BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Singkat Perusahaan Kopensat

2.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya Perusahaan Kopensat

Koperasi Pensiunan Indosat (KOPENSAT) adalah Badan Usaha yang anggotanya terdiri dari pensiunan pegawai PT. Indosat, Tbk. Badan Usaha ini disahkan pendiriannya melalui :

1. Menteri Negara urusan koperasi dan Usaha kecil Menengah dengan diterbitkannya AKTA PENDIRIAN KOPERASI No. 236/BH/MENEG.I/X/2002 Pada tanggal 29 Oktober 2002
2. Menteri Negara Urusan Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Dengan diterbitkannya AKTA PERUBAHAN ANGGARAN DASAR KOPERASI No. 48/PAD/MENEG.I/IV/2004/ Pada tanggal 7 April 2004

Koperasi pensiunan Indosat adalah Badan usaha yang salah satu Bidang usahanya adalah jasa pengadaan dan pengelolaan tenaga kerja, yang dikuatkan dengan : Keputusan Kepala Dinas Tenaga kerja dan Transmigrasi propinsi DKI Jakarta, SURAT IZIN USAHA PENEMPATAN TENAGA KERJA ANTAR KERJA LOKAL (SIUPP-LPPS) No. 2143/2003 yang diterapkan di Jakarta pada tanggal 10 Oktober 2003.

Sejak didirikan pada tanggal 26 September 2002, hingga kini terus mengembang- kan diri menuju profesionalisme dan kinerjanya untuk mewujudkan visi, misi dan tujuan jangka panjang Koperasi pensiunan indosat. Koperasi pensiunan Indosat dibentuk bersama kanwil Departemen koperasi dan UKM DKI Jakarta, yang bertujuan membantu para pensiunan pegawai PT.Indosat Tbk, dalam usia purnabaktinya yang masih memiliki semangat dan dinamika yang tinggi dalam bermasyarakat dan berinteraksi sosial.

Jajaran Penasehat, Pengawas dan pengurus serta pelaksanaan tugas di koperasi Pensiunan Indosat sebagian Besar didukung oleh para purna bhakti pejabat PT.

Indosat yang memiliki kompetensi dibidang masing-masing seperti : Pemasaran, Pengadaan, Manjemen, keuangan, dan manajemen proyek sumber daya manusia. Dengan komitmen terhadap pengembangan Human Resource Competency and Organization Development, kami memberikan pelayanan yang menyeluruh terhadap bidang-bidang Recruitment and Assesment.

Kekuatan financial koperasi pensiunan indosat didukung oleh : Simpanan Anggota (Pokok, Wajib, sukarela), simpanan Anggota dalam bentuk dana Usaha Titipan Anggota(DUT), Cadangan SHU dimana sampai dengan akhir 2005 mencapai +/- 2 miiyar rupiah.

Koperasi Pensiunan Indosat tidak hanya sebuah koperasi simpan pinjam dan DUTA (Dana Usaha Titipan Anggota) bersifat Investasi, namun juga sebagai mitra usaha dalam kerja sama yang saling menguntungkan. Serta dapat memberikan dan turut berpartisipasi dalam bidang usaha lainnya.

VISI :

Menjadi sebuah Koperasi yang terbaik, professional dan Modern sebagai pengelola jasa pengadaan dan bisnis Orinted lainnya.

MISI :

Menjadi suatu harapan dengan memberikan sebuah goal yaitu solusi yang efektif dan ekonomis bagi dunia usaha untuk jasa-jasa seperti outsourcing, sewa menyewa, fotocopy ,catering dan lain sebagainya.

2.1.2 Logo perusahaan kopensat



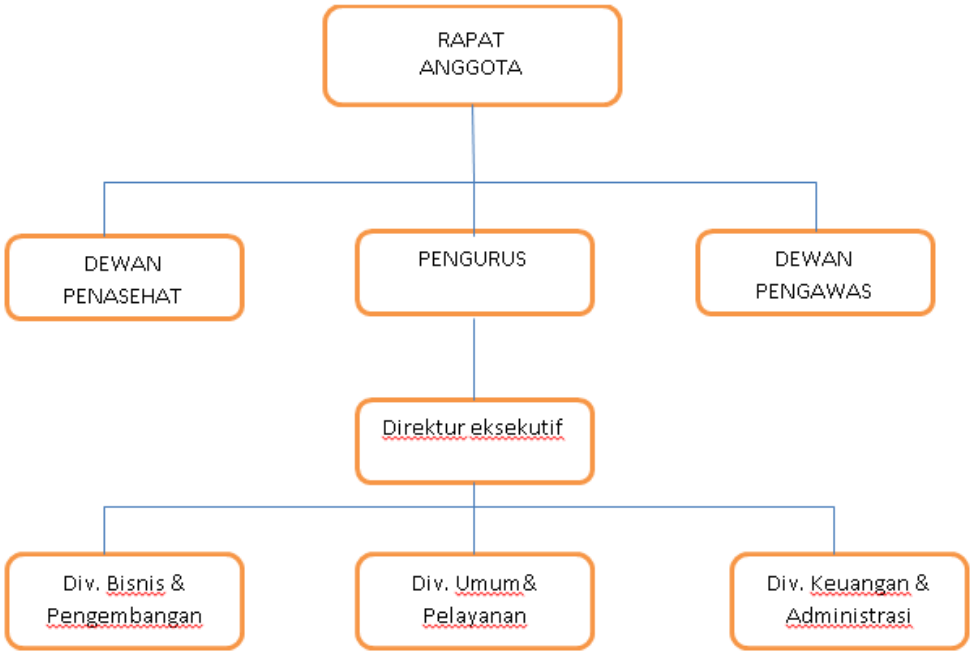
Gambar 2.1 Logo PT. Kopensat

2.1.3 Badan Hukum Instansi

Keputusan Menteri Negara koperasi dan Usaha Kecil dan menengah Republik Indonesia No. 236/BH/MENEG.I/X/2002 tanggal 29 Oktober 2002.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Deskription

2.1.4.1 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.4.1 Job Description

1. Rapat Anggota (RA)

- ❖ Menetapkan Anggaran Dasar/ART.
- ❖ Menetapkan Kebijaksanaan Umum di bidang organisasi, manajemen dan usaha
- ❖ koperasi.
- ❖ Menyelenggarakan pemilihan, pengangkatan, pemberhentian, pengurus dan atau
- ❖ pengawas.
- ❖ Menetapkan Rencana Kerja, Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Koperasi
- ❖ serta pengesahan Laporan Keuangan.

- ❖ Mengesahkan Laporan Pertanggung-jawaban Pengurus dan Pengawas dalam
- ❖ melaksanakan tugasnya.
- ❖ Menentukan pembagian Sisa Hasil Usaha.
- ❖ Menetapkan keputusan penggabungan, peleburan, dana pembubaran Koperasi.

2. pengurus

- ❖ Mengelola organisasi koperasi dan usahanya
- ❖ Membuat dan mengajukan Rancangan Program Kerja Serta Rancangan RAPBK (Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Koperasi).
- ❖ Menyelenggarakan Rapat Anggota
- ❖ Mengajukan Laporan Keuangan dan Pertanggung jawaban Pelaksanaan Tugas.
- ❖ Menyelenggarakan pembukaan keuangan dan invetaris secara tertib.
- ❖ Memelihara daftar buku Anggota, buku Pengurus dan Pengawas.
- ❖ Memberikan Pelayanan kepada Anggota Koperasi dan Masyarakat.
- ❖ Mendelegasikan tugas kepada manajer
- ❖ Meningkatkan pengetahuan perangkat pelaksanaan dan anggota.
- ❖ Meningkatkan penyuluhan dan pendidikan kepada anggota
- ❖ Mencatat mulai sampai dengan berakhirnya masa kepengurusan pengawas dan
- ❖ pengurus.
- ❖ Mencatat masuk dan keluarnya anggota.

3. Pengawas

- ❖ Melaksanakan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijaksanaan Pengurus dan Pengelola Koperasi.
- ❖ Membuat laporan tertulis tentang hasil pengawasannya.
- ❖ Meneliti catatan yang ada pada koperasi.
- ❖ Mendapatkan segala keterangan yang diperlukan.
- ❖ Merahasiakan hasil pengawasannya terhadap pihak ketiga.
- ❖ Memeriksa sewaktu-waktu tentang keuangan dengan membuat berita acara pemeriksaannya.
- ❖ Memberikan saran dan pendapat serta usul kepada pengurus atau Rapat Anggota mengenai hal yang menyangkut kehidupan koperasi.
- ❖ Memperolah biaya-biaya dalam rangka menjalankan tugas sesuai dengan keputusan Rapat Anggota.
- ❖ Mempertanggungjawabkan hasil pemeriksaannya pada RAT.

3. Penasehat

- ❖ Bertugas memberikan pertimbangan dan nasehat baik diminta maupun tidak diminta untuk kepentingan dan kemajuan Koperasi,
- ❖ Dapat menghadiri Rapat Anggota, Rapat Gabungan dan Rapat Pengurus.

4. direktur eksekutif

- o Memimpin seluruh dewan atau komite eksekutif
- o Menawarkan visi dan imajinasi di tingkat tertinggi (biasanya bekerjasama dengan MD atau CEO)
- o Memimpin rapat umum, dalam hal: untuk memastikan pelaksanaan tata-tertib; keadilan dan kesempatan bagi semua untuk berkontribusi secara tepat; menyesuaikan alokasi waktu per item masalah; menentukan urutan agenda; mengarahkan diskusi ke arah konsensus; menjelaskan dan menyimpulkan tindakan dan kebijakan
- o Bertindak sebagai perwakilan organisasi dalam hubungannya dengan dunia luar
- o Memainkan bagian terkemuka dalam menentukan komposisi dari board dan sub-komite, sehingga tercapainya keselarasan dan efektivitas
- o Mengambil keputusan sebagaimana didelegasikan oleh BOD atau pada situasi tertentu yang dianggap perlu, yang diputuskan, dalam meeting-meeting BOD.
- o Menjalankan tanggung jawab dari direktur perusahaan sesuai dengan standar etika dan hukum, sebagai referensi dalam … (apapun standar dokumen kebijakan direktur yang mungkin Anda gunakan).

5. divisi pengembangan bisnis

- ❖ Mengkoordinasikan kegiatan pemasaran produk jasa perusahaan, dalam rangka pencapaian target yang ditetapkan.
- ❖ Merumuskan segmentasi, targeting & positioning bagi produk jasa
- ❖ perusahaan sesuai dengan strategi yang ditetapkan.
- ❖ Menciptakan jaringan pemasaran yang luas bagi produk jasa KBN.
- ❖ Melakukan analisis dan evaluasi program pemasaran.
- ❖ Menyelenggarakan data base Investor dan persediaan tanah dan bangunan yang siap jual.

6. div umum

- ❖ Penyusunan rencana dan program.
- ❖ Pengelolaan administrasi keuangan.
- ❖ Pengelolaan administrasi kepegawaian.

7. div keuangan

- ❖ Melakukan analisis terhadap laporan keuangan dan laporan akuntansi manajemen perusahaan.
- ❖ Melaksanakan pengendalian dan pengawasan bidang keuangan sesuai dengan target yang ditentukan.
- ❖ Mengkoordinasikan penyusunan Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Basis Data (*Database*)

Database dapat diartikan sebagai kumpulan data yang trdiri atas satu atau lebih Tabel yang terintegrasi satu sama lain, dimana setiap *user* diberi wewenang (otoritas) untuk dapat mengakses (mengubah, menghapus, menganalisis, menambah, memperbaiki) data dalam tabel-tabel tersebut.

Tabel-tabel tersebut berfungsi untuk menyimpan data dan merupakan suatu kumpulan data yang berhubungan dengan topik tertentu. Beberapa istilah yang harus diketahui pada saat bekerja dengan sebuah tabel database adalah:

- ***Field*** : merupakan tempat dimana fata atau informasi dalam kelompok yang sama atau sejenis dimasukkan. *Field* itu pada umumnya tersimpan dalam bentuk kolom vertikal pada tabel.
- ***Record*** : merupakan data lengkap dalam jumlah tunggal yang biasanya tersimpan dalam bentuk baris secara *horizontal* pada tabel.

2.2.2 Definisi *Offline Application*

Aplikasi *offline* adalah perangkat lunak yang dapat diinstal di satu komputer (*notebook* atau *offline*) dan digunakan untuk melakukan tugas – tugas tertentu. Aplikasi *offline* (*offline Application*) merupakan awal dari pengembangan suatu *software* yang digunakan pada komputer *stand alone* (komputer yang tidak tersambung dengan komputer lain atau jaringan lain, tanpa modem). Maka dari itu, aplikasi *offline* dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan *browser* ataupun koneksi Internet di suatu komputer, dengan sistem operasi ataupun *platfom* tertentu. Misalnya aplikasi *Microsoft Office Word 2007, Microsoft Excel 2007, windows Media Player,* dan lain-lain.

Adapun kelebihan – kelebihan aplikasi *offline* dibandingkan dengan aplikasi lainnya dikutip dari tulisan Konixba,m (2009), yaitu :

1. Dapat bekerja secara mandiri tanpa tergantung dengan koneksi ataupun *browser.*
2. Pengguna dapat dengan mudah mengubah dan memodifikasi settingannya.
3. Prosesnya lebih cepat.

2.2.3 Pengertian Sistem

Dalam perancangan suatu sistem informasi diarahkan kepada pemanfaatan teknologi secara maksimal yang terdiri dari beberapa elemen atau komponen yang membentuk jaringan kerja dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Pendekatan yang menekankan pada prosedur, mendefinisikan sebuah sistem sebagai berikut :

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

Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.4 Konsep Dasar Sistem

Perancangan Suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuan sistem.Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut:

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

Pengertian dari prosedur itu sendiri menurut Richard F. Neuschel adalah suatu urutan-urutan operasi tulis menulis biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

Lebih lanjut Ferry Fitz Gerald, Andra F. Fitz Gerald dan Warren D. Stalling, Jr mendefinisikan prosedur sebagai berikut:

"Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerapkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakan"

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu" .

2.2.5 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Komponen sistem (*Components*)

   Suatu sistem memiliki sejumlah komponen yang saling berinteraksi, dimana setiap komponen akan membentuk suatu kerjasama. Komponen

sistem dapat berupa sub sistem yang merupakan bagian dari sistem yang lebih besar.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

   Merupakan suatu daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain / lingkungan luar, dan dengan batasan ini kita bisa mengetahui ruang lingkup suatu sistem.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

   Apapun yang berada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sistem lainnya. Dengan penghubung ini akan mengalir data–data antar sub sistem dimana keluaran (*output*) dari sistem akan menjadi masukan (*input*) untuk sub sistem yang lain, sehingga antara sistem dan sub sistem akan saling berinteraksi membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Merupakan energi yang dimasukkan kedalam sistem, dimana masukan ini dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

   Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diidentifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan mampu menjadi masukan baru / informasi yang dibutuhkan.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

   Setiap sistem pasti mempunyai pengolahan data masukan untuk diolah menjadi sebuah informasi.

8. Sasaran Sistem *(Object)*

   Merupakan penentu dari tujuan untuk menentukan masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan sebuah sistem.

2.2.6 Klasifikasi Sistem

Sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi, oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan kedalam beberapa sudut pandang, yaitu:

1. Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya: sistem *teologia*, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan.
2. Sistem Fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem akuntansi dan lain sebagainya.
3. Sistem Alamiah *(natural sistem)* adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, misalnya: perputaran bumi.
4. Sistem Buatan Manusia *(human made sistem)* adalah sistem yang dirancang manusia. Sistem yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut *human-machine sistem/man-machine system, m*isalnya: sistem informasi.
5. Sistem Tertentu *(deterministic sistem)* adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, misal: sistem computer.
6. Sistem Tak Tentu adalah sistem yang kondisinya masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
7. Sistem Tertutup *(closed sistem)* merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya.
8. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2.7 Definisi Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam mengambil suatu keputusan. Suatu informasi dapat diperoleh dari system informasi atau juga disebut dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information-generating system*. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitchdan K. Roscoe Davis adalah *"suatu system didalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung orperasi, bersifat menejerial dan kegiatan strategi*

dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

2.2.8 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan, permasalahannya adalah dimana informasi tersebut didapat. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi. Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

2.2.9 Perancangan system

Perancangan sistem dapat berarti membuat sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Dalam merancang sebuah sistem biasanya menggunakan alat bantu berupa :

2.2.9.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks digambarkan dengan sebuah lingkaran yang menjelaskan tentang batasan sistem yang saling berhubungan dengan kesatuan luar (*external entity*) yang akan memberikan masukan dan menerima keluaran dari sistem tersebut.

"Diagram konteks adalah diagram yang tidak detail dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data masuk dan keluar dari sistem. Diagram ini digambarkan dengan sebuah lingkaran yang menjelaskan tentang batasan sistem yang saling berhubungan dengan kesatuan luar (external entity) yang akan memberikan masukan dan menerima keluaran dari sistem tersebut yang dihubungkan dengan aliran yang menghubungkan sebuah sistem dengan lingkaran sistem". (Sidharta, Sistem Informasi Bisnis,1995).

2.2.9.2 DFD *(Data Flow Diagram)*

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

Dibawah ini terdapat fungsi - fungsi dari simbol untuk DFD yaitu:

1. *Proses*, suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, prosedur atau alat yang digunakan untuk mentransformasikan data.
2. *Data Flow* (Arus Data), data yang mengalir dengan arah tertentu dari asal ke tujuan. Data yang mengalir dapat berupa dokumen, surat atau bentuk lainnya.
3. *Data Store* (Penyimpanan Data), digunakan untuk menyimpan dan mengambil data oleh proses. Data yang disimpan dapat berupa data yang terkomputerisasi maupun tidak terkomputerisasi.
4. *Terminator* atau *Source* atau *destination* atau dikenal juga dengan *external entity*, berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada diluar batas sistem yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan.

2.2.9.3 ERD *(Entity Relationship Digital)*

ERD *(Entity Relationship Diagram)* Merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual, yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan :

a. Entitas

Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.

b. Atribut

Entity mempunyai elemen yang disebut atribut, dan berfungsi mendeskripsikan karakter *entity*.

c. Hubungan/Relasi

Relationship sebagaimana *Entity* maka dalam hubungan pun harus dibedakan dalam hubungan atau bentuk hubungan antar *Entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.

Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:

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.

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

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

2.2.10 Analisis Sistem

Analisis sistem *(sistem analis)* merupakan tahapan yang sangat kritis dan penting karena kesalahan dalam tahap ini dapat mempengaruhi tahapan selanjutnya, Analisa sistem didefinisikan sebagai berikut :

"Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya".

Dalam tahap analisis terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Identify* yaitu mengidentifikasi masalah.
b. *Understand* yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
c. *Analyze* yaitu menganalisis sistem.
d. *Report* yaitu membuat laporan hasil analisis.

2.3 Software pendukung

Dalam membangun sistem informasi diperlukan software pendukung yang menunjang dalam proses pembuatannya. Berikut ini adalah software- softwarenya :

2.3.1 Database Accsess

Microsoft Access adalah salah satu dari Relasional Database Management System (DBMS). DBMS adalah sebuah program yang memiliki fasilitas penyimpanan dan pemanggilan struktur informasi pada sistem komputer. Selain tabel, sebuah file database Access juga berisi bermacam-macam obyek database yang lain diantaranya:

- Queri untuk mengorganisasi data,
- Forms untuk berinteraksi dengan data pada layar,
- Reports untuk mencetak hasil,
- Macros dan program Visual Basic untuk memperluas fungsionalitas dari aplikasi database.

Semua obyek ini disimpan dalam file <filename>.mdb

Langkah-langkah untuk menjalankan microsoft access adalah :

1. Siapkan instalasi Microsft Acces yang merupakan satu paket dengan Microsft Office.

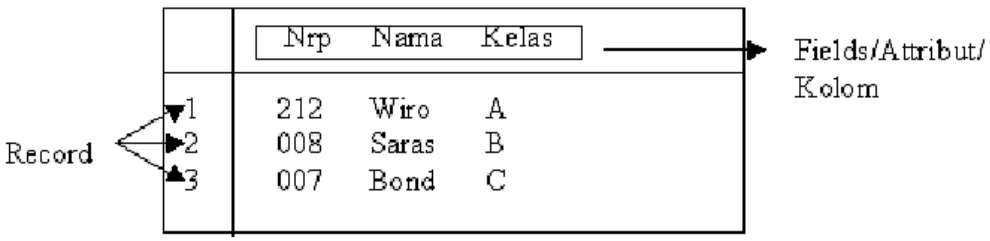
Pilih menu Microsft Acces pada menu yang tersedia dalam windows.

2. Untuk membuat Database Baru(Blank Database), buka menu File, lalu pilih New. Lalu klik Blank Database.

3. Akan muncul kotak dialog save. Simpan database baru dengan nama yang sesuai dengan informasi yang akan dibangun serta letakan pada folder directory yang telah disiapkan.

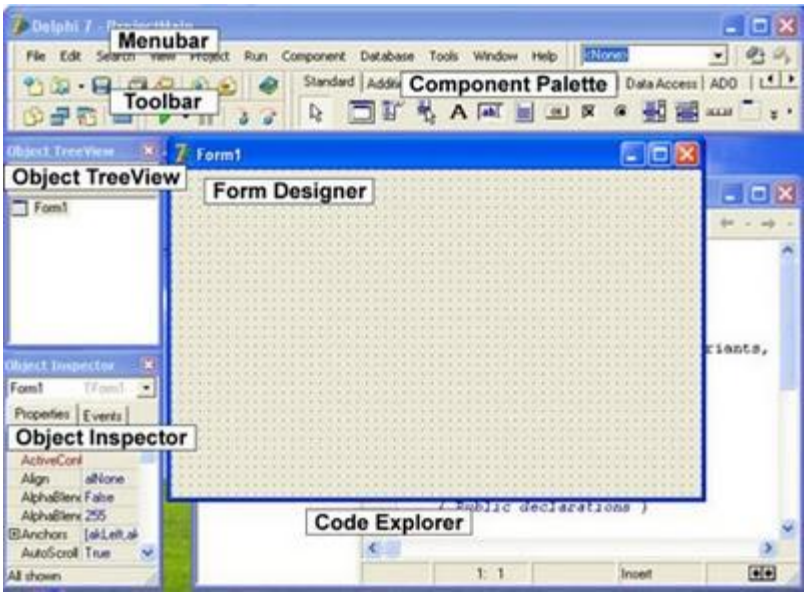
4. Pilih object yang diinginkan. Jika ingin membuat table, maka pilih object table dan pilih create table. Jika ingin membuat Query maka juga pilih object Query dan seterusnya.

Object	Keterangan
Table	Merupakan struktur data untuk menentukan nama field-field beserta perancangan suatu table.
Form	Untuk membuat rancangan dalam tampilan form sebagai bahan untuk memasukan data.
Queries	Untuk membuat relasi atau pengabungan dari beberapa table.
Reports	Untuk menampilkan bentuk laporan dari hasil output yang sesuai dengan data yang diproses dan di entri.
Macros	Untuk mengkoordinasikan dari menu Tabel, form. Report, Query menjadi tombol dan menu secara otomatis.
Pages	Untuk merancang tampilan data access pada halaman web melalui system jaringan(server).
Modules	Untuk membuat rancangan modul pengolahan database yang dibuat dengan menggunakan kode pada Visual Basic untuk aplikasinya.



2.3.2 Deplhi

Delphi adalah sebuah bahasa pemograman danlingkungan pengembangan perangkat lunak. Produk ini dikempangkan oleh Borland, 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. Keunggulan bahasa pemograman ini terlatak pada produtivitas, kualitas, pengembangan prangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desai yang merik serta di perkuat dengan pemogramannya yang terstruktur.



Gambar 2.3 Tampilan Delphi 7

Bagian-bagian *workspace* tersebut sebagai berikut:

a. *Menu bar* terdapat banyak perintah untuk memerintahkan komputer agar melakukan suatu tindakan, seperti menyimpan file, membuka file, menutup file, mengkompile program dan masih banyak lagi perintah-perintah lainya.
b. *Tool bar* adalah kumpulan tombol-tombol yang berfungsi untuk memberikan perintah pada komputer, atau dengan kata lain dapat diartikan sebagai alternatif dalam memberikan perintah selain menggunakan menu bar.

c. *Component Palette* adalah kumpulan komponen yang berfungsi untuk merancang tampilan program. Dalam bagian ini terdapat banyak komponen yang dapat digunakan secara lansung.

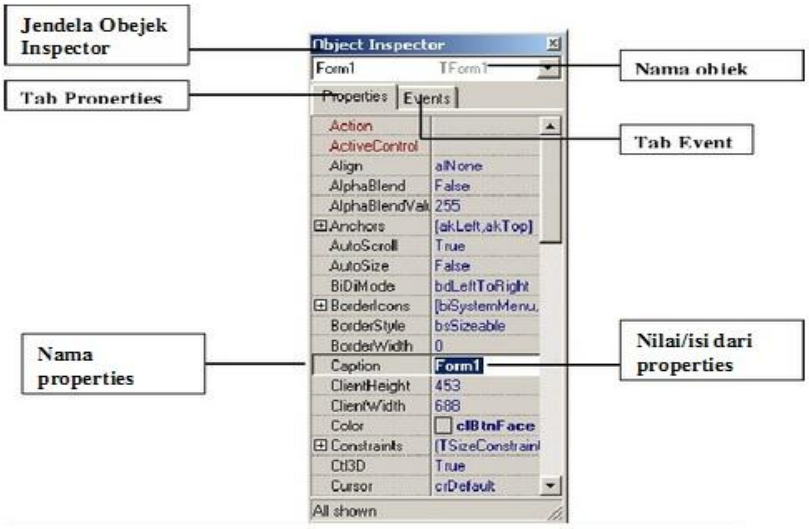
d. *Object Tree View* adalah tempat menampilakan nama-nama komponen yang kita gunakan pada form yang aktif saat pembuatan proram.

e. *Object inspector* adalah kumpulan sifat / properties dari setiap komponen program, dengan menggunakan bagian ini kita dapat mengatur sifat setiap komponen, seperti warna, ukuran dan pengaturan tampilan lain, juga untuk mengatur kejadian / *event* pada suatu objek tertentu.

f. *Object Form* adalah tempat kita melakukan desain tampilan terhadap program yang kita buat, dan disinilah setiap komponen yang kita gunakan deltakkan sewaktu kita ingin menggunakannya.

g. *Code Editor* adalah tempat kita akan menuliskan setiap perintah-perintah program terhadap proses yang kita inginkan terjadi terhadap suatu objek atau kejadian.

h. *Object Inspector* terdapat object yang mempunyai pengaturan terhadap suatu komponen tertentu, dan seterusnya dan pada object inspector ini akan sering digunakan nantinya. Berikut penjelasannya :



- **Nama Objek** akan selalu menampilkan nama objek yang saat itu sedang aktif atau sedang terpilih pada objek form.
- **Tab Properties** digunakan untuk mengganti properti (kepemilikan) sebuah objek/komponen.
- **Tab Event** digunakan untuk membuat procedure yang diaktifkan (trigered) lewat sebuah event.

- **Nama Properties** adalah nama-nama properties untuk melakukan pengaturan terhadap suatu objek yang sedang aktif. Nama properties ini tersusun sesuai dengan abjad pada Tab Properties.
- **Nilai Properties** adalah nilai-nilai yang dapat kita rubah untuk mengatur karateristik sebuah komponen yang sedang aktif.