

PERENCANAAN DAN DESAIN ARSITEKTUR
PENANJIAN LALANG BERKAYU BANTUAN
MICKYGOET VINCENT BASIC 60
DASAR ARSITEKTUR

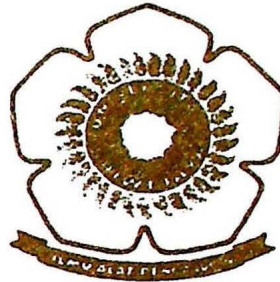


AL-FAHRI AL-FAHRI
2002/2003/2004

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2002

**PEMROGRAMAN DATABASE KONSTRUKSI MESIN
PERONTOK JAGUNG DENGAN BANTUAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0
DAN AUTOCAD 2000**



SKRIPSI

**Dibuat untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan
Pendidikan pada Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Mesin
Universitas Sriwijaya**

OLEH :

AL ANTONI AKHMAD

NIM : 0397 315 0005

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2002

UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK MESIN

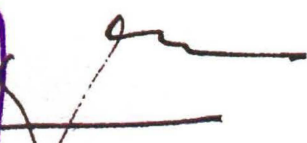
Agenda No : 1193/TK/M/02
Diterima Tgl : 11 Juni 2002.
Paraf : 

SKRIPSI

Nama : AL ANTONI AKHMAD
NIM : 03973150005
Judul Skripsi : PEMROGRAMAN *DATABASE* KONSTRUKSI
MESIN PERONTOK JAGUNG DENGAN
BANTUAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0
DAN AUTOCAD 2000
Dibuat Tanggal : 22 September 2001
Selesai Tanggal : 20 Mei 2002

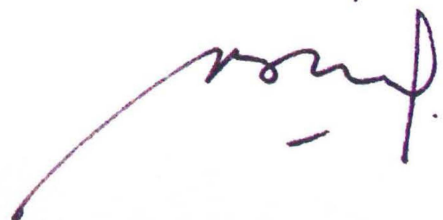
Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Mesin
Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya




Dr. Ir. H. Kaprawi. DEA
NIP : 131467176

Indralaya, Mei 2002

Disetujui oleh,
Pembimbing Skripsi

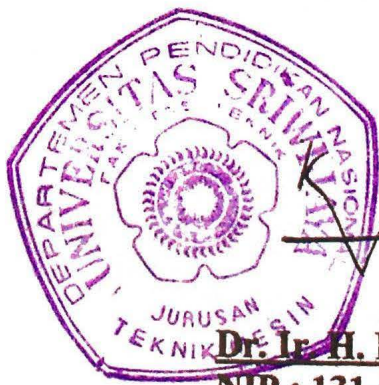


Dipl. Ing. Ir. Amrifan, SM
NIP : 132 231 463

**PEMROGRAMAN DATABASE KONSTRUKSI MESIN
PERONTOK JAGUNG DENGAN BANTUAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0
DAN AUTOCAD 2000**

SKRIPSI

**Diketahui oleh
Ketua Jurusan Teknik Mesin,**



Dr. Ir. H. Kaprawi. DEA
NIP : 131 467 176

**Diperiksa dan disetujui
Pembimbing skripsi,**

Dipl. Ing. Ir. Amrifan. SM
NIP : 132 231 463

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan Skripsi dengan judul **“Pemrograman Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung Dari Tongkolnya Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000”** ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat dan salam penulis tujukan kepada Rasulullah SAW, yang telah membawa kita kearah kebenaran.

Penulisan Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang strata 1 pada jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya.

Dalam penyelesaian Skripsi ini terasa sekali kekurangan penulis, baik dari faktor sarana dan fasilitas maupun faktor penunjang lainnya. Oleh karena itu besar kemungkinan masih jauh dari kesempurnaan dan juga dari apa yang diharapkan, bantuan dan dorongan baik moril maupun material dari semua pihak merupakan sumbangan yang sangat berharga.

Melalui penulisan Skripsi ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dipl. Ing. Ir. Amrifan Saladin Mohruni, Selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan dan pengarahannya selama penyusunan Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ir. H. Kaprawi, DEA, selaku Ketua Jurusan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ir. Helmi, MT, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Ir. Diah Kusumah Pratiwi, MT, selaku dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Ketua Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mencari data.
6. Bapak dan Ibu Dosen Staff Pengajar di Jurusan Teknik Mesin yang secara tidak langsung telah memberikan pengetahuan dasar untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

7. Staff administrasi Jurusan Teknik Mesin yang telah memberikan bantuan dalam proses perijinan dari awal sampai Skripsi ini selesai.
8. Keluargaku : Bapak dan Ibu serta saudara-saudaraku ; Mas Eko, Mas Santo, Dik Rudi, Dik Eva, Dik Evi, Dik Acil dan khususnya buat Mas Edi yang telah membiayai perkuliahan penulis selama ini hingga selesainya penulisan Skripsi ini, juga buat pimpinan dan karyawan CV. Dira Sonita seperti ; Pak Lek Hudiyono, Bik Nur, Bu Lek Ati, Mbak Turni, Mas Sigit dan Mas Soleh.
9. Saudara-saudaraku: Herdi, Yudi, Ozi dan Fauzan yang telah berbagi suka dan duka selama ini..
10. Sobat-sobatku angkatan 97 Jurusan Teknik Mesin UNSRI, khususnya: Adek, Doni, Heri, Aan, Catur, Adi, Susapto, Ozy, Ucok, Deni, Anom, Oos yang telah memberikan dukungan dan bantuannya selama penulisan Tugas Akhir ini hingga selesai.
11. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang ada didalamnya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, Penulis mengharapkan saran demi kebaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang.

Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan penulis sendiri khususnya.

Indralaya, Mei 2002

Penulis,

Al Antoni Akhmad

Motto

"Very busy people always find time for everything conversely, people with immense leisure find time for nothing" (Orang-orang yang sangat sibuk senantiasa mempunyai waktu untuk melakukan segala apa saja, kebalikannya orang-orang dengan waktu luang yang sangat banyak mempunyai waktu untuk tidak melakukan apa-apa) : By Ernest Dimmet

"If you are patient in one moment of anger, you will escape 100 days of sorrow"

Kalau Anda sabar dalam satu saat kemarahan, Anda akan bebas dari 100 hari penderitaan.
(Pepatah Tiongkok)

- Apabila kamu memperoleh kenikmatan janganlah kamu menghilangkan ujungnya dengan kurang bersyukur.
- Kebahagiaan paling tinggi ialah panjang umur dalam ketaatan kepada Allah.
- " Maka hadapkanlah wajahmu dengan hening (lurus) kepada agama (Allah) : (tetapkanlah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah, (itulah) agama yang lurus ; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui."

(QS : Ar rum : 30)

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Mae dan Pae tercinta yang telah membesarkanku dengan segenap kasih sayang dan perhatian yang tak akan terbalaskan hingga kapanpun.
- ❖ Mamas, Mbak dan Adikku : Mas Eko, Mas Edi, Mas Santo, Mbak Nita, Dik Rudi, Dik Eva, Dik Evi dan Dik Acil, I Love You All
- ❖ Keponakanku tersayang : Putri
- ❖ My Young Sister : Adek, semoga kebahagiaan dan keberhasilan selalu menyertaimu.
- ❖ Saudara-saudaraku : Herdi, Yudi, Ozi dan Fauzan.
- ❖ Teman-teman satu angkatan (Teknik Mesin '97)
- ❖ Almamaterku

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Perumusan Masalah	I-3
1.3. Tujuan Penulisan	I-3
1.4. Metode Pembahasan	I-4
1.5. Ruang Lingkup Penulisan	I-4
1.6. Sistematika Penulisan	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. <i>Database</i>	II-1
2.1.1. Definisi <i>Database</i> dan <i>Database Management System</i>	II-1
2.1.2. Kegunaan <i>Database</i>	II-2
2.1.3. Abstraksi Data	II-2
2.2. Program AutoCAD 2000	II-4
2.2.1. Definisi AutoCAD	II-4
2.2.2. Keuntungan menggunakan AutoCAD	II-5
2.3. Microsoft Visual Basic 6.0	II-5
2.3.1. Definisi Microsoft Visual Basic	II-5
2.3.2. Sejarah Singkat Visual Basic	II-6
2.3.3. Persyaratan Software untuk Program Visual Basic	II-6
2.3.4. Langkah-langka Membuat Suatu Program dalam Visual Basic	II-7
2.3.5. Tampilan Layar Visual Basic	II-8
2.4. Mesin Perontok Jagung	II-9
2.4.1. Spesifikasi Mesin Perontok Jagung	II-9
2.4.2. Prinsip Kerja Mesin Perontok Jagung	II-9
2.4.3. Susunan Komponen Mesin Perontok Jagung	II-10
2.5. Computer Integrated Manufacturing System (CIMS)	II-11

BAB III PEMBAHASAN

3.1.	Hal-hal Yang Perlu Diketahui Sebelum Pemrograman	III-1
3.1.1.	Jenis Software Yang Perlu Disediakan	III-1
3.1.2.	Pembuatan Folder Program	III-1
3.1.3.	Pemberian Nama Project dan Nama Form	III-2
3.2.	Database	III-3
3.2.1.	Membuat Tabel Database	III-3
3.2.2.	Menambah Tabel Database	III-4
3.2.3.	Memodifikasi Database	III-5
3.2.4.	Menghubungkan Database dengan Form	III-6
3.2.5.	Mengisi Database	III-7
3.3.	Pembuatan Program Dengan Microsoft Visual Basic 6.0.	III-8
3.3.1.	Hal-hal Yang Perlu Diketahui Sebelum Membuat User Interface pada Microsoft Visual Basic 6.0 ...	III-8
3.3.1.1.	Penyettingan Properti Form	III-10
3.3.1.2.	Jenis Kontrol Yang Digunakan Dalam Pembuatan Program ini	III-10
3.3.1.3.	Jenis Properti Yang Digunakan Untuk menyetting Kontrol	III-12
3.3.1.4.	Menghubungkan Gambar AutoCAD dengan Form	III-13
3.3.1.5.	Menghubungkan Gambar .GIF dengan Form	III-15
3.3.1.6.	Menghubungkan File Avi dengan Form	III-16
3.3.2.	Membuat User Interface Splash	III-18
3.3.2.1.	Mendesain Interface Splash	III-18
3.3.2.2.	Mengatur Properti Interface Splash	III-18
3.3.2.3.	Mengisi Kode Interface Splash	III-19
3.3.3.	Membuat User Interface Main Program	III-20
3.3.3.1.	Mendesain Interface Main Program	III-20
3.3.3.2.	Mengatur Properti Interface Main Program	III-21
3.3.3.3.	Mengisi Kode Interface Main Program ..	III-21
3.3.4.	Membuat User Interface Security System	III-22
3.3.4.1.	Mendesain Interface Security System ...	III-22
3.3.4.2.	Mengatur Properti Interface Security System	III-23
3.3.4.3.	Mengisi Kode Interface Security System	III-23
3.3.5.	Membuat User Interface Timer	III-24
3.3.5.1.	Mendesain Interface Timer	III-24
3.3.5.2.	Mengatur Properti Interface Timer	III-25
3.3.5.3.	Mengisi Kode Interface Timer	III-25
3.3.6.	Membuat User Interface Menu Utama	III-25
3.3.6.1.	Mendesain Interface Menu Utama	III-25
3.3.6.2.	Mengatur Properti Interface Menu Utama	III-27

3.3.6.3.	Mengisi Kode Interface Menu Utama	III-28
3.3.7.	Membuat User Interface Informasi	III-29
3.3.7.1.	Mendesain Interface Informasi	III-29
3.3.7.2.	Mengatur Properti Interface Informasi ...	III-30
3.3.7.3.	Mengisi Kode Interface Informasi	III-32
3.3.8.	Membuat User Interface Help	III-33
3.3.8.1.	Mendesain Interface Help	III-33
3.3.8.2.	Mengatur Properti Interface Help	III-33
3.3.8.3.	Mengisi Kode Interface Help	III-34
3.3.9.	Membuat User Interface Browser Gambar	III-34
3.3.9.1.	Mendesain Interface Browser Gambar ...	III-34
3.3.9.2.	Mengatur Properti Interface Browser Gambar	III-35
3.3.9.3.	Mengisi kode Interface Browser Gambar	III-36
3.3.10.	Membuat User Interface Windows Media Player .	III-36
3.3.10.1.	Mendesain Interface Window Media Player	III-36
3.3.10.2.	Mengatur Properti Interface Windows Media Player	III-36
3.3.10.3.	Mengisi Kode Interface Windows Media Player	III-39
3.3.11.	Membuat User Interface About Program	III-40
3.3.11.1.	Mendesain Interface About Program	III-40
3.3.11.2.	Mengatur Properti Interface About Program	III-41
3.3.11.3.	Mengisi Kode Interface About Program	III-41
3.3.12.	Membuat User Interface About Programmer	III-42
3.3.12.1.	Mendesain Interface About Programmer	III-42
3.3.12.2.	Mengatur Properti Interface About Programmer	III-42
3.3.12.3.	Mengisi Kode Interface About Programmer	III-43
3.3.13.	Membuat User Interface Referensi	III-44
3.3.13.1.	Mendesain Interface Referensi	III-44
3.3.13.2.	Mengatur Properti Interface Referensi ...	III-44
3.3.13.3.	Mengisi Kode Interface Referensi	III-45
3.3.14.	Membuat User Interface Data Mesin	III-46
3.3.14.1.	Mendesain Interface Data Mesin	III-46
3.3.14.2.	Mengatur Properti Interface Data Mesin	III-46
3.3.14.3.	Mengisi Kode Interface Data Mesin	III-48
3.3.15.	Membuat User Interface Masing-masing Komponen	III-49
3.3.15.1.	Mendesain Interface Masing-masing Komponen	III-49
3.3.15.2.	Mengatur Properti Interface Masing-masing Komponen	III-49

3.3.15.3. Mengisi Kode Interface Masing-masing Komponen	III-50
3.4. Meng- <i>Compile</i> Program atau Menjalankan Program Dalam Lingkungan Visual Basic	
3.5. Membuat File.exe (Aplikasi Mandiri)	III-51
3.6. Membuat File Set Up Aplikasi	III-51

BAB IV APLIKASI PROGRAM

4.1. Persyaratan Spesifikasi Komputer Yang digunakan	IV-1
4.2. Instalasi Program DKMPJ	IV-1
4.3. Menjalankan Program Melalui Windows Explorer	IV-1
4.4. Mencetak Database	IV-2
4.5. Mencetak Gambar	IV-2
4.6. Meng-Update Database dan Gambar	IV-3

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
II.1. Database Management System	II-1
II.2. Level Abstraksi Data	II-4
II.3. Tampilan Layar Microsoft Visual Basic	II-8
II.4. Mesin Perontok Jagung	II-10
II.5. CIM rekomendasi AWF	II-12
II.6. Aliran Informasi dalam CIM	II-13
III.1. Interface Hasil VB Data Form Wizard saat dijalankan sebelum ditambah kontrol yang lain	III-7
III.2. Flow Chart Program DKMPJ	III-8
III.3. Interface Splash saat dijalankan	III-18
III.4. Interface Main Program saat dijalankan	III-20
III.5. Interface Security System	III-21
III.6. Interface Timer saat dijalankan	III-24
III.7. Interface Menu Utama Saat dijalankan	III-26
III.8. Interface Informasi saat dijalankan	III-30
III.9. Interface Help	III-33
III.10. Interface Browser Gambar saat dijalankan	III-35
III.11. Interface Windows Media Player saat dijalankan	III-37
III.12. Interface About Program	III-40
III.13. Interface About Programmer Saat dijalankan	III-42
III.14. Interface Referensi saat dijalankan	III-44
III.15. Interface Data Mesin Saat Dijalankan	III-46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
III.1. Properti tinggi dan lebar form	III-10
III.2. Properti Interface Splash	III-19
III.3. Menu Editor Interface Main Program	III-21
III.4. Properti Interface Main Program	III-21
III.5. Properti Interface Security System	III-23
III.6. Properti Interface Timer	III-25
III.7. Sub-sub Menu Utama	III-26
III.8. Properti Interface Menu Utama	III-27
III.9. Properti Interface Informasi	III-30
III.10. Properti Interface Help	III-33
III.11. Menu Interface Browser Gambar	III-35
III.12. Properti Interface Windows Media Player	III-37
III.13. Properti Interface About Program	III-41
III.14. Properti Interface About Programmer	III-43
III.15. Properti Interface Referensi	III-45
III.16. Properti Interface Data Mesin	III-47

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Gambar Interface Masing-masing komponen
2. Lampiran Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung
3. Lampiran Kode Program

ABSTRAK

Keharusan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan efektif dan efisien menuntut kita untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi baru yang senantiasa menampilkan aneka kecanggihan dan kemudahan. Salah satu jenis perkembangan teknologi informasi tersebut diantaranya adalah perkembangan program database. *Database* yang tadinya disimpan dalam bentuk buku yang jumlahnya sangat banyak dan memerlukan banyak tempat untuk menyimpannya serta memakan banyak waktu untuk mengelolanya, dengan adanya perkembangan program database, maka *database* tersebut dapat disimpan dan dikelola dengan praktis dan mudah. Berkaitan dengan hal ini maka penulis berniat menulis tugas akhir yang diberi judul “Pemrograman *Database* Konstruksi Mesin Perontok Jagung dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000”, penulisan ini dimaksudkan untuk membuat program aplikasi komputer yang dapat mempercepat dan mempermudah pekerjaan dalam pembuatan *prototype* database konstruksi Mesin Perontok Jagung.

Dengan program DKMPJ ini, *database* yang berupa data tekstual dan data grafis dari setiap komponen Mesin Perontok Jagung dapat diakses, dicetak dan di-*Update* dengan cepat, sehingga menambah efektifitas dan efisiensi kerja kita.

Program DKMPJ ini masih sangat sederhana, tetapi sudah cukup untuk dibuat sebagai program pengelola *database* konstruksi suatu mesin, karena bukan hanya data tekstual saja yang ditampilkan tetapi juga data grafis dan data multimedia.

BAB I

PENDAHULUAN

Teknologi yang digunakan oleh manusia selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan teknologi tersebut semakin hari semakin bertambah canggih dan semakin kompleks, lebih-lebih setelah ditemukannya komputer. Sebelum ditemukannya komputer penyelesaian suatu pekerjaan biasanya memerlukan banyak tenaga dan menyita banyak waktu, akibatnya efektifitas dan efesiensi pekerjaan sangatlah kecil. Sekarang dengan adanya komputer bukan hanya satu atau dua pekerjaan melainkan beberapa pekerjaan dapat diselesaikan sekaligus dalam waktu yang singkat. Perkembangan teknologi komputer ini sendiri tidak lepas dari perkembangan software komputer dan perkembangan program-program pendukung komputer, beberapa diantaranya adalah program AutoCAD dan program Visual Basic.

1.1. Latar Belakang

Keharusan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan efisien menuntut kita untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi baru yang senantiasa menampilkan aneka kecanggihan dan kemudahan. Program Visual Basic dan AutoCAD merupakan sebagian kecil contoh dari program yang mendukung perkembangan teknologi informasi baru tersebut.

Dengan program AutoCAD kita bisa membuat gambar secara grafis yang memiliki ketelitian serta kesempurnaan yang tinggi. Dan dengan program ini pula kita dapat membuat simulasi serta animasi gambar suatu objek dengan menggunakan beraneka ragam warna yang berguna untuk membedakan setiap bagian komponen dari objek yang kita rancang atau kita konsep. Akibatnya penyampaian informasi mengenai objek tersebut dapat kita lakukan dengan lebih mudah dan lebih sempurna.

Berbeda dengan program AutoCAD yang diproduksi oleh perusahaan yang bernama *Autodesk* yang hanya terbatas untuk membuat gambar simulasi dan



animasi, program Visual Basic yang diproduksi oleh *Microsoft* memberikan kemudahan bagi kita untuk merancang suatu program aplikasi yang sangat luas yang tidak hanya terbatas pada gambar tetapi juga untuk merancang program-program lain yang lebih kompleks, diantaranya seperti :

1. Membuat program multimedia untuk menjalankan suatu lagu baik dari MP3, VCD ataupun dari video, merancang game dan lain sebagainya.
2. Membuat program pengolahan data seperti ; data daftar karyawan suatu perusahaan, data daftar harga suatu barang, data mahasiswa suatu perguruan tinggi dan lain sebagainya.
3. Membuat program perhitungan atau konversi suatu besaran dan lain-lain.

Berbeda dengan program-program *UnderDos* Program AutoCAD dan Program Visual Basic ini merupakan program yang dijalankan secara *Underwindows*, yaitu program yang dapat dijalankan secara langsung melalui sistem operasi Windows dan hasil dari setiap perintah dapat langsung kita lihat di monitor. Fasilitas yang memberikan kemudahan bagi kita dalam menjalankan program-program *Underwindows* adalah adanya serangkaian *toolbars* yang memuat banyak sekali fungsi dan satu sama lainnya dibedakan dengan bentuk gambar icon yang berbeda, yang dapat kita tampilkan di monitor pada saat kita butuhkan dan dapat kita sembunyikan bila tidak kita perlukan lagi. Selain dari *toolbars* ada juga serangkaian *menu editor* yang juga sangat berguna dalam menjalankan suatu program.

Dengan demikian pendataan dan pencarian informasi yang tadinya berupa setumpuk buku-buku tebal yang menyita banyak tempat dan memerlukan banyak waktu untuk mengelolanya serta berat membawahnya, maka dengan adanya perkembangan komputer yang semakin canggih dan kompleks ini akibatnya informasi data dapat dibuat semakin efektif dan efisien serta lebih sempurna karena tidak memerlukan banyak ruang serta mudah untuk dibawa kemana-mana.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi program windows mandiri yang berguna untuk membantu



mempermudah dan mempercepat suatu proses pekerjaan perencanaan mesin dengan menggunakan rekayasa bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic versi 6.0 dan AutoCAD 2000 dibawah sistem operasi Microsoft Windows 98 yang diberi judul “ **Pemrograman Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000** ” yang disingkat dengan “**DKMPJ**”.

Dengan program ini database Mesin Perontok Jagung yang dibuat lebih *significant* untuk digunakan sebagai acuan dalam suatu proses pekerjaan dibanding dengan katalog tentang Mesin Perontok Jagung yang dibuat secara manual dalam bentuk tertulis.

1.2. Perumusan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan dalam skripsi ini maka penulis merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai acuan pembuatan skripsi ini. Adapun beberapa rumusan tersebut antara lain :

1. Bagaimana membuat program Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung (DKMPJ) pada program Visual Basic 6.0.
2. Bagaimana menghubungkan *database* dengan *User interface* pada program Visual Basic 6.0.
3. Bagaimana pembuatan gambar komponen Mesin Perontok Jagung dengan program AutoCAD 2000 untuk *source* program Visual Basic.
4. Bagaimana proses menghubungkan program AutoCAD dengan program Visual Basic 6.0.
5. Bagaimana Membuat File.exe (Aplikasi Mandiri) Program Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung (DKMPJ) ini.

1.3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi yang berjudul “ **Pemrograman Database Konstruksi Mesin Perontok Jagung dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000** ”, ini adalah : Untuk membuat prototype



database konstruksi alat-alat pertanian atau alat-alat *home industry* yang dapat *compatible* dengan database lainnya dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

1.4. Metode Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dan penyelesaian penulisan skripsi ini, maka penulis menggunakan beberapa metode pembahasan yang dapat digunakan untuk mempercepat proses penyelesaian skripsi ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Metode Referensi/Pustaka.*

Metode ini dilakukan dengan menggunakan beberapa buku pedoman yang ada kaitanya dengan program Visual Basic, AutoCAD dan dengan Mesin Perontok Jagung serta buku tentang menggambar teknik yang digunakan untuk memperoleh data secara tertulis.

2. *Metode Wawancara/Interview.*

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data tambahan yang digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi data-data yang sudah ada yang dalam praktiknya dilakukan secara interview dengan serangkaian pertanyaan berkaitan dengan skripsi ini.

3. *Metode Running Test (Uji Coba).*

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan serangkaian uji coba terhadap program yang telah dibuat berdasarkan rumusan masalah yang tersebut diatas dengan tujuan untuk penyempurnaan program ini.

1.5. Ruang Lingkup Penulisan

Agar dalam penulisan skripsi ini mudah untuk diselesaikan sesuai dengan rumusan dan tujuan yang tersebut diatas maka penulis membatasi penulisan skripsi ini hanya pada pemrograman database berdasarkan pengukuran komponen Mesin Perontok Jagung dan bukan pada perhitungannya, yang dalam proses pembuatannya menggunakan Program AutoCAD 2000, Paint Shop Pro 6 dan Program Visual Basic 6.0.



1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari skripsi yang berjudul “ **Pemrograman Database Mesin Perontok Jagung dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000** “, adalah sebagai berikut :

- BAB I, Merupakan bagian Pendahuluan yang berisi tentang : Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Metodologi Penulisan, Ruang Lingkup Penulisan serta Sistematika penulisan.
- BAB II, Merupakan bagian Tinjauan Pustaka yang berisi tentang : Database yang menguraikan tentang Definisi Database dan Database Management System, Kegunaan Database dan Abstraksi Data ; Program AutoCAD 2000 yang menguraikan tentang Definisi AutoCAD dan keuntungan menggunakan AutoCAD ; Program Visual Basic 6.0 yang menguraikan tentang Definisi Microsoft Visual Basic, Sejarah Singkat Visual Basic, Persyaratan Software untuk Program Visual Basic, Langkah-langka Membuat Suatu Program dan Tampilan Layar Visual Basic 6.0 ; Mesin Perontok Jagung menguraikan tentang Spesifikasi Mesin Perontok Jagung, Prinsip Kerja Mesin Perontok Jagung, dan Susunan Komponen Mesin Perontok Jagung ; CIMS yang menjelaskan tentang manfaat dan komponennya.
- BAB III, Merupakan bagian Pembahasan yang menjelaskan tentang : Bagaimana membuat, menambah, memodifikasi, dan menghubungkan database dengan *form*. Bagaimana mengkompilasi program, bagaimana membuat file exe, dan bagaimana membuat file setup aplikasi.
- BAB IV, Merupakan bagian Aplikasi Program yang berisi tentang : Spesifikasi PC yang digunakan untuk Program DKMPJ, instalasi program, menjalankan program melalui windows explorer, mengisi database, mencetak database, mencetak gambar, serta meng-*Update* data dan gambar.



BAB V, Merupakan bagian Penutup, yang berisi mengenai : Kesimpulan dan Saran.