



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Andi (2010:2), "Pengertian komputer adalah perangkat elektronik, beroperasi di bawah perintah pengendali yang di simpan pada memori komputer, dapat menerima data, memproses data berdasarkan aturan tertentu, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di masa depn".

Wahyudi (2012:3), "Komputer adalah Peralatan (*device*) yang menerima data (*input*) dan menyimpan (*storage*) kemudian diproses (*process*) untuk menghasilkan data dalam bentuk lain (*output*)".

Dhanta (2010:10) mengemukakan, "Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata computer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu"

##### 2.1.2. Pengertian Basis Data

Pahlevi (2013:1), "Basis Data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis beserta deskripsinya, yang digunakan secara bersama-sama dan dirancang untuk memenuhi informasi di suatu tempat".

Shalahuddin (2013:43), "Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

##### 2.1.3. Pengertian Sistem

Kristanto (2012:1), "Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".



---

### 2.1.3.1. Karakteristik Sistem

Sutabri (2012:13), “Karakteristik Sistem adalah mode umum sebuah sistem terdiri dari dari input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. **Batasan Sistem (*Boundary*)**  
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya.
3. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**  
Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem.
4. **Penghubung Sistem (*Interface*)**  
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*.
5. **Masukan Sistem (*Input*)**  
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).
6. **Keluaran Sistem (*Output*)**  
Hasil dari energy yang diolah dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna.
7. **Pengolahan Sistem (*Procces*)**  
Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.



## 8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

### 2.1.3.2. Klasifikasi Sistem

Sutabri (2012:15), “Klasifikasi Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara suatu komponen yang terjadi di dalam sistem tersebut.

#### 1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik, seperti sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia, dan lain sebagainya.

#### 2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang melibatkan hubungan manusia dengan mesin, yang disebut dengan *human machine system*.

#### 3. Sistem deterministik dan sistem probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik, sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsure probabilitas.

#### 4. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.



---

### **2.1.6. Pengertian Informasi**

Mulyanto (2010:15), “Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut”.

### **2.1.7. Pengertian Aplikasi**

Sutabri (2012:147), “Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuanyang dimilikinya.

Hendrayudi(2009:143), “Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

### **2.1.8. Pengertian Pengolahan Data**

Kristanto (2008:8),“Pengolahan Data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Andi (2012:6),“Pengolahan Data merupakan bahan mentah untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi”.

### **2.1.9. Pengertian Data**

Dhanta (2010:212),“Data berasal dari kata *datum*( bahasa latin) yang fakta. Kata data bersifat Plural, sebagaimana kata air, udara dan sebagainya. Oleh karenanya kata data akan salah bila ditulis dengan data-data, banyak data dan sebagainya, bagi manusi data dapat merupakan sebagai sesuatu yang dapat ditagkap oleh indra manusia. Berbeda dengan data dalam pengertian pada ilmu komputer, dimana data adalah sesuatu yang dapat dilambangkan, di kodekan atau di digitalisasi ke dalam lambing-lambang atau kode-kode yang dimengerti oleh komputer”.

Mulyanto (2010:15),“Data merupakan representasi dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan



---

sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya”

Andi (2012:1), “Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata”.

#### **2.1.10. Pengertian Penyewaan**

Penyewaan adalah sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain.

[\(<http://id.wikipedia.org/wiki/Penyewaan>\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Penyewaan)

#### **2.1.11. Pengertian Alat Berat**

Alat Berat atau Heavy Equipment adalah alat bantu yang di gunakan oleh manusia untuk mengerjakan pekerjaan yang berat / susah untuk di kerjakan dengan tenaga manusia / membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaan yang berat, misal untuk membuat sebuah danau, manusia menggunakan alat berat untuk mengerjakannya.

[\(<http://cvarthakusumateknik.wordpress.com/category/definisi-alat-berat-dan-generator/>\)](http://cvarthakusumateknik.wordpress.com/category/definisi-alat-berat-dan-generator/)

#### **2.1.12. Pengertian Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Palembang**

Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Palembang adalah salah satu instansi pemerintah Palembang yang bergerak dalam bidang pembangunan serta merupakan unsur pelaksana otonomi daerah yang dipimpin oleh Kepala Dinas berada dibawah dan bertanggung jawab kepada bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.



### 2.1.13. Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Penyewaan Alat Berat pada Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Palembang

Aplikasi Pengolahan Data Penyewaan Alat Berat pada Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Palembang adalah suatu aplikasi yang dapat mempermudah pegawai dalam mengolah, mencari dan membuat laporan data penyewaan alat berat pada Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Palembang.

## 2.2. Teori Khusus

### 2.2.1. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Shalahuddin (2013:73), “Kamus Data adalah kumpulan kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”.

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol kamus data

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Artinya adalah disusun atau terdiri dari
2.	+	Artinya adalah dan
3.	[[]]	Artinya adalah baik...atau...
4.	{ } <sup>n</sup>	Artinya adalah n kali diulang/bernila banyak
5.	*.....*	Artinya adalah batas komentar
6.	()	Artinya adalah batas opsional

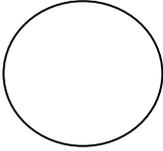
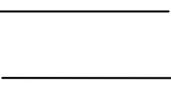
Sumber: Shalahuddin (2013:73)

### 2.2.2. Data Flow Diagram (*DFD*)

Shalahudin (2013:69-72), “*Data Flow Diagram* (*DFD*) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.



Tabel 2.2 Tabel DFD

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program.
2.		<i>Field</i> atau basis data ataupun penyimpanan( <i>storage</i> ) pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel basis data yang dibutuhkan, tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM).
3.		Entitas luar ( <i>external entity</i> ) atau masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
4.		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ).

Sumber: Shalahudin (2013:69-72)

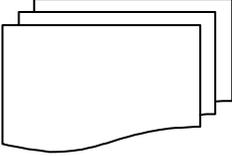
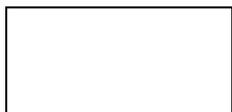
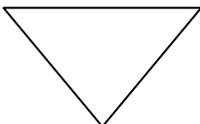
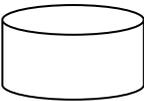
### 2.2.3. Block Chart

Kristanto (2008:75-77), "*Block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan symbol-simbol

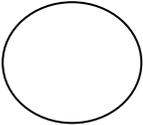
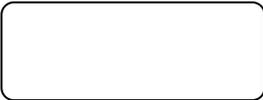
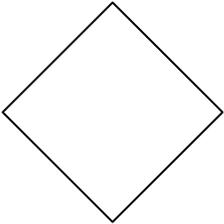
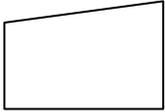


tertentu. Pembuatan *Block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

**Tabel 2.3.** Simbol-Simbol *Data Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		<b>Dokumen</b> , biasanya dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		<b>Multi Dokumen</b> , merupakan bentuk yang jamak dari dokumen.
3.		<b>Proses Manula</b> , merupakan proses yang dilakukan secara manual.
4.		<b>Proses Komputer</b> , adalah proses yang dilakukan oleh komputer.
5.		<b>Arsip</b> , menandakan dokumen diarsipkan (Arsip Manul).
6.		<b>Data Storage</b> , merupakan data penyimpanan pada komputer.
7.		<b>Proses</b> , apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik.
8.		<b>Terminator</b> , adalah terminasi yang mewakili symbol tertentu untuk digunakan pada aliran lainnya pada halaman yang lain.

Lanjutan **Tabel 2.3.** Simbol-Simbol *Data Block Chart*

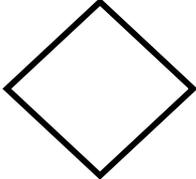
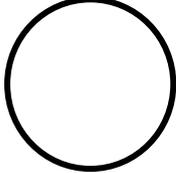
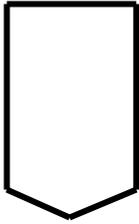
9.		<b>Terminator</b> , adalah terminasi yang mewakili symbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama.
10.		<b>Terminal</b> , adalah menandakan awal atau akhir dari suatu blockchart
11.		<b>Decision</b> , adalah pengambilan keputusan .
12.		<b>Monitor</b> , merupakan layar penuh.
13.		<b>Masukan</b> , merupakan pemasukan data secara manual.

Sumber: Shalahudin (2013:69-72),

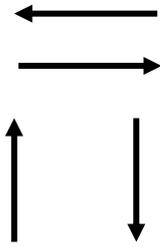
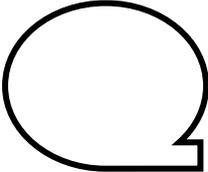
#### 2.2.4. *Flowchart*

Wolf (2012:16), *Flowchart* adalah symbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. *Flowchart* digunakan untuk mempermudah penyusunan program.

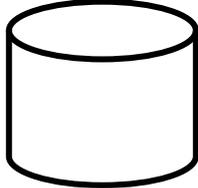
Tabel 2.4. Simbol-simbol *flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol <i>Input/Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
4.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.
5.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.
6.		Keputusan artinya menunjukkan suatu perbandingan yang harus dibuat bila hasilnya “ya”, maka arah alir akan menunjukkan ke suatu tempat, bila “tidak” akan menunjukkan ketempat lain.

Lanjutan Tabel 2.4. Simbol-simbol *flowchart*

7.		Penghubung artinya simbol untuk keluar atau masuk proses dalam lembar atau halaman yang sama
8.		<i>Off – Line Connector</i> artinya simbol untuk keluar atau masuk proses dalam lembar halaman yang sama.
9.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual.
10.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.
11.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub-program)
12.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetic.

Lanjutan **Tabel 2.4.** Simbol-simbol *flowchart*

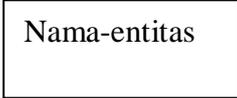
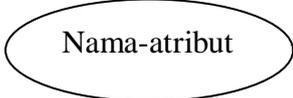
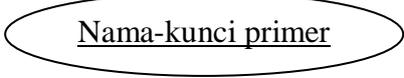
<b>13.</b>		Simbol <i>database</i> atau basis data.
------------	---	---

Sumber: Community (2012:17)

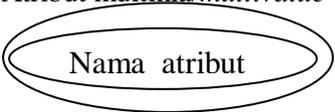
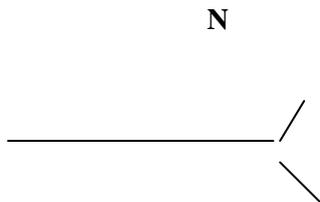
### 2.2.5. Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Salahuddin (2013:50-51),“ ERD pemodelan awal dari basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika . ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Berikut adalah symbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen.

**Tabel 2.5.** Simbol-Simbol *Data ERD*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas/ entity <div style="text-align: center;">  </div>	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal table pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan tabel.
2.	Atribut <div style="text-align: center;">  </div>	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut kunci primer <div style="text-align: center;">  </div>	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih



		dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut <i>multinial/multivalued</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang berhubungan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

Sumber: Salahuddin (2013:50-51),“

### 2.2.6. Even List

Kristanto (2008:70), “*Even List* atau daftar kejadian digambarkan dalam bentuk kalimat sederhana dan berfungsi untuk memodelkan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan membutuhkan tanggapan atau respon dari sistem”.

Adapun cara mendeskripsikan daftar kejadian adalah sebagai berikut:



1. Pelaku adalah entity luar, jadi bukan sistem.
2. Menguji setiap entity luar dan mencoba mengevaluasi setiap entity luar yang terjadi pada sistem.
3. Hati-hati dengan kejadian yang spesifik, yang tak sengaja menyatu dalam paket yang sama.
4. Harus diingat bahwa kejadian yang dimodelkan bukan hanya interaksi normal antara sistem dengan entity luar, karena itu harus dievaluasi kebutuhan sistem untuk menanggapi kejadian yang gagal.
5. Setiap aliran keluaran sebaiknya merupakan respon dari kejadian.
6. Setiap kejadian yang tidak berorientasi pada waktu dalam daftar kejadian sebaiknya mempunyai masukan sehingga sistem yang dapat mendeteksi kejadian yang berlangsung.
7. Setiap kejadian sebaiknya menghasilkan keluaran langsung sebagai respon atau disimpan dalam berka untuk bahan masukan.

### 2.3. Teori Program

#### 2.3.1. Mengenal *Visual Basic.6.0*

*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.



---

### 2.3.2. Sejarah *Visual Basic.6.0*

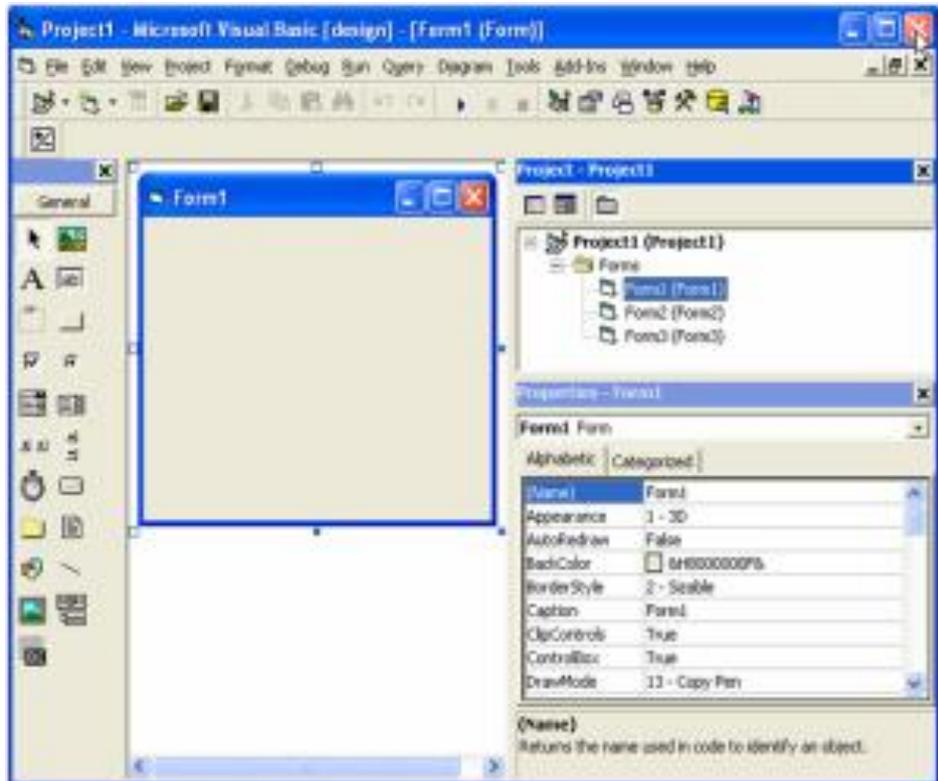
*Visual Basic* adalah pengembangan dari bahasa komputer *BASIC* (*Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*). Bahasa *BASIC* diciptakan oleh Professor John Kemeny dan Thomas Eugene Kurtz dari Perguruan Tinggi Dartmouth pada pertengahan tahun 1960-an. Bahasa program tersebut tersusun mirip dengan bahasa Inggris yang biasa digunakan oleh para programmer untuk menulis program-program komputer sederhana yang berfungsi sebagai pembelajaran bagi konsep dasar pemrograman komputer.

Sejak saat itu, banyak versi *BASIC* yang dikembangkan untuk digunakan pada berbagai platform komputer, seperti *Microsoft QBASIC*, *QUICKBASIC*, *GW BASIC*, *IBM BASICA*, *Apple BASIC* dan lain-lain.

*Apple BASIC* dikembangkan oleh Steve Wozniak, mantan karyawan Hewlett Packard dan teman dekat Steve Jobs (pendiri Apple Inc.). Steve Jobs pernah bekerja dengan Wozniak sebelumnya (mereka membuat game arcade "Breakout" untuk Atari). Mereka mengumpulkan uang dan bersama-sama merakit PC, dan pada tanggal 1 April 1976 mereka secara resmi mendirikan perusahaan komputer Apple. Popularitas dan pemakaian *BASIC* yang luas dengan berbagai jenis komputer turut berperan dalam mengembangkan dan memperbaiki bahasa itu sendiri, dan akhirnya berujung pada lahirnya *Visual Basic* yang berbasis GUI (*Graphic User Interface*) bersamaan dengan Microsoft Windows. Pemrograman *Visual Basic* begitu mudah bagi pemula dan programmer musiman karena ia menghemat waktu pemrograman dengan tersedianya komponen-komponen siap pakai.

### 2.3.3. Tampilan Awal *Visual Basic.6.0*

Saat pertama kali membuka *Visual Basic.6.0*, berikut ini adalah tampilan awal *Visual Basic.6.0* :



*Gambar 2.1. Contoh tampilan Awal Visual basic*

### 2.3.4.Komponen Komponen *Visual Basic.6.0*

#### 2.3.3.1. Menu Bar

Menu bar adalah bagian dari IDE yang terdiri atas perintah-perintah untuk mengatur IDE, mengedit kode, dan mengeksekusi program. Menu yang terdapat pada menu bar adalah menu file, edit, view, project, build, debug, data, tools, window dan help. Menu bar pada visual studio 2008 terlihat pada gambar 2.2.

File Edit View Project Build Debug Data Tools Test Window Help

*Gambar 2.2. Contoh tampilan Menu Bar*



### 2.3.3.2. Toolbar

Fasilitas ini dapat mempercepat pengaksesan perintah-perintah yang ada dalam pemrograman.



*Gambar 2.3. Contoh tampilan Toolbar*

### 2.3.3.3. Toolbox

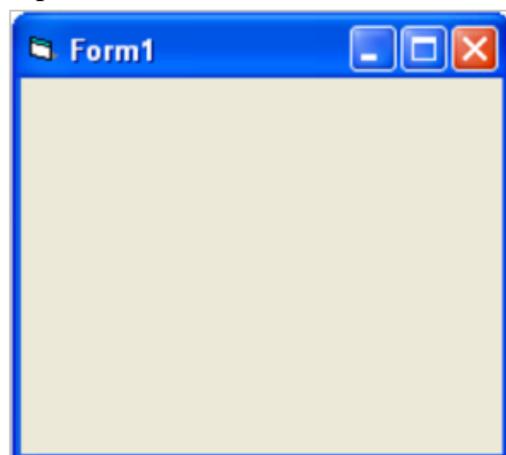
Sebuah window yang berisi tombol-tombol kontrol yang akan anda gunakan untuk mendesain atau membangun sebuah form atau report.



*Gambar 2.4. Contoh tampilan Toolbox*

### 2.3.3.4. Form Window

Form Windows merupakan suatu objek yang dipakai sebagai tempat bekerja program aplikasi.

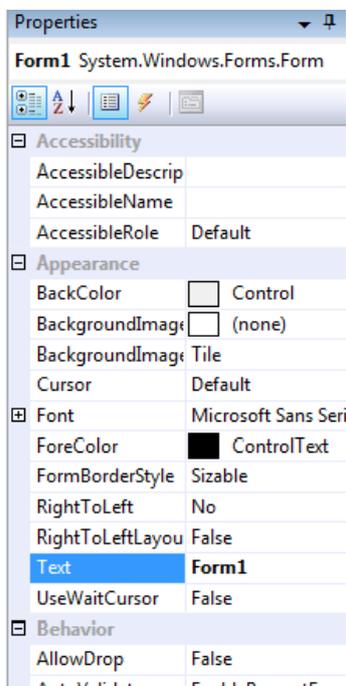


*Gambar 2.5. Contoh tampilan Form Windows*



### 2.3.3.5. Properties Window

Properties window adalah tempat menyimpan property dari setiap objek control dan komponen.



*Gambar 2.6. Contoh tampilan Properties Window*

### 2.3.3.6. Code Editor

Code Editor adalah tempat di mana kita meletakkan atau menuliskan kode program dari program aplikasi kita.



*Gambar 2.7. Code Editor*



---

#### 2.4. Pengenalan Database *Microsoft Access*

*Microsoft Access* (atau *Microsoft Office Access*) adalah sebuah program Microsoft Office pengolaha database . Aplikasi ini merupakan anggota dari beberapa aplikasi *Microsoft Office*, selain tentunya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine*, dan juga menggunakan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

*Microsoft Access* dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format *Microsoft Access*, *Microsoft Jet Database Engine*, *Microsoft SQL Server*, *Oracle Database*, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC. Para pengguna/programmer yang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks, sementara para programmer yang kurang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang sederhana. Access juga mendukung teknik-teknik pemrograman berorientasi objek, tetapi tidak dapat digolongkan ke dalam perangkat bantu pemrograman berorientasi objek.

[\(\[http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft Access\]\(http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\_Access\)\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Access)