

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Rusdiana dan Irfan (2014:28) berpendapat bahwa sistem adalah suatu komponen yang saling berhubungan secara teratur dan keseluruhan dalam artian sekelompok elemen yang independen yang saling terkait sebagai satu kesatuan yang terdiri atas struktur dan proses.

Menurut Rahayu (2015:2) "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu"

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sistem adalah suatu bentuk dari komponen atau jaringan kerja yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu dari sistem tersebut.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:36-37) berpendapat bahwa karakteristik sistem terbagi 8 diantaranya:

- a. **Komponen Sistem (*Components*)**
Komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa elemen-elemen lebih kecil yang disebut subsistem, dan elemen-elemen lebih besar yang disebut suprasistem.
- b. **Batas Sistem (*Boundary*)**
Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
- c. **Lingkungan Luar Sistem (*Environmnets*)**
Lingkungan luar suatu sistem berada diluar batas sistem, yang dapat mempengaruhi berjalannya operasi sistem.
- d. **Penghubung (*Interface*)**
Penghubung merupakan media penghubung antarsubsistem. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan

- e. Masukan (*Input*)
Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam suatu sistem yang dapat berupa *maintenanc input* dan sinyal *input*. *maintenanc input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
- f. Keluaran (*Output*)
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikan menjadi keluaran yang berguna dari sisi pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk suatu subsistem yang lain atau kepada supersistem.
- g. Pengolahan (*Proces*)
Suatu system mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah suatu perintah informasi yang diterima dari sub sistem yang kemudian diolah menjadi keluaran.
- h. Sasaran (*Objectives*) atau Tujuan (*Goal*)
Tujuan Sistem merupakan target atau sasaran akhir yang ingin dicapai oleh suatu system. Suatu system pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari *system* sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan system dan keluaran yang akan dihasilkan *system*. Suatu *system* dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya

2.1.3 Daur Hidup Sistem

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:39-40) membagi fase atau tahapan daur hidup suatu sistem menjadi lima fase, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengenali adanya kebutuhan
Kebutuhan dapat terjadi sebagai hasil perkembangan dari organisasi dan volume yang meningkat melebihi kapasitas sistem yang ada.
- b. Pembangunan sistem
Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti untuk menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.
- c. Pemasangan sistem
Setelah tahap pembangunan sistem selesai, sistem akan dioperasikan. Pemasangan sistem merupakan tahap yang penting dalam daur hidup sistem. Peralihan dari tahap pembangunan menuju tahap operasional terjadi pemasangan sistem yang sebenarnya, yang merupakan langkah akhir pembangunan sistem.
- d. Pengoperasian siste,
Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoperasian yang membentuk sistem informasi semuanya bersifat statis, sedangkan organisasi ditunjang oleh sistem informasi tadi.

2.1.4 Bentuk Sistem

Menurut Iskandar dan Kusnasriyanti dalam Rusdiana & Irfan (2014:40) menjelaskan bahwa pada dasarnya hanya ada dua jenis sistem, yaitu:

- a. sistem alami, seperti sistem matahari, sistem luar angkasa, sistem reproduksi dan sebagainya;
- b. sistem buatan manusia, seperti sistem hukum, sistem perpustakaan, sistem transportasi dan sebagainya.

2.1.5 Klasifikasi Sistem

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:42-43) Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang di antaranya sebagai berikut:

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.
- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dan mesin disebut *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*.
- c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tidak tentu. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan.
- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoretis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem bersifat terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Suatu sistem harus mempunyai sistem pengendalian yang baik.

2.1.6 Pelaku sistem

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:43-44) Pelaku sistem terdiri atas tujuh kelompok, yaitu sebagai berikut.

- a. Pemakai Pada umumnya ada tiga jenis pemakai, yaitu operasional, pengawas, dan eksekutif.

- b. Manajemen Ada tiga jenis manajemen, yaitu manajemen pemakai yang bertugas menangani pemakaian ketika sistem baru diterapkan; manajemen sistem yang diterapkan dalam pengembangan sistem; manajemen umum yang terlibat dalam strategi perencanaan sistem dan sistem pendukung pengambilan keputusan.
- c. Pemeriksa
Pemeriksa menentukan segala sesuatunya berdasarkan ukuran-ukuran standar yang dikembangkan di banyak perusahaan sejenis.
- d. Penganalisis sistem
Fungsi dari penganalisis sistem antara lain sebagai berikut:
 1. *arkeolog*, yaitu menelusuri cara sistem lama berjalan, sistem tersebut dijalankan, dan segala hal menyangkut sistem lama;
 2. *inovator*, yaitu membantu mengembangkan dan membuka wawasan pemakai bagi kemungkinan lain;
 3. *Mediator*, yaitu membantu fungsi komunikasi dari semua level, antara lain pemakai, manajer, programmer, pemeriksa, dan pelaku sistem lain yang mungkin belum memiliki sikap dan cara pandang yang sama;
 4. *Pimpinan*; penganalisis sistem harus personel yang berpengalaman dari programmer atau desain. Selain itu penganalisis sistem umumnya ditetapkan terlebih dahulu dalam suatu pekerjaan sebelum bekerja karena penanggung jawab pekerjaan menjadi porsi penganalisis sistem.
- e. Pendesain sistem
Pendesain sistem menerima hasil penganalisis sistem berupa kebutuhan pemakai yang tidak berorientasi pada teknologi tertentu, kemudian ditransformasikan ke desain arsitektur tingkat tinggi dan dapat diformulasikan oleh programmer.
- f. Programmer
Setelah penganalisis sistem memberikan hasil kerjanya dan diolah oleh pendesain sistem, programmer dapat mulai bekerja.
- g. Personer pengoperasian
Pelaku ini bertugas dan bertanggung jawab di pusat computer misalnya jaringan, keamanan perangkat keras, keamanan perangkat lunak, pencetakan, dan *backup*.

2.2 Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Menurut Rahayu (2014:8) “Informasi adalah sebagai data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu”

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:74) “Informasi merupakan sesuatu yang dihasilkan dari pengolahan data, yang sudah dikemas dan

diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna.

Menurut Sutabri, dalam Kurniawan (2020:17) “informasi adalah sata yang diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.”

Berdasar pengertian informasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan hasil data yang telah diolah, dibentuk atau dimanipulasi yang mempunyai nilai nyata dan dapat dirasakan untuk pengambilan suatu keputusan tertentu.

2.2.2 Tahapan Pembentukan Informasi

Menurut Kurniawan (2020:17) berpendapat bahwa tahapan pembentukan informasi meliputi pengumpulan data, pengolahan data dan keluaran data. Informasi juga dapat diolah menjadi suatu data yang menggambarkan suatu kejadian pada saat tertentu. Data diolah menjadi informasi kemudian penerima informasi tersebut membuat keputusan atau melakukan tindakan, lalu data tersebut kembali ditangkap dan diproses menjadi input.

2.2.3 Manfaat Informasi

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:87) manfaat informasi sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan
Adanya informasi akan menambah pengetahuan bagi penerima yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan.
- b. Mengurangi ketidakpastian pemakai informasi
Informasi akan mengurangi ketidakpastian karena hal-hal yang akan terjadi dapat diketahui sebelumnya, sehingga dapat menghindari keraguan pada saat pengambilan keputusan.
- c. Mengurangi risiko kegagalan
Adanya informasi akan risiko kegagalan dapat diantisipasi dengan baik sehingga kegagalan dapat dikurangi dengan pengambilan keputusan yang tepat.
- d. Mengurangi keanekaragaman yang tidak diperlukan akan menghasilkan keputusan yang lebih terarah.
- e. Memberikan standar, aturan, ukuran, dan keputusan untuk menentukan pencapaian, sasaran serta tujuan.

2.3 Sistem Informasi

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Fitriyani (2015:21) “sistem informasi adalah kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak serta perangkat manusia yang akan mengolah data menjadi informasi dan bertujuan untuk pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sehingga keputusan yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengendalikan organisasi dan tujuannya dapat tercapai.”

2.3.2 Tipe Informasi

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014: 91) Sistem informasi menyediakan tiga macam tipe informasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Informasi pengumpulan data (*scorekeeping information*), yaitu informasi berupa akumulasi atau pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan, berguna bagi manajer bawah untuk mengevaluasi kinerja personelnnya.
- b. Informasi pengarahan perhatian (*attention directing information*), yaitu membantu manajemen memusatkan perhatian pada masalah yang menyimpang.
- c. Informais pemecahan masalah (*problem solving information*), yaitu infromasi untuk membantu para manajer atas mengambil keputusan memecahkan permasalahan yang dihadapi.

2.3.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi

Menurut Aziz (2022:2) Secara konseptual siklus pengembangan sebuah sistem informasi adalah sebagai beriku:

1. Perencanaan (Planning):
Pada tahap ini lebih ditekankan pada aspek studi kelayakan pengembangan sistem (*feasibility study*). Aktivitas-aktivitas yang ada meliputi :
 - Pembentukan dan konsolidasi tim pengembang.
 - Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan.
 - Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem.
 - Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
 - Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.
2. Analisa (Analysis): Pada tahap di mana dilakukan beberapa aktivitas berikut:
 - Melakukan studi literatur untuk menemukan suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem.
 - Brainstorming dalam tim pengembang mengenai kasus mana yang paling tepat dimodelkan dengan sistem.

- Mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk kasus tersebut.
 - Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
 - Mendefinisikan kebutuhan sistem.
3. Perancangan (Design): Pada tahap ini, features dan operasi-operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah:
 - Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem.
 - Menganalisa data dan membuat skema database.
 - Merancang User interface.
 4. Implementasi (Implementation): Pada Tahap ini adalah implementasi yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya. Dalam implementasi, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut:
 - Pembuatan database sesuai skema rancangan.
 - Pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem.
 5. Pengujian dan Integrasi (Testing dan Integration): Unit testing merupakan proses pengujian pada bagian terkecil dari aplikasi, biasanya pada pengujian dilakukan pada sebuah function ataupun object. Pengujian yang dilakukan biasanya cukup ketat mencakup semua kemungkinan yang dapat terjadi pada bagian yang diuji mencakup base case, edge case hingga corner case. Pada tahap ini tidak ada aplikasi atau

2.4 Perancangan Sistem

2.4.1 Pengertian Perancangan Sistem

Menurut Aziz (2022:10) Berpendapat bahwa desain sistem adalah tahap pengembangan suatu sistem sesuai dengan kebutuhan fungsional untuk membangun rancangan yang merupakan implementasi dari sistem yang terkonfigurasi dari komponen perangkat lunak atau perangkat keras.

2.4.2 Tujuan Perancangan Sistem

Menurut Aziz (2022:10) Tahap Perancangan/Desain Sistem mempunyai 2 tujuan utama, yaitu:

- a. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
- b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik yang terlibat (lebih condong pada desain sistem yang terinci

2.5 Perpustakaan Sekolah

2.5.1 Pengertian Perpustakaan Sekolah

“Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada satuan pendidikan formal di lingkungan pendidikan dasar dan menengah yang merupakan bagian integral dari kegiatan sekolah yang bersangkutan, dan merupakan pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan” (Ipusnas, 2015:5).

2.5.2 Tujuan Perpustakaan Sekolah

Menurut Ipusnas (2015:5) berpendapat bahwa perpustakaan sekolah memiliki tujuan mengembangkan dan meningkatkan minat baca baik ke peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan itu, dibidang bacaan, literasi, informasi, bakat dan kecerdasan (intelektual, emosional dan spiritual) guna mendukung tujuan pendidikan nasional melalui penyediaan sumber belajar.

2.5.3 Fungsi Perpustakaan Sekolah

Menurut Ipusnas (2015:6) Perpustakaan sekolah sebagai perangkat pendidikan di sekolah merupakan bagian integral dalam sistem kurikulum sekolah berfungsi sebagai berikut:

- a. Pusat kegiatan belajar mengajar
Perpustakaan sekolah menyediakan koleksi bahan perpustakaan untuk mendukung proses belajar mengajar.
- b. Pusat penelitian sederhana
Perpustakaan sekolah menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang bermanfaat untuk melaksanakan penelitian sederhana bagi peserta didik.
- c. Pusat membaca
guna menambah ilmu pengetahuan dan rekreasi Perpustakaan sekolah menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan serta rekreasi intelektual bagi peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan.
- d. Pusat kegiatan literasi informasi.
Perpustakaan sekolah diharapkan berperan untuk membantu peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kemampuan untuk mengenal kebutuhan informasi, untuk memecahkan masalah, mengembangkan gagasan, mengajukan pertanyaan penting, menggunakan berbagai strategi pengumpulan informasi, menetapkan informasi yang cocok, relevan dan otentik.
- e. Tempat kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif dan menyenangkan.
Perpustakaan sekolah menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang mampu meningkatkan kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif

dan menyenangkan bagi peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan.

2.5.4 Teknologi Informasi di Perpustakaan

Menurut Handayani (2020:78) Perpustakaan saat ini dituntut dapat berubah mengikuti perubahan sosial pemustaka. Untuk mengantisipasi tuntutan tersebut, perpustakaan seharusnya mempunyai kompetensi. Kompetensi perpustakaan, antara lain:

1. Infrastruktur Teknologi Informasi
Di perpustakaan setidaknya mempunyai jaringan local (*local area network*), akses internet dan computer untuk pustakawan dan pemustaka (penelusuran informasi)
2. Sumber Daya Perpustakaan
Perpustakaan harus mempunyai SDP yang memahami atau dapat menggunakan komputer dalam memberikan layanan berbasis TI (Teknologi Informasi)
3. Pemustaka
Perpustakaan harus memiliki profil potensial pemustaka. Dengan pengetahuan yang mendalam tentang pemakai, maka perpustakaan bisa melakukan aktivitas promosi dan memberikan layanan yang tepat bagi pemakai.

Teknologi informasi yang digunakan di perpustakaan dapat dibagi menjadi 3 kategori, yaitu komputer (otomasi sistem perpustakaan), media simpan, dan telekomunikasi. Komputer melakukan operasi pengolahan data, penyimpanan data dan temu balik informasi, mengolah transaksi, dan memilah data.

Adapun media simpan merupakan media yang dapat dibaca oleh mesin elektronik (komputer). Peningkatan kemampuan pustakawan harus menjadi prioritas terutama dalam pengoperasian komputer dan perancangan program aplikasi.

2.6 Microsoft Acces

2.6.1 Pengertian Microsoft Acces

Menurut Yepinda (2021:24) “*Microsoft Acces* adalah program aplikasi berbasis komputer keluaran *Microsoft Office* yang ditujukan untuk kalangan rumahan dan perusahaan kecil sampai menengah.”

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur diantaranya *Quey*, *Form*, *Report*, *Macro*, dan *Module* dan lainnya. *Microsoft Acces* merupakan salah satu aplikasi pengolahan database yang bisa digunakan untuk merancang dan membuat berbagai jenis data yang berguna.

2.6.2 Objek *Microsoft Acces*

Dalam mengelola database, *Microsoft Acces* memiliki sarana dan objek-objek yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan yaitu sebagai berikut:

1. *Form*

Form dapat digunakan untuk menambahkan, menampilkan atau mengedit data di dalam sebuah *database*.

2. *Table*

Tabel merupakan tempat penyimpanan data yang mengandung record, dimana setiap record mengandung suatu *field* tertentu.

3. *Query*

Query merupakan salah satu objek penyimpanan database yang bersifat relasional. *Query* dapat dibentuk dari penggabungan *field-field* dari beberapa tabel yang ada.

4. *Report*

Report merupakan objek yang dapat digunakan untuk menampilkan data-data sebagai suatu laporan yang dapat disusun sesuai kebutuhan.

Objek-objek tersebut merupakan fitur yang akan digunakan penulis dalam merancang sistem informasi perpustakaan pada SMA Tamansiswa Palembang.

Adapun beberapa tipe-tipe kode yang tersedia pada *Microsoft Access* diantaranya:

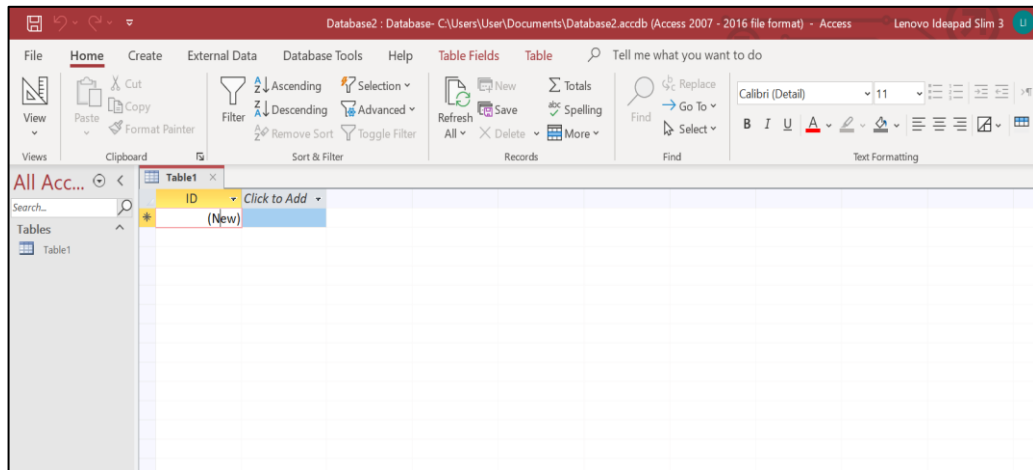
Tabel 2.1
Tipe-tipe Kode pada *Microsoft Acces*

<i>Text</i>	Tipe data yang biasa dan umum, <i>text</i> yang di isi dapat berupa alfabet dan symbol
<i>Memo</i>	Tipe data yang mirip teks, tetapi memiliki Panjang maksimum <i>field</i> . Guna tipe ini untuk keterangan, komentar atau catatan.
<i>Number</i>	Tipe data yang berupa angka yang biasa atau umum digunakan.
<i>Date/time</i>	Tanggal atau waktu
<i>Currency</i>	Bilangan yang dianggap sebagai mata uang

Sumber: Fitriyani, 2015

2.6.3 Jendela Kerja *Microsoft Acces*

Bagian-bagian jendela kerja *Microsoft Access 2021* yang terdiri dari tab *file*, *toolbar quick access*, *title bar*, *tab ribbon*, *grup*, *dialog button*, *navigation panel*, jendela *datasheet*, *view*, dan *close table*. Bagian-bagian kerja berfungsi untuk menunjang pembuatan *database*.



Gambar 2.1 Menu Jendela Kerja *Microsoft Access 2021*

Sumber: Data Pribadi, 2023

- a. *Tab file* untuk menampilkan daftar menu perintah yang sering digunakan dalam *Microsoft Access*, seperti:
 - 1) *Save* untuk menyimpan objek-objek database, seperti *tabel*, *query*, *form*, *report* dan lain-lainya.
 - 2) *Save Object As* untuk menyimpan ulang objek-objek *database* dengan nama lain
 - 3) *Save Data As* untuk menyimpan ulang *file database* dengan nama lain
 - 4) *Open* untuk membuka *file database*
 - 5) *Close Database* untuk menutup *file database*
 - 6) *Info* untuk menampilkan lokasi *file database* yang terbuka, memperbaiki *database*, serta mengenkripsi *database* dengan kata kunci
 - 7) *Recent* untuk mengakses *file-file database* yang pernah dibuka sebelumnya

- 8) *New* untuk membuat *file database* baru
- 9) *Print* untuk mencetak *database*
- 10) *Save and Publish* untuk menyimpan dan mempublish *file database*
- 11) *Options* untuk mengatur sistem kerja jendela *Microsoft Access 2021*
- 12) *Exit* untuk menutup jendela *Microsoft Access 2021*
- b. *Toolbar Quick Access* adalah batang *tool* yang secara *default* berisi tombol *Save*, *Undo* dan *Redo*. Tombol perintah yang sering digunakan dapat ditambahkan sendiri pada *toolbar* ini.
- c. *Title Bar* adalah batang judul untuk menampilkan nama *file/jendela* yang sedang aktif.
- d. *Tab Ribbon* adalah sekumpulan tab yang berisi grup-grup dengan tombol-tombol perintah.
- e. *Grup* adalah bagian dari *tab ribbon* yang berfungsi untuk mengelompokkan tombol-tombol perintah.
- f. *Dialog Box Button* adalah tombol untuk menampilkan kotak dialog pengaturan yang lebih kompleks.
- g. *Navigation Panel* untuk menampilkan semua objek-objek *Microsoft Access* yang sudah terbentuk.
- h. Jendela *Datasheet View* adalah jendela untuk menampilkan hasil akhir dari objek-objek *database*.
- i. *Close Table* adalah tombol untuk menutup objek *database*.

Menurut Fitriyani (2015:30) “*Microsoft Access* memiliki tujuh tipe objek, yaitu *tables*, *forms*, *queries*, *reports*, *pages*, *macros*, dan *modules*. Setiap *table* dalam *database* tersebut terbentuk dari *record*, dan setiap *record* terbentuk oleh *field*. Setiap *record* dalam suatu *table* memiliki *field* dan susunan *field* yang sama. *Primary key* adalah suatu *field* (kombinasi *field*) yang membuat setiap *record* dalam suatu *table* unik”.