Suatu objek yang terdiri dari kumpulan elemen atau data yang dapat digunakan dari objek lainnya.

b. *Relationship set*

   Relasi antar entity merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entity.

c. *Attribute*

   Atribut merupakan sifat atau karakteristik suatu entitas yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas tersebut.

d. Entitas Lemah

   Weak entity merupakan entitas yang keberadaannya bergantung pada entitas lainnya.

e. Generalisasi

Generalization merupakan penggabungan beberapa entitas serta relasi yang berhubungan secara erat.

f. Spesialisasi

Specialization merupakan penjabaran dari generalisasi.

g. Garis penghubung

Menghubungkan antara entitas satu dengan entitas yang lainnya.

h. Kardinalitas

Cardinality, adalah merupakan tingkat hubungan yang terjadi antara *entity* didalam sebuah sistem, dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan antar entitas tersebut, terdapat 3 macam *cardinality* yaitu :

i. Kunci (*Key*)

Kunci merupakan suatu atribut yang unik yang dapat digunakan untuk membedakan suatu entitas dengan entitas yang lainnya dalam suatu himpunan entitas. Dari sudut pandang basis data, perbedaan diantara mereka harus dicerminkan lewat perbedaan dalam nilai atributnya. Nilai–nilai atribut kunci dapat secara unik mengidentifikasi suatu entitas terhadap entitas yang lainnya. Dengan kata lain, tidak ada lebih dari satu entitas memiliki nilai–nilai yang sama untuk semua atributnya. Macam–macam jenis kunci (*Key*) diantaranya:

(1) *Primary Key* (Kunci Primer)

Adalah satu atribut atau satu set minimal atribut yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifik, tapi juga dapat mewakili setiap kejadian dari suatu *entity*. *Primary Key* mempunyai tiga kriteria yakni:

(a) *Key* tersebut lebih natural digunakan sebagai acuan.

(b) *Key* tersebut lebih sederhana.

(c) *Key* tersebut terjamin keunikannya.

(2) *Foreign Key* (Kunci Tamu)

Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *Primary Key* pada tabel yang lain. *Foreign Key* terjadi pada suatu relasi yang memiliki *Cardinality one to many* atau *many to many*. *Foreign Key* biasanya selalu diletakan pada tabel/relasi yang mengaruh ke banyak.

II.2.3.2 MySQL [7]

MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *structured Query Language* (*SQL*). *MySQL* dalam operasi *client server* melibatkan *server daemon MySQL* di sisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan di sisi *client*. *MySQL* mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan *MySQL* yaitu TcX, mengaku bahwa *MySQL* yang mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 *Gigabyte* data.

SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database server*. Bahasa ini pada awalnya dikembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi dan digunakan sebagai bahasa yang standar industri. Dengan menggunakan SQL, proses akses database menjadi lebih *user-friendly* dibandingkan dengan menggunakan DBASE atau *Clipper* yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman.

II.2.3.2.1. Keistimewaan MySQL

Sebagai *database server* yang memiliki konsep *database modern*, MySQL memiliki banyak keistimewaan.Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh MySQL.

1. *Portability*

   MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X Server,* dan lain-lain.
2. *Open source*

   MySQL didistribusikan secara *open source*, sehingga dapat digunakan secara bebas.
3. *Multi-user*

   MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah. Hal ini memungkinkan sebuah *database server MySQL* dapat diakses *client* secara bersamaan.
4. *Performance tuning*

   MySQL memiliki kecepatan yang tinggi dalam menangani *query*, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.
5. *Column types*

   MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integet, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, timestamp, year, set,* dan *enum.*
6. *Command* dan *Function*

   MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query.*
7. *Security*

   MySQL memiliki lapisan sekuritas seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta *password* terenkripsi.
8. *Scalability* dan *Limits*

   MySQL mampu menangani *database* dengan skala besar, dengan jumlah *records* lebih dari 50 juta dan 60 juta *table* serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap tablenya.
9. *Connectivity*

   MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan *protocol* TCP/IP, *Unix Socet* (*UNIX*), atau *Named Pipes* (*NT*).

10. *Localisation*

    Deteksi pesan kesalahan pada *client* dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa.

11. *Interface*

    Interface terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*application Programming Interface*).

12. *Client* dan *Tools*

    Dilengkapi dengan berbagai *Tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertakan petunjuk *online*.

13. Struktur tabel

    Struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibanding database lainnya semacam *PostgresSQL* ataupun *Oracle*.

II.2.3.2 **Microsoft Visual Basic 6.0** [8]

Microsoft Visual Basic (sering disingkat sebagai VB saja) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan *Integrated Development Environment* (IDE) *visual* untuk membuat program perangkat lunak berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan menggunakan model pemrograman (COM).

Visual Basic merupakan turunan bahasa pemrograman *BASIC* dan menawarkan pengembangan perangkat lunak komputer berbasis grafik dengan cepat.

Beberapa bahasa skrip seperti *Visual Basic for Applications* (VBA) dan *Visual Basic Scripting Edition* (*VBScript*), mirip seperti halnya *Visual Basic*, tetapi cara kerjanya yang berbeda.

Para programmer dapat membangun aplikasi dengan menggunakan komponen-komponen yang disediakan oleh *Microsoft Visual Basic* Program-program yang ditulis dengan *Visual Basic* juga dapat menggunakan *Windows* API, tapi membutuhkan deklarasi fungsi luar tambahan.

Dalam pemrograman untuk bisnis, *Visual Basic* memiliki pangsa pasar yang sangat luas.[1] Sebuah survey yang dilakukan pada tahun 2005 menunjukkan bahwa 62% pengembang perangkat lunak dilaporkan menggunakan berbagai bentuk *Visual Basic*, yang diikuti oleh C++, *JavaScript*, *C#*, dan *Java*.