

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Sistem Informasi Akuntansi

1.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Krismiaji (2015:1) “Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan sumber daya yang berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu”.

Sedangkan Menurut Mulyadi (2016:5) “Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

Berdasarkan dari definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen-elemen atau fungsi-fungsi tertentu yang bekerja dalam suatu proses untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

1.1.2 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kadir (2014:9) “Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai”.

Sedangkan Menurut Krismiaji (2015:15) “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan dan mengelola serta menyimpan data dan cara-cara yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan kedua definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau fungsi-fungsi yang membentuk sistem dan memberikan *output* berupa laporan yang berguna bagi pemakai sistem informasi tersebut.

1.1.3 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Krismiaji (2015:4) “Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan mengoperasikan bisnis”.

Sedangkan Menurut Weygent, Jerry (2014:395) Menyatakan bahwa “Sistem yang mengumpulkan dan memproses transaksi-

transaksi data dan menyampaikan informasi keuangan kepada pihak-pihak tertentu”.

Dapat disimpulkan dari berbagai definisi di atas, bahwa sistem informasi akuntansi adalah kumpulan prosedur-prosedur dan catatan-catatan yang digunakan dalam memproses suatu data keuangan yang kemudian menghasilkan informasi berupa laporan keuangan yang berguna bagi berbagai macam pihak yang berkepentingan, selain itu sistem informasi akuntansi juga menghasilkan informasi non keuangan yang berguna bagi pengambilan keputusan internal seperti laporan kinerja, laporan piutang pelanggan, laporan perpindahan persediaan, dan lain-lain. Pemakai laporan tersebut antara lain adalah pihak *internal (manajerial)* dan juga pihak *eskternal (kreditur dan debitur)*.

2.2 Tujuan Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Krismiaji (2015:186) Sistem informasi akuntansi memiliki 11 (sebelas) tujuan, yaitu:

1. Kemanfaatan. Informasi yang dihasilkan oleh sistem harus membantu manajemen dan para pemakai dalam pembuatan keputusan.
2. Ekonomis. Manfaat sistem harus melebihi pengorbanannya.
3. Daya andal. Sistem harus memproses dan dapat mengakses data senyaman mungkin, kapan saja pemakai menginginkannya.
4. Ketepatan waktu. Informasi penting harus dihasilkan terlebih dahulu, kemudian baru informasilainnya.
5. *Servis* pelanggan. *Servis* yang memuaskan kepada pelanggan harus diberikan.
6. Kapasitas. Kapasitas sistem harus mampu menangani kegiatan pada periode sibuk dan pertumbuhan dimasa mendatang.
7. *Prakatis*. Sistem harus mudahdigunakan.
8. *Fleksibelitas*. Sistem harus mengakomodasi perubahan-perubahan yang terjadi dilingkungan sistem.
9. Daya telusur. Sistem harus mudah dipahami oleh para pemakai dan perancang serta memudahkan penyelesaian persoalan serta pengembangan sistem dimasa mendatang.
10. Daya audit. Daya audit harus ada dan melekat pada sistem sejak awal pembuatannya.
11. Keamanan. Hanya *personil* yang berhak saja dapat mengakses atau diijinkan mengubah data sistem.

2.3 Sistem Informasi Akuntansi Penggajian

Menurut Mulyadi ([Ahmad Sanusi Weblog :2009](#)) Sistem informasi gaji dan upah dirancang untuk menangani transaksi perhitungan gaji dan upah karyawan dan pembayarannya”. Perancangan sistem penggajian dan pengupahan ini harus dapat menjamin: keakuratan, kehandalan, keamanan akses.

Menurut Mulyadi (2017:320) 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.
2. **Prosedur Pembuatan Daftar Gaji**
Dalam prosedur ini fungsi pembuatan daftar data yang dipakai sebagai dasar pembuatan daftar gaji karyawan adalah surat-surat keputusan mengenai pengangkatan karyawan, daftar gaji bulan sebelumnya dan daftar hadir.
3. **Prosedur Distribusi Biaya Gaji**
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. Fungsi keuangan kemudian menguangkan cek tersebut ke bank dan memasukan uang ke dalam amplop gaji dan upah dilakukan oleh juru bayar.

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”.

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. 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.

Sistem penggajian karyawan yang berbasis komputer, seluruh perhitungan gaji dilakukan oleh sistem.

Menurut Sagala (2010:121) Prosedur penggajian yang terkomputerisasi antara lain:

1. Penambahan 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 diperbarui. Hasil pembaruan 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 ke sistem 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. Setelah selesai menyerahkan gaji kepada karyawan, maka bagian akuntansi harus membuat jurnal yang berkaitan dengan pembayaran gaji. 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 Pengertian Perancangan

Menurut Bin Ladjamudin (2005:39) “Perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.”

Menurut Kusrini dkk (2007:79) “Perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka penulis dapat mengambil simpulan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

2.5 Pengembangan Sistem

Menurut Prakasita (2015:52) “Pengembangan sistem merupakan satu set aktivitas, metode, praktik terbaik, dan peralatan terotomatisasi yang digunakan para stakeholder untuk mengembangkan dan secara berkesinambungan memperbaiki sistem informasi dan perangkat lunak”. Dalam hal ini pengembangan sistem merupakan suatu proses disertai peralatannya yang digunakan para stakeholder untuk memperbaiki sistem informasi dan perangkat lunak secara berkesinambungan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem merupakan suatu langkah-langkah/ metode yang dilakukan oleh peneliti sistem dalam pengembangan suatu sistem informasi.

Menurut Krismiaji (2015:173-174) beberapa alasan perlu dilakukan perubahan sistem lama, yaitu :

- a. Perubahan kebutuhan pemakai atau perusahaan. Meningkatnya daya saing, pertumbuhan, konsolidasi atau penggabungan perusahaan, peraturan baru, atau perubahan dalam pola hubungan regional atau global dapat mengubah suatu struktur organisasi dan tujuannya. Untuk dapat tetap resonsif terhadap kebutuhan perusahaan, sistem akuntansi juga harus berubah.
- b. Perubahan teknologi, jika teknologi mengalami kemajuan dan menjadi lebih murah, sebuah organisasi dapat memperoleh sebuah sistem yang lebih resonsif terhadap kebutuhan pemakai sehingga lebih efisien.
- c. Perbaikan proses pengelolaan bisnis. Banyak perusahaan memiliki proses bisnis yang tidak efisien dan memerlukan pembaharuan.
- d. Dorongan untuk mempertahankan keunggulan kompetitif. Meningkatnya kualitas, kuantitas, dan kecepatan informasi dapat berakibat pada

- perbaikan produk atau jasa dan mungkin dapat membantu menurunkan biaya.
- e. Peningkatan produktivitas. Komputer mengotomatisasi sebagian besar pekerjaan klerikal danberulang.
 - f. Pertumbuhan perusahaan. Pertumbuhan perusahaan dapat mengakibatkan kebutuhan informasi berubah, dengan demikian sistem informasi yang dimiliki perusahaan harus dapat diubah agar dapat diubah agar dapat menghasilkan informasi baru yang tepat.

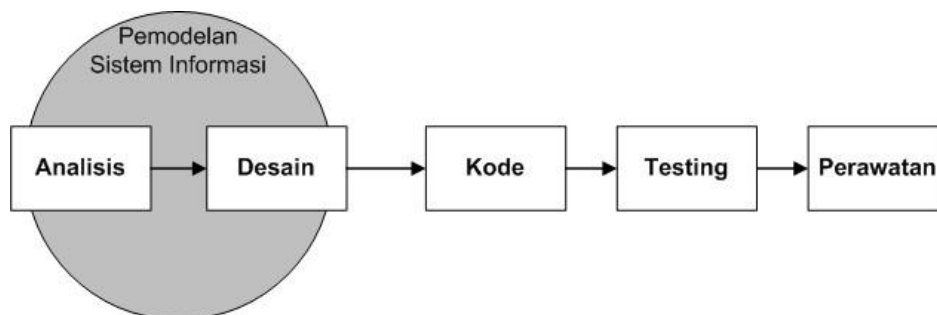
2.6 Teknik Pengembangan Sistem

2.6.1 Waterfall

Menurut Shalahuddin (2011:44) metode pengembangan sistem yang diterapkan yaitu *Waterfall* (*analysis, design, coding, testing, maintenance*). Metode *waterfall* bisa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

2.6.2 Tahapan-tahapan Pengembangan Sistem

Menurut Shalahuddin (2011:45) secara operasional langkah-langkah metode waterfall dapat digambarkan dalam gambar 1.



Gambar 2.8 Tahap-tahap Pengembangan Sistem

2.6.3 Analisis (*Analysis*)

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Pada tahap ini dilakukan dalam analisis sistem antara lain:

1. Analisis *PIECES*

Kelemahan dari sistem lama berdasarkan Analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Eficiency, dan Service*), berikut ini perinciannya:

1. Kinerja (*Performance*)

Masalah kinerja yang diukur dengan jumlah waktu tanggap dan jumlah produksi akan muncul ketika tugas-tugas tidak mencapai tujuan atau sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan

waktu tanggap. Jumlah produksi yang dimaksud adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksitersebut.

2. Informasi (*Information*)
Peningkatan kualitas informasi bukan berarti meningkatkan jumlah informasi, karena terlalu banyak informasi akan menjadi masalah baru. Keadaan yang membutuhkan peningkatan informasi diantaranya, kurangnya informasi yang relevan mengenai keputusan ataupun situasi sekarang, kurangnya informasi yang tepat waktu, kurang akuratnya informasi.
 3. Ekonomi (*Economic*)
Persoalan ekonomis dan peluang berkaitan dengan masalah biaya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam analisis ini adalah biaya (biaya tidak diketahui, biaya tidak dapat dilacak ke sumber, biaya terlalu tinggi) dan Keuntungan (Pasar-pasar baru dapat dieksplorasi, pemasaran saat ini yang dapat diperbaiki, pesanan-pesanan yang dapat ditingkatkan).
 4. Pengendalian (*Control*)
Peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang akan terjadi karena tidak adanya otorisasi. Pengendalian dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah, atau mendeteksi kesalahan sistem, menjamin keamanan data, informasi, dan persyaratan. Dalam analisis keamanan ini, perlu diperhatikan tentang keamanan atau kontrol yang lemah atau keamanan yang berlebihan.
 5. Efisiensi (*Efficiency*)
Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan *output* sebanyak-banyaknya dengan *input* seminim mungkin. Sistem dikatakan tidak efisien bila banyak waktu yang terbuang, data *input* berlebihan, data diproses berlebihan, informasi *output* berlebihan, usaha berlebihan, dan material yang berlebihan.
 6. Pelayanan (*Service*)
Layanan merupakan kriteria penilaian dimana kualitas suatu sistem dikatakan baik atau buruk. Adapun kriteria- kriteria suatu sistem dikatakan buruk, jika sistem tersebut menghasilkan produk yang tidak akurat, tidak konsisten, dan tidak dipercaya, sistem sukar dipelajari dan sukar digunakan, sistem canggung, serta sistem tidak fleksibel.
2. Analisis Kebutuhan Sistem
- Analisis kebutuhan sistem merupakan fase yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dari sistem baru untuk mengembangkan sebuah sistem yang memadai kebutuhan tersebut. Kebutuhan sistem bisa diartikan sebagai pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh sistem atau pernyataan tentang karakteristik yang harus dimiliki sistem. Analisis ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Kebutuhan Fungsional*
Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem baru, selain itu juga berisi informasi-informasi yang harus ada pada sistem akuntansi penjualan tunai yang sesuai dan layak.
2. *Kebutuhan Non Fungsional*
Kebutuhan informasi adalah tipe kebutuhan yang berbasis property yang dimiliki oleh sistem.
3. *Analisis Kelayakan Sistem*
Analisis kelayakan merupakan proses yang mempelajari atau menganalisa permasalahan yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Analisis kelayakan digunakan untuk menentukan kemungkinan keberhasilan solusi yang diusulkan. Analisis kelayakan sistem ini menggunakan beberapa studi kelayakan dalam melakukan analisisnya, diantaranya:
 1. *Studi Kelayakan Teknis*
Kelayakan teknis meliputi kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan.
 2. *Studi Kelayakan Operasional*
Sistem dikatakan layak secara operasional jika usulan kebutuhan suatu yang dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam organisasi. Di samping itu, informasi yang dihasilkan oleh sistem harus merupakan informasi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna, tepat pada saat pengguna membutuhkan.

2.6.4 Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak (*software*) adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Pada tahap desain dilakukan perancangan antara lain:

- a. Perancangan *Database*
- b. Perancangan Proses
- c. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

2.6.5 Pengkodean (*Coding*)

Tahap pengkodean dalam pembuatan aplikasi merupakan tahap yang sangat penting, karena jika gagal dalam tahap ini maka desain aplikasi yang dibuat tidak akan berjalan. Pengkodean (*coding*) adalah memberikan kode-kode atau tanda-tanda terhadap catatan-catatan observasi, wawancara dan kuesioner beserta isi/jawabannya. Kode itu dapat berupa huruf, angka-angka untuk nomor ataupun untuk nilai, lambang-lambang dan sebagainya. Maksud pengkodean ini adalah untuk mempermudah pengolahan (analisis) data, terutama jika data/informasi itu dianalisis melalui tabel-tabel (analisis). Pengkodean juga dapat

diartikan sebagai penerjemahan data menjadi kode-kode bahasa pemrograman yang dapat dibuat menggunakan beberapa aplikasi.

2.6.6 Pengujian (*Testing*)

Proses pengujian berfokus pada logika internal *software* untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan juga fungsi eksternal. Metode yang digunakan untuk melakukan testing, yaitu metode langsung dan metode tidak langsung.

2.6.7 Perawatan (*Maintenance*)

Perawatan *software* mengaplikasikan kembali setiap fase program sebelumnya namun tidak dilakukan dengan membuat *software* yang baru. Perawatan program dapat dilakukan dengan cara *backup database* dan *backup aplikasi*.

2.7 *Microsoft Visual Basic*

Menurut Kurniadi (2010:28) pengertian *Microsoft Visual Basic 6.0* adalah sebagai berikut :

Visual Basic merupakan turunan bahasa pemrograman *BASIC* dan menawarkan pengembangan perangkat lunak computer berbasis grafik dengan cepat. Beberapa bahasa skrip seperti *Visual Basic For Application (VBA)* dan *Visual Basic Scripting Edition (VB Script)*, mirip seperti hanya *Visual Basic*, tetapi cara kerjanya yang berbeda. Para programmer dapat membangun aplikasi dengan menggunakan komponen-komponen yang disediakan oleh *Microsoft Visual Basic*.

2.7.1. Elemen *Microsoft Visual Basic 6.0*

Sebelum menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*, sebaiknya mengenal terlebih dahulu fungsi dan kegunaan elemen-elemen yang terdapat pada jendela *Microsoft Visual Basic 6.0*, menurut Andi (2010:7):

1. *Title Bar*

Merupakan bagian judul yang terletak pada bagian atas jendela program *Microsoft Visual Basic 6.0* yang berfungsi menunjukkan nama proyek yang sedang aktif.

2. *Menu Bar*

Merupakan batang menu yang berisi menu-menu utama, seperti *File*, *Edit*, *View*, *Project* dan lain-lain yang berfungsi untuk mengoperasikan program *Microsoft Visual Basic 6.0*.

3. *Main Toolbar*

Merupakan sebuah batang tool yang berisi tombol-tombol dengan gambar ikon yang dapat diklik untuk melakukan suatu perintah khusus secara cepat.

4. *Toolbox*

Merupakan kotak perangkat yang terdiri dari beberapa class object digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.

5. *Project*
Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan proyek-proyek, *form*, atau modul-modul yang terlibat dalam proses pembuatan aplikasi.
6. *Form*
Merupakan tempat yang digunakan untuk merancang aplikasi yang sedang dibuat. Dalam *form* kita dapat merancang sebuah program aplikasi dengan menempatkan kontrol-kontrol yang ada di bagian *toolbox*. Untuk mengaktifkan *form*, digunakan salah satu cara berikut:
 - a. Klik tombol *View Object* pada jendela *project*
 - b. Klik menu *View*, pilih perintah *Object*
 - c. Tekan tombol Shift+F7 pada *keyboard*.
7. *Jendela Code*
Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan atau menuliskan kode program. Untuk mengaktifkan jendela kode, gunakan salah satu cara berikut:
 - a. Klik tombol *View Code* pada jendela *project*
 - b. Klik menu *View*, pilih perintah *Code*
 - c. Klik ganda pada *form* atau kontrol yang sudah disiapkan pada *form*.
8. *Jendela Properties*
Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan dan mengubah properti-properti yang dimiliki sebuah objek. Pada jendela *properties* terdapat dua pilihan tabulasi, yaitu *alphabetic* (urut berdasarkan abjad) dan *Categorized* (urut berdasarkan kelompok).
9. *Jendela Form Layout*
Merupakan jendela yang digunakan untuk mengatur posisi form pada layar monitor saat program dijalankan. Untuk memindahkan posisi form melalui jendela *form layout view*, lakukan proses klik tahan dan geser ke posisi yang diinginkan. Selanjutnya tekan F5 pada *keyboard* untuk melihat hasil perubahan posisi *form*.
10. *Jendela Immediate*
Merupakan jendela yang digunakan untuk melihat dan memeriksa hasil suatu ekspresi secara langsung. Untuk mengaktifkan jendela *Immediate*, klik menu *View*, lalu *Immediate Windows* atau gunakan Ctrl+G pada *keyboard*.
11. *Jendela Object Browser*
Merupakan jendela yang digunakan untuk melihat objek-objek yang terlibat dalam pembuatan aplikasi. Pada jendela ini kita dapat melihat metode, even, dan properti yang dimiliki sebuah objek. Untuk menampilkan jendela *Object Browser*, klik menu *View* lalu *Object Browser*.

2.7.2 Kelebihan *Microsoft Visual Basic 6.0*.

Adapun kelebihan yang dimiliki *Microsoft Visual Basic 6.0* menurut Agus Saputra, dkk (2012:2) yaitu :

1. Fasilitas yang lebih lengkap mendukung *User Friendly*.
2. Kurva pembelajaran dan pengembangan yang lebih singkat dibandingkan bahasa pemrograman yang lain seperti C/CC++, *Delphi* atau *Power Builder*
3. Menghilangkan kompleksitas pemanggilan fungsi *Windows AP*, karena banyak fungsi-fungsi tersebut sudah terhubung ke dalam *syntax visual basic*.
4. Kecepatan akses data dalam penanganan data yang benar jauh lebih cepat.
5. Cocok digunakan untuk mengembangkan aplikasi/pemrograman yang bersifat "*Rapid Application Development*."
6. Sangat cocok digunakan untuk membuat program/aplikasi bisnis.
7. Digunakan oleh hampir semua keluarga *Microsoft Office* sebagai bahasa *Macro-nya*, segera akan diikuti yang lain.