

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sistem Informasi Akuntansi**

Sistem informasi akuntansi sangat diperlukan oleh sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang apapun, karena mengandung sebuah proses untuk melaporkan kondisi keuangan perusahaan secara akurat dan benar untuk semua pihak yang membutuhkan. Proses tersebut berkaitan dengan teknologi informasi untuk memajukan usaha atau bisnis. Sistem informasi akuntansi sendiri terdiri dari tiga kata, yaitu sistem, informasi, dan akuntansi.

Menurut Marshall (2015:3) “Sistem (*system*) adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan menurut McLeod (2010:34) “Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Mulyadi (2014:2) “Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”. Berdasarkan definisi di atas maka, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah serangkaian dua atau lebih komponen, unsur maupun elemen-elemen yang saling berkaitan dan teintegrasi, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan.

Menurut Marshall (2015:4) “Informasi (*Information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan”. Sedangkan menurut Romney dan Steinbart (2015:4) informasi adalah: “Data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki pengambilan keputusan”.

Menurut Krisniaji (2010:15) “Informasi adalah data yang telah di organisasi, dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Berdasarkan dari definisi para ahli di atas maka dapat diartikan bahwa informasi ialah data yang telah dikelola dan diproses

sedemikian rupa sehingga memiliki kegunaan dan manfaat untuk proses pengambilan keputusan.

Menurut Marshall (2015:11) “Akuntansi adalah proses indentifikasi, pengumpulan, dan penyimpanan data serta proses pengembangan, pengukuran, dan komunikasi informasi”. Akuntansi merupakan pengukuran, penjabaran, atau pemberian kepastian mengenai informasi yang akan membantu manajer, investor, otoritas pajak dan pembuat keputusan lain untuk membuat alokasi sumber daya keputusan di dalam perusahaan, organisasi, dan lembaga pemerintah. Akuntansi juga merupakan seni dalam mengukur, berkomunikasi dan menginterpretasikan aktivitas keuangan.

Sistem, informasi, dan akuntansi yang saling berkaitan akan membentuk sebuah prosedur berbasis teknologi dalam mengoperasikan sebuah aktivitas bisnis. Menurut Krismiaji (2010:4) “Sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan, dan mengoperasikan bisnis”. Sedangkan menurut Marshall (2015:10) “Sistem informasi akuntansi (*SIA-accounting information system*) adalah kecerdasan-alat penyedia informasi-dari bahasa tersebut”. Berdasarkan dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi ialah suatu sistem yang memproses data dan transaksi yang terdiri dari beberapa struktur didalam entitas yang disatukan dengan tujuan untuk memuaskan atau menyediakan informasi bagi perusahaan.

## **2.2 Fungsi Sistem Informasi Akuntansi**

Fungsi sistem informasi akuntansi menurut Marshall (2015:11) sebagai berikut, yaitu:

1. Mengumpulkan dan menyimpan data mengenai aktivitas, sumber daya, dan personel organisasi. Organisasi memiliki sejumlah proses bisnis, seperti melakukan penjualan.

2. Mengubah data menjadi informasi sehingga manajemen dapat merencanakan, mengeksekusi, mengendalikan, dan mengevaluasi aktivitas, sumber daya, dan personel.
3. Memberikan pengendalian yang memadai untuk mengamankan aset dan data organisasi.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Mengumpulkan dan menyimpan data yang berhubungan dengan kegiatan operasional perusahaan
2. Mengubah data menjadi informasi yang berguna bagi pihak manajemen
3. Menyediakan pengendalian yang memadai untuk mengamankan data dan aset yang berhubungan dengan kinerja perusahaan.

### **2.3 Sistem Informasi Akuntansi Penggajian**

Menurut Mulyadi (2014:385) sistem penggajian terdiri dari jaringan prosedur berikut:

1. Prosedur pencatatan waktu hadir.  
Prosedur ini bertujuan untuk mencatat waktu hadir karyawan. Pencatatan waktu hadir ini diselenggarakan oleh fungsi pencatat waktu dengan menggunakan daftar hadir pada pintu masuk kantor administrasi. Pencatatan waktu hadir dapat menggunakan daftar hadir biasa, yang karyawan harus menandatangani setiap hadir dan pulang dari perusahaan atau dapat menggunakan kartu hadir (berupa *clock card*) yang diisi secara otomatis dengan menggunakan mesin pencatat waktu (*time recorder machine*).
2. Prosedur pembuatan daftar gaji dan upah  
Dalam prosedur ini fungsi pembuat daftar gaji dan upah membuat daftar gaji dan upah karyawan. Data yang dipakai sebagai dasar pembuatan daftar gaji dan upah adalah surat-surat keputusan mengenai pengangkatan karyawan, daftar gaji bulan sebelumnya dan daftar hadir.
3. Prosedur distribusi biaya gaji dan upah  
Dalam prosedur ini, biaya tenaga kerja didistribusikan kepada departemen-departemen yang menikmati manfaat tenaga kerja. Distribusi tenaga kerja ini dimaksudkan untuk pengendalian biaya dan perhitungan harga pokok produk.

#### 4. Prosedur pembayaran gaji

Prosedur ini melibatkan fungsi akuntansi dan fungsi keuangan. Fungsi akuntansi membuat perintah pengeluaran kas kepada fungsi keuangan untuk menulis cek guna pembayaran gaji dan upah. Fungsi keuangan kemudian menguangkan cek tersebut ke bank dan memasukkan uang ke dalam amplop gaji dan upah dilakukan oleh juru bayar (*pay master*).

Data dan informasi merupakan hal yang berbeda. Menurut Marshall (2015:27) “Data adalah fakta yang dikumpulkan, disimpan, dan diproses, sedangkan informasi merupakan data yang telah diolah dan diproses untuk menyediakan laporan yang berguna bagi pemakainya”. Menurut Jogiyanto (2010:10) “Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat, tepat pada waktunya, dan relevan.

Daft (2011:174) mengemukakan bahwa “Kompensasi meliputi upah, gaji, dan manfaat-manfaat seperti asuransi kesehatan, liburan yang dibayar oleh perusahaan, atau pusat kebugaran karyawan”. Siklus penggajian adalah serangkaian aktivitas usaha dan pemrosesan (catat, simpan, dan proses) data yang berhubungan dengan pengaturan karyawan secara efektif atau suatu cara dan prosedur sistematis untuk mendesain dan mengatur kegiatan-kegiatan pengadaan, pengembangan, pemberian kompensasi, penggabungan, pemeliharaan, dan pelepasan sumber daya manusia agar tercapai tujuan individu, organisasi, dan masyarakat. Sistem gaji dan upah dirancang untuk menangani transaksi perhitungan gaji dan upah karyawan dan pembayarannya, sehingga perancangan sistem akuntansi penggajian dan pengupahan ini harus dapat menjamin validitas, otorisasi kelengkapan, ketepatan waktu, dan ketepatan *posting* ikhtisar dari setiap transaksi penggajian dan pengupahan.

Krismiaji (2010:398) mengemukakan bahwa “Prosedur penggajian cocok diproses secara kelompok (*batch*) sebab cek gaji dicetak secara periodik dan sebagian besar karyawan digaji pada tanggal penggajian sama”. Sistem ini mengedepankan keakuratan akuntansi dan mengurangi kesalahan dalam menulis cek.

Krismiaji (2010:398) mengemukakan bahwa:

Beberapa aktivitas yang membedakan prosedur penggajian terkomputerisasi dengan manual, yaitu adanya pembaruan file induk gaji, pembaruan tarif pajak dan potongan gaji, pengesahan data kehadiran dan data jam kerja, dan pembuatan daftar gaji.

Pada sistem penggajian karyawan yang berbasis komputer, seluruh perhitungan gaji dilakukan oleh sistem. Menurut Sagala (2010:121) prosedur penggajian yang terkomputerisasi, antara lain:

1. Perubahan data personalia seperti penerimaan karyawan baru, pemberhentian karyawan, promosi jabatan, mutasi, dan lain-lain dimasukkan oleh bagian personalia melalui sistem ke dalam *file* perubahan gaji.
2. Dengan adanya perubahan dalam gaji, *master file* harus segera diupdate atau diperbarui. Hasil *updating* tersebut dapat digunakan untuk memproses perhitungan gaji serta membuat daftar gaji dan dokumen lainnya.
3. Kartu Jam Kerja dan Kartu Absensi yang ada dicocokkan antara satu dengan lainnya (verifikasi). Setelah cocok, data tersebut diinput kesistem pada bagian Pembayaran gaji.
4. Sebagaimana pada prosedur pembayaran gaji manual, pembayaran gaji berbasis komputer juga dapat dilakukan dengan menggunakan cek, atau menyetorkan langsung ke rekening masing-masing karyawan/pegawai.
5. Setelah selesai menyerahkan gaji kepada karyawan, maka bagian akuntansi harus membuat jurnal yang berkaitan dengan pembayaran gaji.
6. Selanjutnya, bank menyampaikan slip setoran ke satuan pengawas internal sebagai bahan untuk menyusun rekonsiliasi bank

Menurut Hall (2009:405), pemrosesan data dengan sistem *batch* adalah:

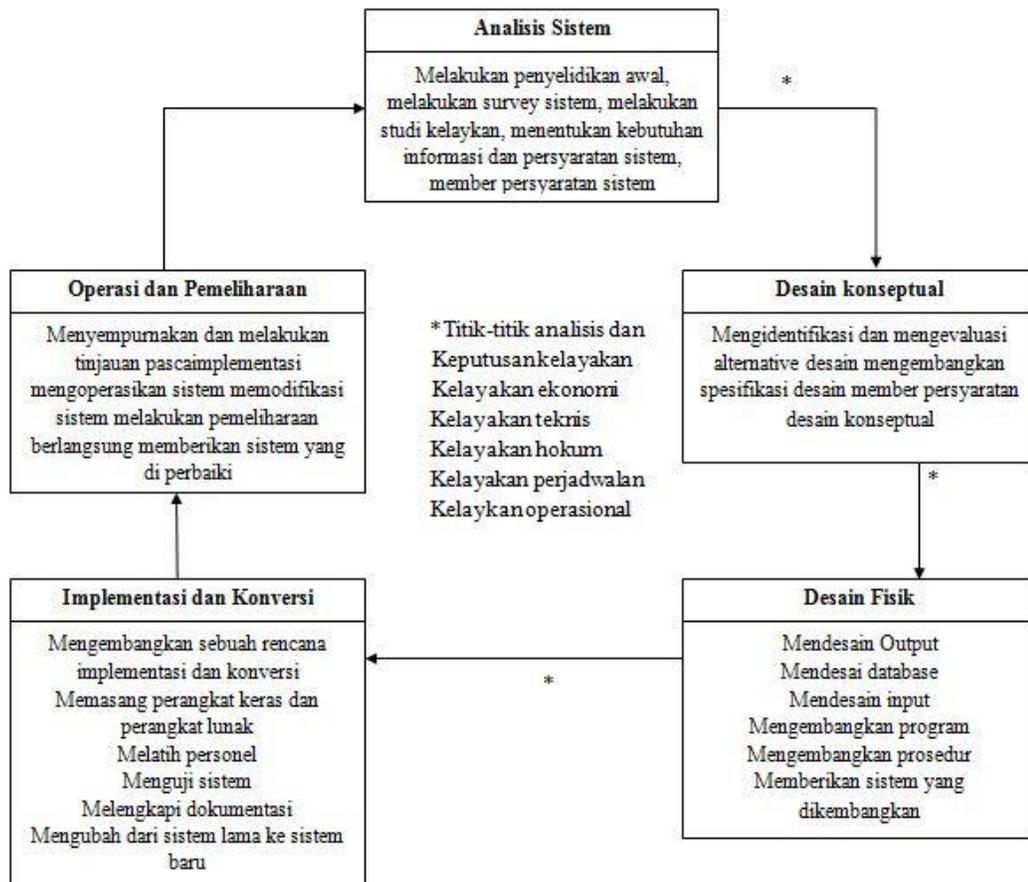
1. Biaya tenaga kerja didistribusikan ke berbagai WIP, *overhead*, dan akun biaya.
2. *File* rangkuman distribusi tenaga kerja *on-line* diciptakan. Salinan dari *file* ini dikirim ke departemen akuntansi biaya dan buku besar umum.
3. Daftar gaji *on-line* diciptakan dari *file* kehadiran dan *file* karyawan (*employee file*). Salinan dari *file* ini dikirim ke departemen utang dan pengeluaran kas.
4. *File* catatan karyawan diperbarui.
5. Cek penggajian disiapkan dan ditandatangani. Cek tersebut dikirim bendahara untuk diperiksa dan direkonsiliasikan dengan daftar gaji. Cek pembayaran ini kemudian didistribusikan ke para karyawan.
6. *File* bukti pengeluaran kas diperbarui dan satu cek disiapkan untuk dana yang akan ditransfer ke akun dana gaji. Cek dan salinan bukti pengeluaran

dikirim ke departemen pengeluaran kas. Satu salinan bukti tersebut dikirim ke departemen buku besar umum, dan salinan yang terakhir dikirim ke departemen utang.

7. Pada akhir pemrosesan, sistem tersebut menerima *file* rangkuman distribusi tenaga kerja dan *file* bukti pengeluaran dan memperbarui *file* buku besar umum.

## 2.4 Siklus Pengembangan Sistem

Siklus pengembangan sistem terdiri dari lima langkah yang digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Marshall, 2015

**Gambar. 2.1**  
Siklus pengembangan sistem

Menurut Marshall (2015:721) Tahapan-tahapan gambar 2.1 dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis sistem

Langkah pertama dalam pengembangan sistem adalah analisis sistem (*system analysis*). Dimana informasi yang diperlukan untuk membeli, mengembangkan, atau memodifikasi sebuah sistem yang dikumpulkan. Agar penggunaan sumber daya terbatas menjadi lebih baik, permintaan pengembangan dipindai dan diprioritaskan. Jika sebuah keputusan dibuat untuk maju, sifat dan cakupan dari proyek yang diajukan diidentifikasi, sistem yang saat ini digunakan disurvei untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya, serta kelayakan atas proyek yang diajukan ditentukan. Jika proyek yang diajukan layak, kebutuhan informasi para pengguna sistem dan manajer diidentifikasi dan didokumentasikan. Kebutuhan ini digunakan untuk mengembangkan dan mendokumentasikan persyaratan sistem yang digunakan untuk memilih atau mengembangkan sebuah sistem baru. Sebuah laporan analisis sistem disiapkan dan dikirim ke panitia pengarah sistem informasi

2. Desain konseptual

Selama desain konseptual (*conceptual design*), perusahaan memutuskan bagaimana memenuhi kebutuhan pengguna. Tugas pertama adalah mengidentifikasi dan mengevaluasi alternatif desain yang sesuai, seperti membeli perangkat lunak, mengembangkannya didalam, atau mengalihdayakan pengembangan sistem ke orang lain. Spesifikasi detail menguraikan apa yang dicapai system tersebut serta pengendaliannya dikembangkan. Fase ini selesai ketika persyaratan desain konseptual dikomunikasikan ke panitia pengarah sistem informasi.

3. Desain fisik

Selama desain fisik (*physical design*), perusahaan menerjemahkan persyaratan desain konseptual yang luas dan berorientasi pengguna ke dalam spesifikasi detail yang digunakan untuk mengkode dan menguji program computer, mendesain dokumen *input* dan *output*, membuat sejumlah *file* dan *database*, mengembangkan prosedur, dan membangun pengendalian ke dalam sistem baru tersebut. Fase ini selesai ketika hasil dari desain system fisik didokumentasikan ke panitia pengarah sistem informasi.

4. Implementasi dan konversi

Seluruh elemen dan aktivitas system tersebut dating bersama-sama dalam fase implementasi dan konversi (*implementation dan conversion*). Sebuah rencana implementasi dan konversi dikembangkan dan diikuti, perangkat keras dan perangkat lunak baru dipasang dan diuji, para pegawai dipekerjakan dan

dilatih atau para pegawai yang sudah ada direlokasi, serta prosedur pemrosesan diuji dan dimodifikasi. Standar dan pengendalian mengonversikan ke sistem baru dan membongkar sistem lama, membuat penyesuaian yang diperlukan, serta menjalankan sebuah tinjauan setelah implementasi untuk mendeteksi dan mengoreksi kekurangan-kekurangan pada desain. Ketika system operasional disampaikan, pengembangan sistem selesai. Sebuah laporan final disiapkan dan dikirim ke panitia pengarah informasi sistem.

#### 5. Operasi dan pemeliharaan

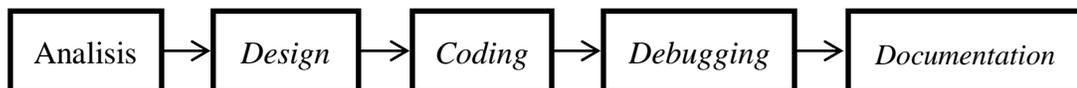
Selama operasi dan pemeliharaan (*operation and mantanance*), sistem baru tersebut secara periodik ditinjau dan modifikasi dibuat saat beberapa masalah timbul atau saat kebutuhan baru terlihat jelas. Tidak akan lama, sebuah modifikasi besar atau penggantian sistem akan diperlukan.

## 2.5 Siklus Pengembangan Program

Ardiyan, dkk. (2014:118) Menciptakan/menyusun sendiri program aplikasi yang berhasil, biasanya meliputi lima tahapan berikut ini, adalah:

1. Mengidentifikasi dan menentukan persoalan yang akan dipecahkan, memutuskan apakah penyelesaian masalah memerlukan modifikasi perangkat lunak yang sudah ada atau membuat program aplikasi baru (tahapan analisis).
2. Perencanaan dan penyelesaian masalah (tahapan *design*).
3. Penulisan program (tahapan *coding*).
4. Mencari dan menghilangkan kesalahan-kesalahan program (tahapan *debugging*).
5. Menulis petunjuk bagi orang yang akan memakai program aplikasi dan kelompok operator (tahapan dokumentasi).

Siklus pengembangan program digambarkan sebagai berikut:



Dua tahapan pertama biasanya adalah merupakan pekerjaan *System Analyst* sedangkan dua tahapan berikutnya adalah pekerjaan *Programmer* serta yang kelima adalah tugas tersebut bisa dilakukan oleh operator. Akan tetapi pembagian kerja yang pasti berbeda-beda antara organisasi yang satu dengan organisasi yang lainnya.

Bila program dibeli dari suatu sumber luar, maka program itu tidak perlu mengikuti semua tahapan di atas. Yang tidak perlu diikuti antara menulis program dan dokumentasi, karena hal itu akan dilakukan oleh pembuat dan penjual program aplikasi

### **2.5.1 Tahapan Analisis**

Ardiyanto, dkk (2014:120) “Pemakai komputer sering mengandalkan komputer untuk menyelesaikan persoalan mereka”. Oleh karena itu pekerjaan seorang *System Analyst* dimulai berdasarkan permintaan pemakai komputer untuk menyelesaikan persoalan mereka. Ruang lingkup penyelesaian dapat berkisar dari merubah program aplikasi yang ada hingga membuat program aplikasi yang baru. Analisa dari persoalan meliputi dua langkah, yaitu:

1. Mengidentifikasi persoalan dan menentukan jenis penyelesaian macam apa yang diperlukan.

Hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang *System Analyst* dalam mempelajari suatu persoalan adalah, memutuskan apakah sebenarnya ada persoalan. Ini mungkin tugas yang sulit bagi *Analyst*, karena menyangkut kemampuan perspektif dan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan pemakai komputer. Ini semua memerlukan kecerdasan yang biasanya tak dapat dipelajari dari buku.

Disamping menentukan apakah ada atau tidaknya persoalan itu, *Analyst* harus memutuskan apakah penyelesaian dengan komputer tepat. Setelah masalah menjadi jelas, *system analyst* kemudian menentukan batasan-batasan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak. Langkah ini menyangkut menentukan *output* yang diinginkan, kemudian *input* yang dibutuhkan untuk menghasilkan *output* tersebut, dan tugas pemrosesan yang harus dilakukan oleh perangkat lunak tersebut. Jadi pada tahap ini *analyst* menentukan apakah ada masalah atau tidak dan mengidentifikasi masalah yang ditemukannya.

2. Kalau penyelesaian itu menyangkut perangkat lunak, persyaratan-persyaratan lunak itu harus dipenuhi.

Persyaratan-persyaratan *output* selalu dikembangkan lebih dahulu, karena *analyst* belum tahu apa yang akan dimasukkan ke dalam perangkat lunak jika tidak tahu apa yang harus dikeluarkan. *Analyst* harus menentukan terlebih dahulu isi, format, *timing*, dan *flexibilitas* dari *output* yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tahapan analisis harus meliputi dua langkah yaitu mengidentifikasi persoalan dan menentukan jenis penyelesaiannya serta persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi agar jenis penyelesaiannya sesuai.

### **2.5.2 Tahapan Design**

Pada tahapan ini *system analyst* bekerja dari kebutuhan akan perangkat lunak untuk menyelesaikan persoalan ke program sesungguhnya yang harus dibuat atau dengan kata lain merancang pemecahan masalah. Teknik membuat program yang sistematis agar program itu sendiri mudah dimengerti yang disebut “struktur pemrograman”. Berdasarkan uraian di atas maka bisa disimpulkan bahwa tahapan design itu untuk menyelesaikan persoalan ke program sesungguhnya yang harus dibuat dengan kata lain merancang pemecahan masalahnya.

### **2.5.2 Tahapan Coding**

Setelah *system analyst* selesai merencanakan program, tingkatan berikutnya adalah mengkodekan program. *Coding* adalah tugas dari seorang programmer, yaitu proses penulisan program sesuai dengan bahasa yang dipilih atau menurut kebutuhan *user*. Proses penulisan program meliputi bahasa program yang digunakan, alat bantu *design* atau urutan pelaksanaan program. Pembatasan program yang baik tentu mahal harganya, agar lebih murah maka disediakan proses pembuatan program yang standar, tentu saja mutunya pun terbatas. Agar mutu tetap terjamin maka diperlukan teknik “*structured walkthrough*”. Untuk memperbaiki proses pembuatan program standar tersebut merupakan evaluasi dari *standar analyst* atau *programmer*.

### **2.5.3 Tahapan Debugging**

*Debugging* adalah menjamin agar program terhindar/lepas dari kesalahan. Sekali program telah diketik biasanya pertama kali diperiksa kesalahan ketik. Kesalahan ini diperbaiki dan program kemudian dieksekusi. Eksekusi program pada

mulanya tidak bebas dari kesalahan, programmer mempunyai banyak cara untuk melacak kesalahan ini, meliputi memasukkan diagnostik ke dalam program (*diagnostic program*).

#### **2.5.4 Tahapan Dokumentasi**

Dokumentasi program meliputi proses manual yang memperkenankan pemakai komputer, *maintenance programmer* dan operator berinteraksi dengan program yang baik. Kualitas dari dokumentasi ini sangat penting karena ketidakjelasan dokumentasi menyebabkan program tidak dapat berjalan atau program tidak dapat digunakan.

### **2.6 Visual Basic 6.0**

Bahasa *Basic* pada dasarnya adalah bahasa yang mudah dimengerti sehingga pemrograman di dalam bahasa *Basic* dapat dengan mudah dilakukan meskipun oleh orang yang baru belajar membuat program. Hal ini lebih mudah lagi setelah hadirnya *Microsoft Visual Basic*, yang dibangun dari ide untuk membuat bahasa yang sederhana dan mudah dalam pembuatan *scriptnya* (*simple scripting language*) untuk *graphic user interface* yang dikembangkan dalam sistem operasi *Microsoft Windows*.

*Visual Basic* merupakan bahasa pemrograman yang sangat mudah dipelajari, dengan teknik pemrograman visual yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi lebih baik dalam menghasilkan suatu program aplikasi. Ini terlihat dari dasar pembuatan dalam *visual basic* adalah *form*, dimana pengguna dapat mengatur tampilan *form* kemudian dijalankan dalam *script* yang sangat mudah.

Ledakan pemakaian *Visual Basic* ditandai dengan kemampuan *Visual Basic* untuk dapat berinteraksi dengan aplikasi lain didalam sistem operasi *Windows* dengan komponen *ActiveX Control*. Dengan komponen ini memungkinkan pengguna untuk memanggil dan menggunakan semua model data yang ada didalam sistem operasi *windows*. Hal ini juga ditunjang dengan teknik pemrograman di dalam *Visual Basic* yang mengadopsi dua macam jenis pemrograman yaitu Pemrograman *Visual* dan *Object Oriented Programming* (OOP).

*Visual Basic 6.0* sebetulnya perkembangan dari versi sebelumnya dengan beberapa penambahan komponen yang sedang tren saat ini, seperti kemampuan pemrograman internet dengan DHTML (*Dynamic HyperText Mark Language*), dan beberapa penambahan fitur *database* dan multimedia yang semakin baik. Sampai saat buku ini ditulis bisa dikatakan bahwa *Visual Basic 6.0* masih merupakan pilihan pertama didalam membuat program aplikasi yang ada dipasar perangkat lunak nasional. Hal ini disebabkan oleh kemudahan dalam melakukan proses *development* dari aplikasi yang dibuat (*Visual Basic 6.0:1*).

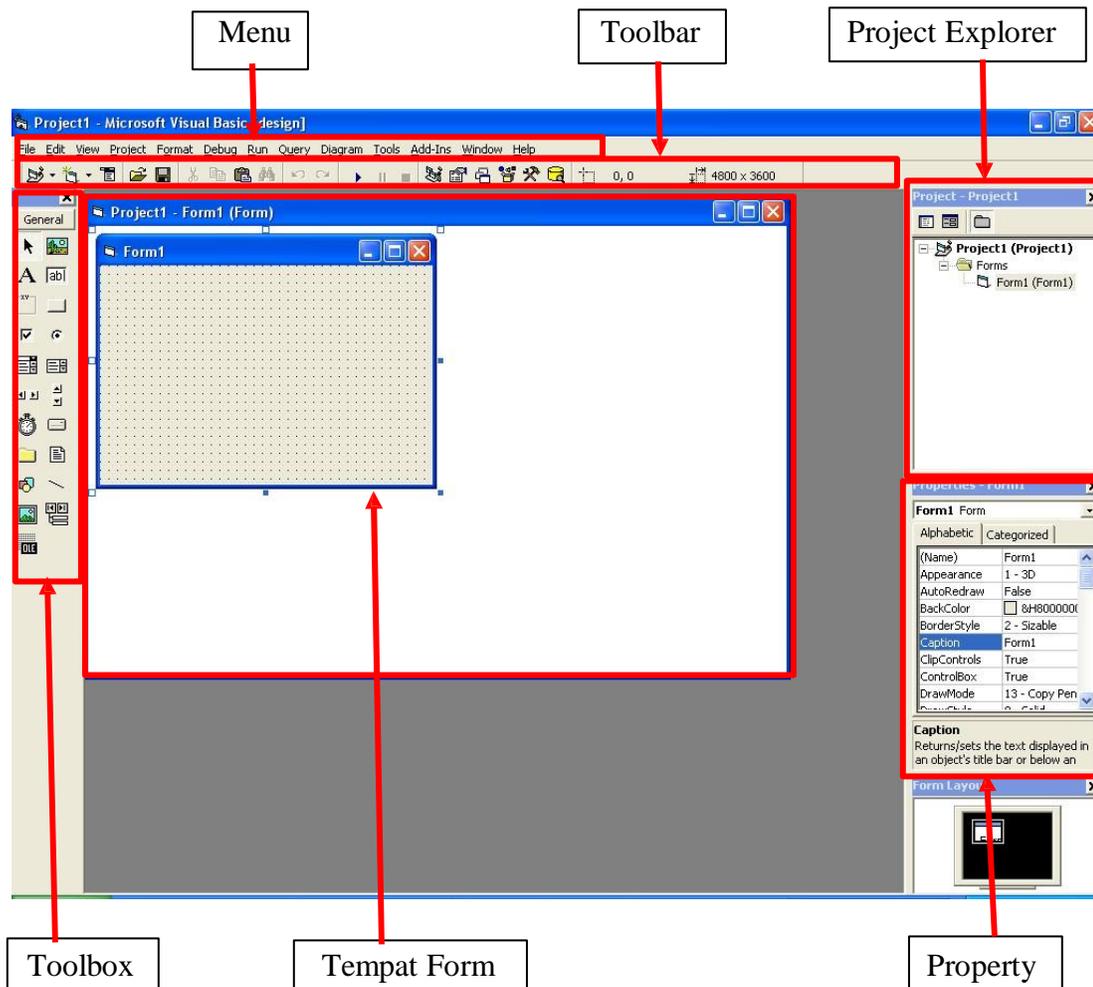
Menurut Saputra (2012:1) “*Visual Basic 6.0* menyediakan fasilitas yang memungkinkan untuk menyusun sebuah program dengan memasang objek-objek grafis dalam sebuah *form*”. *Visual Basic* terlahir dari bahasa pemrograman *BASIC* yang memiliki kepanjangan *Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code*. Karena *BASIC* merupakan bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari dan cukup populer, hampir setiap programmer *desktop* menguasai pemrograman yang satu ini.

Ada beberapa manfaat yang dapat kita peroleh dari penggunaan *Visual Basic*, diantaranya:

1. *User friendly* dan dipakai dalam membuat aplikasi berbasis *windows*.
2. Membantu dalam membuat objek-objek pembantu program, seperti kontrol *ActiveX*, aplikasi internet, *help* dan sebagainya.
3. Dapat digunakan untuk uji program, karena program yang dibuat oleh *Visual Basic* dapat dijadikan sebagai file yang *executable* dan siap pakai.

### **2.6.1 Interface Antar Muka Visual Basic 6.0**

*Interface* antar muka *visual basic 6.0*, berisi menu, *toolbar*, *toolbox*, *form*, *project explorer* dan *property* seperti terlihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.2**  
**Interface Antar Muka Visual Basic 6.0**

Pembuatan program aplikasi menggunakan *Visual Basic* dilakukan dengan membuat tampilan aplikasi pada *form*, kemudian diberi *script program* di dalam komponen-komponen yang diperlukan. *Form* disusun oleh komponen-komponen yang berada di *Toolbox*, dan setiap komponen yang dipakai harus diatur lewat jendela *Property*.

*Menu* pada dasarnya adalah operasional standar di dalam sistem operasi *windows*, seperti membuat *form* baru, membuat *project* baru, membuka *project* dan menyimpan *project*. Disamping itu, terdapat fasilitas-fasilitas pemakaian *Visual*

*Basic* pada *menu*. Untuk lebih jelasnya *Visual Basic* menyediakan bantuan yang sangat lengkap dan detail dalam MSDN (*Microsoft Developer Network*).

### **2.6.2 Kelebihan *Visual Basic 6.0***

Kelebihan yang dimiliki *Visual Basic 6.0* menurut Saputra (2012), yaitu:

1. Cocok digunakan untuk mengembangkan aplikasi/pemrograman yang bersifat "*Rapid Application Development*"
2. Sangat cocok digunakan untuk membuat program/aplikasi bisnis.
3. Digunakan oleh hampir semua keluarga *Microsoft Office* sebagai bahasa *Macro*-nya, segera akan diikuti oleh yang lain.
4. Dapat membuat *ActiveX* control
5. Dapat menggunakan OCX/Komponen yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai *tool* pengembangan.
6. Menyediakan *wizard* yang sangat berguna untuk mempersingkat/mempermudah pengembangan aplikasi
7. Integrasi dengan *Microsoft Transaction Server*.
8. Dapat menjalankan *server* tersebut dari mesin yang sama atau bahkan dari mesin/komputer yang lain.
9. Kurva pembelajaran dan pengembangan yang lebih singkat dibandingkan bahasa pemrograman yang lain seperti C/C++, *Delphi* atau bahkan *Power Builder* sekalipun.
10. Menghilangkan kompleksitas pemanggilan fungsi *Windows AP*, karena banyak fungsi-fungsi tersebut sudah terhubung kedalam *syntax Visual Basic*