

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Penjualan**

Penjualan merupakan suatu seni untuk melaksanakan suatu pekerjaan melalui orang lain. Beberapa ahli menyatakan sebagai ilmu dan sebagai seni, adapula yang memasukkannya ke dalam masalah etika dalam penjualan. Pada pokok istilah penjualan dapat diartikan sebagai berikut :

Menurut Philip Kotler (2009:22) konsep penjualan adalah menyakini bahwa para konsumen dan perusahaan bisnis, tidak akan secara teratur membeli cukup banyak produk-produk yang ditawarkan oleh organisasi tertentu. Oleh karena itu, organisasi yang bersangkutan harus melakukan usaha penjualan dan promosi yang agresif. Dasar-dasar pemikiran yang terkandung dalam konsep penjualan adalah sebagai berikut :

- a. Tugas utama dari perusahaan adalah mendapatkan penjualan cukup dari produknya.
- b. Para konsumen tidak akan mungkin membeli barang dengan jumlah yang cukup banyak tnpa mendapat dorongan.

Pemasaran menurut Philip Kotler (2009:18), adalah sekumpulan alat pemasaran yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk mencapai tujuan pemasarannya dalam pasar sasaran.

Penjelasan arti dari 4P sebagai berikut:

1. *Product*

Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, diperoleh dan digunakan atau dikonsumsi untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan meliputi barang fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, gagasan, dan ide.

2. *Price*

Harga adalah jumlah uang yang harus dibayar oleh pelanggan untuk memperoleh produk atau jasa untuk memperoleh satu buah produk dan hendaknya harga akan dapat terjangkau oleh konsumen.

3. *Place*

Tempat distribusi termasuk aktivitas perusahaan untuk menyalurkan produk atau jasa tersedia bagi konsumen. Kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk serta merupakan keputusan distribusi menyangkut kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk tersedia dalam sejumlah saluran distribusi dan outlet yang memungkinkan konsumen dapat dengan mudah memperoleh suatu produk.

4. *Promotion*

Promosi merupakan aktivitas yang meliputi berbagai metode, yaitu iklan, promosi penjualan, mengkomunikasikan produk dan membujuk pelanggan, menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rang

### 3.2 Sistem Penjualan

Sistem Penjualan adalah suatu sistem yang mengorganisasikan serakain prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan, dan memperoleh informasi guna mendukung keputusan mengenai penjualan. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi volume penjualan antara lain :

#### 1. Kualitas barang

Turunnya mutu barang dapat mempengaruhi volume penjualan, jika barang yang diperdagangkan mutunya menurun dapat menyebabkan pembelinya yang sudah menjadi pelanggan dapat merasakan kecewa sehingga mereka bisa berpaling kepada barang lain yang mutunya lebih baik.

#### 2. Selera konsumen

Selera konsumen tidaklah tetap dan dapat berubah setiap saat, bilamana selera konsumen terhadap barang-barang yang kita perjualbelikan tidak sesuai harapan konsumen. Hal ini bisa menyebabkan volume penjualan menurun.

#### 3. Servis terhadap pelanggan

Merupakan faktor penting dalam usaha memperlancar penjualan terhadap usaha dimana tingkat persaingan semakin tajam. Dengan adanya servis yang baik terhadap para pelanggan sehingga meningkatkan volume penjualan.

#### 4. Persaingan menurunkan harga jual

Potongan harga dapat diberikan dengan tujuan agar penjualan dan keuntungan perusahaan dapat ditingkatkan dari sebelumnya. Potongan harga tersebut dapat diberikan kepada pihak tertentu dengan syarat-syarat tertentu pula. Adapun tahapan-tahapan untuk meningkatkan penjualan adalah sebagai berikut :

##### a. Persiapan sebelum penjualan

Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan pengertian tentang barang yang dijualnya. Selain itu mereka juga lebih dahulu mengetahui kemungkinan tentang motivasi dan perilaku dalam segmen pasar yang dituju.

##### b. Menentukan lokasi pembeli potensial

Penentuan calon pembeli beserta karakteristiknya.

##### c. Pendekatan pendahuluan

Mengetahui produk dan bagaimana pembeli dapat tertarik dengan produk tersebut.

##### d. Melakukan penjualan

Penjualan dilakukan dimulai dari suatu usaha untuk memikat calon pembeli. Jika minat pembeli dapat diikuti, maka penjual dapat mengarahkan penjualan.

##### e. Pelayanan purna jual

Pelayanan yang dilakukan setelah pembelian barang, yaitu pemberian garansi, penghantaran barang ke tempat tujuan tanpa ongkos kirim.

### 3.3 Perancangan

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah diterjemahkan oleh Jogiyanto (2005:196) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menyebutkan bahwa: “desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. Definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”. Azhar susanto (2004:331) menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

### 3.4 Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (2005:197) desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

- e. Berupa gambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi

### 3.5 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut McLeod (2008), siklus hidup sistem (*system life cycle*) disingkat SDLC adalah proses evolusioner dalam menetapkan sistem dan sub sistem informasi berbasis computer. SLC yang juga dikenal sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) terdiri dari serangkaian tugas yang erat mengikuti langkah-langkah pendekatan sistem, karena proses tersebut mengikuti sebuah pola yang teratur dan dilakukan secara *top-down*.

Sedangkan *System Development Life Cycle* atau yang disingkat SDLC adalah metode tradisional yang digunakan untuk membangun, memelihara, dan mengganti suatu sistem informasi. *System Development Life Cycle* (SDLC) terdiri dari tujuh fase, antara lain :

- a. *Project Identification and Selection*

Fase dimana kebutuhan sistem informasi secara keseluruhan diidentifikasi dan dianalisa.

- b. *Project Initiation and Planning*

Fase dimana suatu proyek sistem informasi yang potensial dilakukan dan direncanakan terinci dikembangkan untuk pengembangan sistem.

- c. *Analysis*

Suatu fase dimana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan alternatif sistem baru diusulkan.

d. *Logical Design*

Suatu fase dimana semua kegiatan fungsional dari sistem yang diusulkan untuk dikembangkan dan digambarkan secara independent.

e. *Physcal Design*

Fase rancangan logis dari sebelumnya diubah dalam bentuk teknis yang terinci dimana pemrograman dan bentuk sistem dapat dibuat.

f. *Implementation*

Suatu fase dimana sebuah sistem informasi diuji dan digunakan untuk mendukung suatu proses bisnis organisasi.

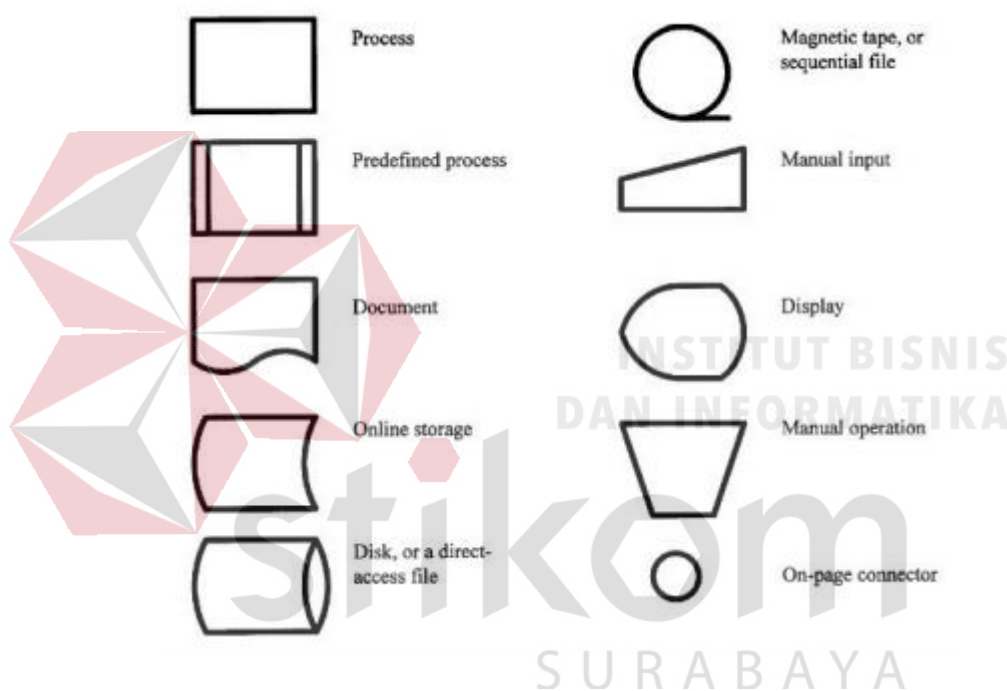
g. *Maintenance*

Suatu fase dimana sebuah sistem informasi secara sistematis diperbaiki dan dikembangkan.

Siklus hidup pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama, dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Tiap-tiap pengembangan sistem dibagi menjadi beberapa tahapan kerja. Tiap tahapan ini memiliki karakteristik tersendiri. Sebagai awal dari pelaksanaan pengembangan sistem adalah proses kebijaksanaan dan perencanaan sistem, dimana kebijaksanaan sistem merupakan landasan dan dukungan dari manajemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Sedangkan perencanaan sistem merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan dari sistem tersebut.

### 3.6 System Flow

Menurut Kendall & Kendall (2003) *System flow* atau bagian alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada didalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem. Simbol- simbol yang digunakan dalam *system flow* akan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Simbol pada *System Flow*

1. Simbol document.

Menunjukkan dokumen *input* dan *output* baik dalam proses manual maupun otomatis.

2. Simbol kegiatan manual.

Menunjukkan adanya sebuah aktivitas/ pekerjaan yang masih dikerjakan secara manual.



3. Simbol simpanan offline.

Menunjukkan file- file non computer yang diarsipkan.

4. Simbol proses.

Menunjukkan bahwa sedang adanya sebuah proses dari operasi yang dilakukan oleh program komputer.

5. Simbol database.

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil dari kinerja operasi komputer.

6. Symbol garis alir.

Menunjukkan aliran/ arus dari sebuah proses.

7. Simbol penghubung.

Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain dari halaman semula.

### 3.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Jogiyanto (2005) Data *Flow* Diagram (DFD) sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan dapat mengembangkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

Symbol- symbol yang digunakan pada DFD, antara lain :

1. *External Entity* atau *Boundary*.

*External entity* atau kesatuan luar merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. *External entity* disimbolkan dengan notasi kotak.

2. Arus Data.

Arus data (*data flow*) di DFD diberi symbol/ notasi panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data (*data source*), dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. Proses.

Suatu proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang akan keluar dari proses. Simbol/ notasi dari proses berupa lingkaran atau persegi panjang bersudut tumpul.

4. Simpanan Data.

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa hal-hal sebagai berikut, sebagai gambaran :

- a. Suatu file atau database di sistem computer.
- b. Suatu arsip atau catatan manual.
- c. Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
- d. Suatu tabel acuan manual.

Simpanan data di DFD disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang tertutup disalah satu ujungnya.

### 3.8 Context Diagram

Menurut Jogiyanto (2005) Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus- putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses, tidak bolehh terdapat store dalam diagram konteks.

#### 3.8.1 Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 adalah langkah selanjutnya setelah pembuatan *context diagram*. Pada langkah ini, digambarkan proses- proses yang terjadi dalam sebuah sistem informasi.

#### 3.8.2 Data Flow Diagram Level 1

DFD level 1 merupakan penjelasan dari DFD level 0. Pada proses ini dijelaskan proses apa saja yang dapat dilakukan pada setiap proses yang terdapat pada DFD level 0.

### 3.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa entity yang digunakan untuk merancang *database* yang akan diperlukan (Jogiyanto, 2005). Sebuah ERD memiliki beberapa jenis model, yaitu :

1. *Conceptual Data Model* (CDM).

Merupakan model universal dan dapat menggambarkan semua struktur logic database (DBMS), dan tidak bergantung dari software atau pertimbangan struktur data storage. Sebuah CDM dapat diubah langsung menjadi PDM dengan melakukan generalisasi.

2. *Physical Data Model* (PDM).

Merupakan model ERD yang telah mengacu pada pemilihan software DBMS yang spesifik. Hal ini sering kali berbeda dikarenakan oleh struktur database yang bervariasi, mulai dari model schema, tipe data penyimpanan, dan sebagainya.

ERD memiliki 4 jenis objek, yaitu :

- a. *Entity*

Sesuatu yang ada dan terdefiniskan bisa berupa nyata maupun abstrak yang adapt dibedakan satu dengan yang lainnya dan adanya hubungan saling ketergantungan antar entitasnya.

- b. *Attribute*

Setiap entity memiliki beberapa atribut, yang merupakan ciri atau karakteristik dari entity tersebut. Atribut sering disebut juga data elemen atau data field.

c. *Key*

Beberapa elemen data memiliki sifat, dengan mengetahui nilai yang telah diberikan oleh sebagian elemen data dari entity tertentu, dapat didefinisikan nilai-nilai yang terkandung dalam elemen-elemen data lain ada di entity yang sama. Elemen penentu tersebut adalah sebagai elemen dari kunci (*key*).

d. *Relationship*

*Relationship* menggambarkan hubungan yang terjadi antar entity yang mewujudkan pemetaan antar entity. Bentuk dari *relationship* adalah :

- *One to One Relationship.*

Hubungan satu entity dengan entity yang lain.

- *One to Many Relationship.*

Hubungan antar entity satu dengan entity yang lainnya adalah satu berbanding banyak.

- *Many to One Relationship.*

Hubungan antar entity satu dengan entity yang lainnya adalah banyak berbanding satu.

- *Many to Many Relationship.*

Hubungan antar entity satu dengan entity yang lainnya adalah banyak berbanding banyak.

### 3.10 *Tools* Pemrograman

Dalam mengembangkan sebuah aplikasi, tentunya akan membutuhkan suatu hal yang dinamakan *tools* atau alat berupa bahasa pemrograman. *Tools* yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini adalah *VB.NET* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis form, *Crystal Report* yang nantinya akan digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan laporan pada aplikasi, dan menggunakan basis data *SQL Server 2008*.

#### 3.10.1 Visual Basic

Visual Basic telah melalui sejumlah versi dari produk aslinya dan sangat jauh berbeda dari produksi awalnya. Visual Basic 1.0 dirilis pada pertengahan tahun 1991, dikembangkan dari QuickBasic yang berbasis DOS, bahasa pemrograman BASIC versi Microsoft. Visual Basic dirancang untuk kemudahan penggunaan dan memungkinkan para programmer generasi baru membuat aplikasi untuk sistem operasi Windows. Versi pertama ini pada dasarnya adalah versi grafis dari QuickBasic, dan memasukkan tool-tool untuk pembuatan elemen antar muka-pengguna.

Pada awal 1992 dirilis Visual Basic Professional Toolkit. Ini merupakan sekumpulan paket dari kontrol kustom tambahan yang dibuat oleh Microsoft dan perusahaan lain. Orientasi obyek pada saat itu dan reusabilitas menjadi konsep penting dalam pengembangan perangkat lunak. Meskipun Visual basic sendiri jauh dari sebuah bahasa berorientasi obyek, dukungannya pada kontrol kustom adalah langkah yang di nilai benar.

Visual Basic 2.0 dirilis pada tahun 1992. Dalam versi ini terdapat tipe data varian, konstanta True dan False, serta variabel obyek. Variabel obyek membuat Visual Basic berada one step di depan para pesaingnya dalam berorientasi obyek dengan kemampuannya mendeklarasikan dan merujuk obyek (dalam C dikenal dengan pointer).

Pada saat itu VBSQL dan ODBC API adalah satu-satunya access methode yang tersedia yang bisa digunakan. Keduanya menyediakan akses 16-bit. ODBC API adalah sebuah antar muka yang rumit dengan cara belajar yang memerlukan konsentrasi tinggi, begitu pula dengan VBSQL yang dianggap meragukan sebagai antar muka VB asli untuk SQL Server.

Visual Basic 3.0 dirilis pada tahun 1993 dan berisi kontrol data standar. Ini akan menyediakan akses database dalam aplikasi dengan pengkodean yang minimal. Versi ini juga mendukung kontrol VBX(16-bit). Selain itu, versi ini juga disertai dengan mesin database Jet versi 1.1. Mesin ini digunakan untuk konektivitas database melalui DAO (Data Access Objects). Mesin ini (Jet) hingga sekarang telah mencapai versi 4.0 dimana terdapat ADO (Active Data Objects) adalah metode akses data yang disukai karena merupakan salah satu komponen utama dalam strategi Universal data Access microsoft.

Tahun 1995 dirilis Visual Basic 4.0. Versi ini mengakomodasi kecanggihan pengembangan perangkat lunak dengan adanya teknologi OLE dan kemampuan untuk membuat obyek. Selan itu juga terdapat OCX yaitu kontrol kustom 32-bit, disamping kemampuan untuk mengakses aplikasi lain, seperti Word dan Excel dalam Visual Basic menggunakan VBA (Visual Basic for Applications).

Versi ini juga disertai dengan Remote Data Objects (RDO) dan Remote Data Control. RDO adalah sebuah metode akses data yang dirancang dari bawah ke atas (Down to Up) untuk menggantikan DAO. Pustaka ActiveX 32-bit ini lebih kecil dan lebih cepat daripada DAO serta dirancang dengan sebuah hierarki obyek yang sama dengan ODBC API. Remote Data Control hingga saat ini tidak pernah atau jarang digunakan karena sering dihindari berbagai masalah.

Visual Basic versi 5.0 dirilis pada tahun 1997, mendukung standar Component Object Model (COM) Microsoft dan memungkinkan membuat sebuah kontrol ActiveX. Versi ini merupakan sebuah langkah maju karena di dalamnya para pengembang bisa membuat kontrol dan DLL sendiri dalam Visual Basic dimana sebelumnya tidak mungkin.

Pada tahun 1998 dirilis Visual Basic 6.0, dimana didalamnya sudah termasuk metode baru yang telah ditingkatkan dari versi sebelumnya untuk berinteraksi dengan SQL Server. Versi ini juga sudah termasuk akses data yang telah ditingkatkan, tool dan kontrol baru yang dipakai bersama database seperti ADO Data Control, fitur internet yang telah ditingkatkan (seperti kelas Web), dan sejumlah wizard baru.

ADO 2.0 diluncurkan bersama Visual Basic 6.0. Antar muka ke OLE DB ini sama dengan RDO namun dengan struktur yang kurang hierarkis dan lebih kecil. ADO dirancang bagi perusahaan besar dan aplikasi internet dan merupakan salah satu komponen utama dalam Universal Data Access (UDA) Microsoft. Versi terbaru dari ADO adalah 2.7.

Visual Basic merupakan bagian dari suite tool pengembangan Microsoft yang disebut Visual Studio, yang juga di dalamnya terdapat Visual C++, Visual



FoxPro, Visual Interdev, Visual J++ dan Visual SourceSafe. Jika ingin membeli Visual Basic, anda harus mengetahui bahwa perangkat lunak ini terdiri dalam tiga edisi. Yaitu:

- **Learning Edition** merupakan versi skala bawah yang berisi lingkungan dan kontrol-kontrol pengembangan dasar. Juga dilengkapi dengan CD multimedia untuk belajar Visual Basic.
- **Profesional Edition** Memiliki fitur-fitur dari edisi sebelumnya yang juga di tambah dengan kontrol ActiveX tambahan, Visual Database Tools, Data Environment Designer, dan DHTML Page Designer. Edisi ini merupakan versi yang mempunyai fitur paling lengkap, antara lain berupa fungsionalitas pengembangan Internet.
- **Enterprise Edition** Memasukkan semua fitur dari Profesional Edition ditambah tool Back Office, seperti SQL Server, Microsoft Transaction Server, IIS dan Visual Sourcesafe. Versi ini digunakan untuk mendukung aplikasi-aplikasi terdistribusi skala perusahaan besar dan menyediakan semua tool untuk integrasi penuh dengan SQL Server dan lainnya.

### 3.10.2 SQL Server

Microsoft SQL Server merupakan produk *Relational Database Management System* (RDBMS) yang dibuat oleh Microsoft. Orang sering menyebutnya dengan SQL Server saja. Microsoft SQL Server juga mendukung SQL sebagai bahasa untuk memproses *query* kedalam *database*. Microsoft SQL Server banyak digunakan pada dunia bisnis, pendidikan, atau juga pemerintahan sebagai solusi database atau tempat penyimpanan data. Pada tahun 2008

Microsoft mengeluarkan SQL Server 2008 yang merupakan versi paling banyak yang sering digunakan. Berikut ini adalah beberapa fitur dari sekian banyak fitur yang dimiliki oleh SQL Server 2008, antara lain :

1. *XML Support*. Dengan fitur ini, anda bisa menyimpan dokumen XML dalam suatu table, meng-*query* data kedalam format XML melalui *transact-SQL* dan lain sebagainya.
2. *Multi- Instance Support*. Fitur ini memungkinkan anda untuk menjalankan beberapa database engine SQL Server pada mesin yang sama.
3. *Data Warehousing dan Business Intelligence (BI) Improvement*. SQL Server dilengkapi dengan fungsi- fungsi untuk keperluan *Business Intelligence* melalui *Analysis Service*. Selain itu, SQL Server juga menambahkan *tools* untuk keperluan *data mining*.
4. *Performance and Scalability Improvements*. SQL Server menerapkan *distributed partitioned views* yang memungkinkan untuk membagi *workload* ke beberapa server sekaligus. Peningkatan lainnya juga dicapai di sisi DBCC, *indexed view*, dan *index reorganization*.
5. *Query Analyzer Improvements*. Fitur yang dihadirkan antara lain : *integrated debugger, object browser*, dan fasilitas *object search*.
6. *DTS Enhancement*. Fasilitas ini sekarang sudah mampu untuk memperhatikan *primary key*, dan *foreign key constraints*. Ini berguna pada saat migrasi table dari RDBMS lain.
7. *Transact-SQL Enhancements*. Salah satu peningkatan disini adalah T-SQL sudah mendukung UDF (*User-Definable Function*). Ini memungkinkan anda untuk menyimpan rutin- rutin kedalam *database engine*.

### 3.10.3 Crystal Report

Crystal Report dirancang untuk membuat laporan yang dapat digunakan dalam bahasa pemrograman berbasis windows, seperti Borland Delphi, Visual Basic, Visual C/C++, dan Visual Interdev.

Menurut Hadi (2003), ada beberapa kelebihan dari Crystal Report, antara lain adalah :

1. Dari segi pembuatan laporan, tidak terlalu rumit yang memungkinkan para programmer pemula sekalipun dapat membuat laporan yang sederhana tanpa melibatkan banyak kode pemrograman.
2. Integrasi dengan bahasa pemrograman lain yang memungkinkan dapat digunakan oleh banyak programmer dengan masing- masing keahlian.
3. Fasilitas *import* hasil laporan yang mendukung format- format populer seperti : Microsoft Word, Microsoft Excel, Acces, Adobe Acrobat Reader, HTML, dan sebagainya.

