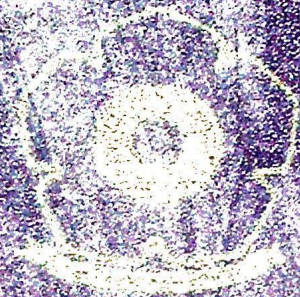


PROGRAM STUDI TEKNIK KONSTRUKSI BERSIFAT
PENGENDALAN KUALITAS DAN PENGENDALAN
MUTU (KONSTRUKSI BERSIFAT 60 DIN AUTOCAD 2000)



SKRIPSI

Diklat untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan
Pendidikan Sarjana pada Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Mesin
Universitas Sriwijaya

OLEH

DEWI ANGGRANI

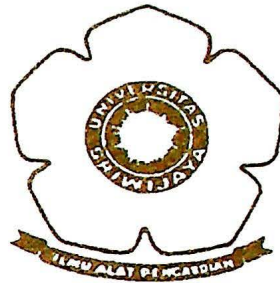
NIM 0397 015 0003

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2002

**PEMROGRAMAN DATABASE KONSTRUKSI MESIN
PEMOTONG BAHAN KERUPUK DENGAN BANTUAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0 DAN AUTOCAD 2000**



SKRIPSI

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

OLEH :

DIAN ANGGRAINY

NIM : 0397 315 0003

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2002**

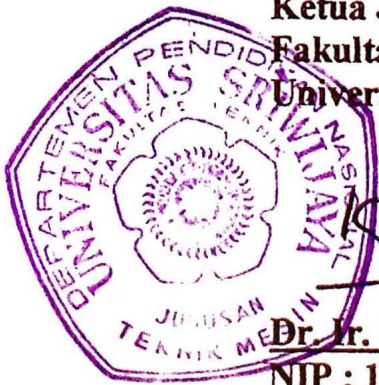
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK MESIN

Agenda No : 1143/TA/M/02
Diterima Tgl : 11 Juni 2002.
Paraf : 

SKRIPSI

Nama : DIAN ANGGRAINY
NIM : 03973150003
Judul Skripsi : PEMROGRAMAN *DATABASE* KONSTRUKSI
MESIN PEMOTONG BAHAN KERUPUK
DENGAN BANTUAN MICROSOFT VISUAL
BASIC 6.0 DAN AUTOCAD 2000
Dibuat Tanggal : 22 September 2001
Selesai Tanggal : 20 Mei 2002

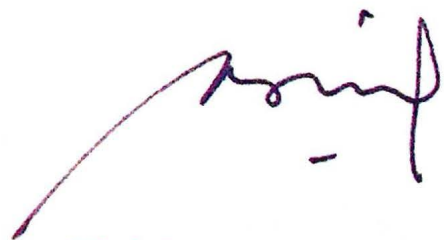
Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Mesin
Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya



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

Indralaya, Mei 2002

Disetujui oleh,
Pembimbing Skripsi

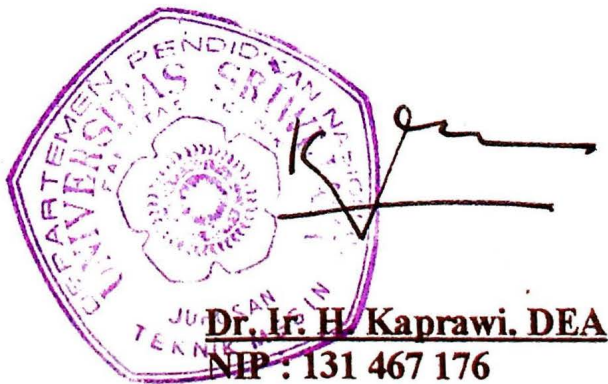


Dipl. Ing. Ir. Amrifan, SM
NIP : 132 231 463

**PEMROGRAMAN DATABASE KONSTRUKSI MESIN
PEMOTONG BAHAN KERUPUK DENGAN BANTUAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0
DAN AUTOCAD 2000**

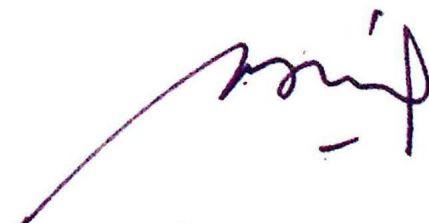
SKRIPSI

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

SYUKUR

*Bertasbih kepada Allah apa-apa yang di langit dan apa-apa yang di bumi,
Yang Maharaja, Mahasuci, Mahaperkasa dan Mahabijaksana
(Q.S. Al Jumua' : 1)*

*Syukur tiada terhingga untuk segala karunia dan hidayah-Nya yang menjadi
Cahaya dalam menapaki lorong kehidupan yang panjang dan berliku*

*Syukur tiada terhingga untuk segala cinta dan kasih sayang-Nya kepada
hamba yang mendamba*

Syukur tiada terhingga untuk pertolongan –Nya yang begitu dekat

*Syukur tiada terhingga untuk segala rizki yang telah Engkau limpahkan dari
langit dan bumi*

*Syukur tiada terhingga telah Engkau berikan orang tua yang telah merawat
saya dengan sepenuh cinta dan pengorbanan yang tulus*

*Syukur tiada terhingga telah Engkau pertemukan saya dengan saudara-saudara
Yang menjadi penguat dikala lemah, penghibur dikala susah, pengingat
dikala lupa, yang menjadikan hari-hari saya lebih bermakna*

*Syukur tiada terhingga untuk kekuatan dan kelembutan hati yang Engkau
berikan sehingga kami dapat mengungkapkan rasa syukur ini*

Motto

"Dipuncak kariernya Seorang Einstein dengan Hukum Relativitas dan Formula Energinya mendapatkan satu kesimpulan dari seluruh risetnya bahwa ada suatu energi yang sangat luar biasa yang mengatur alam semesta. Hingga akhir hayatnya dia belum mendapatkan jawaban sistematis energi abadi alam semesta Yang Maha Dahsyat yang mengatur itu semua

Seorang bocah berumur 7 tahun yang belum pernah mendapatkan pendidikan formal kerap kali bertutur bahwa Allah adalah pencipta jagat semesta alam yang berarti pemilik dari Energi Maha Dahsyat tersebut.

".... Dan apabila dikatakan : Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(Q.S. Al Mujaadilah : 11)

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Mama dan Papa tercinta atas segenap kasih sayang dan perhatian yang telah dicurahkan, yang tak akan terbalaskan hingga kapanpun.
- ❖ Kakak-kakakku : Kyai Yung, Kyai Henmi, Cak Ovit dan Cak Yan, I Love You All.
- ❖ Keponakanku tersayang, yang lagi lucu-lucunya : Anggi dan Affifah
- ❖ My Old Brother : Anton, atas motivasi yang telah diberikan selama ini
- ❖ Saudari-saudariku Jasmine Base Camp : Feni, Pipit, Rina, Opi, Y'Ama, Y'Ety, Ima dan Y'Gustini, kebersamaan selalu membuat kita bersatu
- ❖ Teman-teman satu angkatan (Teknik Mesin '97)
- ❖ Almamaterku

Kata pengantar

Alhamdulillah, berkat rahmat dan ridho Allah SWT khususnya nikmat berupa kesehatan dan kesempatan, penulisan Tugas Akhir dengan judul **“Pemrograman Database Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk Dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000”** ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang strata 1 pada jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya.

Selesainya penulisan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak baik langsung maupun tidak langsung baik material maupun moril. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dipl. Ing. Ir. Amrifan Saladin Mohruni, Selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan dan pengarahannya selama penyusunan Tugas Akhir.
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. Bapak DR. Ir. H. Hasan Basri dan Bapak Ir. Hendri Chandra. MT, selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah banyak membimbing penulis selama proses perkuliahan.
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 Tugas Akhir ini.
7. Staff administrasi Jurusan Teknik Mesin yang telah memberikan bantuan dalam proses perijinan dari awal sampai Tugas Akhir ini selesai.
8. Keluarga khususnya Papa dan Mama serta saudara-saudaraku yang telah memberikan banyak dukungan material dan moril sejak mulai sampai selesainya Tugas Akhir ini, I love you all.

9. Saudara-saudaraku di Jasmine Base Camp : Feny, Pipit, Rina, Opi, Y'Ety, Y'Ama, Y'Susi, Ima, kebersamaan selalu membuat kita bersatu.
10. Sobat-sobatku angkatan 97 Jurusan Teknik Mesin UNSRI, khususnya: Anton, Doni, Heri, Aan, Catur, Adi, Susapto, Ozy, Yudius, Dian, Deni, Christina, 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 tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua dan penulis sendiri khususnya.

Indralaya, Mei , 2002

Penulis,

DIAN ANGGRAINY

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Perumusan Masalah	I-2
1.3. Tujuan Penulisan	I-3
1.4. Metode Penulisan	I-3
1.5. Ruang Lingkup Pembahasan	I-5
1.6. Sistematika Penulisan	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Computer Integrated Manufacturing System (CIMS)	II-1
2.2. Konsep <i>Database</i>	II-3
2.2.1. Definisi <i>Database</i>	II-3
2.2.2. DBMS Mesin Kerupuk, Perontok Jagung dan Press Manual	II-4
2.2.3. Kegunaan <i>Database</i>	II-4
2.3. Microsoft Visual Basic 6.0	II-5
2.3.1. Definisi / Pengertian Microsoft Visual Basic	II-6
2.3.2. Struktur Aplikasi Visual Basic	II-6
2.3.3. Tampilan Layar Visual Basic	II-6
2.3.4. Object Oriented Programming	II-8
2.3.5. Integrated Development Enviroment (IDE)	II-9
2.3.6. Teknik Pemrograman Dengan Visual Basic	II-9
2.4. Program AutoCAD 2000	II-10
2.4.1. Definisi AutoCAD	II-11
2.4.2. Keuntungan Menggunakan AutoCAD	II-11
2.5. Mesin Pemotong Bahan Kerupuk (MPBK)	II-12
2.5.1. Spesifikasi MPBK	II-12
2.5.2. Prinsip Kerja MPBK	II-12
2.5.3. Susunan Komponen MPBK	II-13

BAB III DESAIN PROGRAM DKMPBK DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC

3.1. Database Program MPBK	III-1
3.1.1. Membuat Tabel Database	III-1
3.1.2. Menambah Tabel Database	III-2
3.1.3. Memodifikasi Database	III-3
3.1.4. Menghubungkan Database dengan Form	III-3
3.1.5. Mengisi Database	III-5
3.2. Persiapan Pemrograman	III-6
3.2.1. Algoritma Program	III-6
3.2.2. Flow Chart	III-7
3.2.3. Pseudo Code (Susunan Rencana)	III-9
3.3. Desain Program Aplikasi Tekstur	III-11
3.3.1. Form Splash	III-12
3.3.2. Form Main Program	III-14
3.3.3. Form Security Sistem	III-17
3.3.4. Main Form	III-19
3.3.5. Form Windows Media Player	III-23
3.3.6. Form Help dan Info	III-27
3.3.7. Form Bak Penampung, Bearing, Lubang Masuk Bahan, Motor, Penunjang Bak penampung, Pisau Pengiris, Poros, Rangka, Sabuk Tutup Piringan, Pasak, Pencekam, Piring, Pulley	III-28
3.4. Control dan Properti	III-37
3.5. Kompilasi Program	III-39
3.6. Pembuatan File Aplikasi	III-39

BAB IV APLIKASI PROGRAM

4.1. Kebutuhan Sistem PC untuk DKMPBK	IV-1
4.2. Mengaktifkan Program DKMPBK	IV-1
4.3. Database Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk ...	IV-1
4.3.1. Data Komponen MPBK	IV-2
4.3.2. Penyusunan Data Input	IV-9

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
I.1 Diagram Alir Metodologi Pembahasan.....	I-4
II.1 CIMS Rekomendasi AWF.....	II-2
II.2 Aliran Informasi Dalam CIMS.....	II-3
II.3 <i>Database</i> Manajemen Sistem Mesin (DBMSM).....	II-4
II.4 Tampilan Layar Microsoft Visual Basic.....	II-8
II.5 Mesin Pemotong Bahan Kerupuk.....	II-15
III.1 Interface Hasil VB Data Form Wizard Saat di Jalankan Sebelum Ditambah Kontrol Yang Lain.....	III-5
III.3 Interface Pada Form Splash.....	III-13
III.4 Interface Pada Form Main Program.....	III-16
III.5 Interface Pada Form Security Sistem.....	III-18
III.6 Interface Pada Main Form.....	III-21
III.7 Interface Pada Form Window Media Player.....	III-24
III.8 Interface Pada Form Help dan Info.....	III-27
III.9 Interface Pada Form Bak Penampung.....	III-29
III.10 Interface Pada Form Bearing.....	III-29
III.11 Interface Pada Form Lubang Masuk Bahan Kerupuk.....	III-30
III.12 Interface Pada Form Motor.....	III-30
III.13 Interface Pada Form Penunjang Bak Penampung.....	III-31
III.14 Interface Pada Form Pisau Pengiris.....	III-31
III.15 Interface Pada Form Poros.....	III-32
III.16 Interface Pada Form Rangka.....	III-32
III.17 Interface Pada Form Sabuk.....	III-33
III.18 Interface Pada Form Tutup Piringan.....	III-33
III.19 Interface Pada Form Pasak.....	III-34
III.20 Interface Pada Form Pencekam.....	III-34
III.21 Interface Pada Form Piring.....	III-35

III.22	Interface pada Form Pulley.....	III-35
IV.1	Input Data Pada Main Form.....	IV-10
IV.2	Input Data Pada Form Bak Penampung.....	IV-11
IV.3	Input Data Pada Form Baut.....	IV-12
IV.4	Input Data Pada Form Bearing.....	IV-13
IV.5	Input Data Pada Form Lubang Masuk Bahan.....	IV-14
IV.6	Input Data Pada Form Motor.....	IV-15
IV.7	Input Data Pada Form Pasak.....	IV-16
IV.8	Input Data Pada Form Pencekam.....	IV-17
IV.9	Input Data Pada Form Penunjang.....	IV-18
IV.10	Input Data Pada Form Piring.....	IV-19
IV.11	Input Data Pada Form Pisau Pengiris.....	IV-20
IV.12	Input Data Pada Form Poros.....	IV-21
IV.13	Input Data Pada Form Pulley.....	IV-22
IV.14	Input Data Pada Form Rangka.....	IV-23
IV.15	Input Data Pada Form Sabuk.....	IV-24
IV.16	Input Data Pada Form Tutup Piringan.....	IV-25

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
III.1. Properti Object Pada Form Splash.....	III-14
III.2. Menu Editor File Pada Main Program.....	III-15
III.3. Menu Editor About Pada Main Program.....	III-15
III.4. Menu Editor Help dan Info pada Main Program.....	III-15
III.5. Property Objek Pada Form Main Program.....	III-17
III.6. Property Objek Pada Form Security Sistem.....	III-19
III.7. Property Objek Pada Main Form.....	III-23
III.8. Property Objek Pada Form Windows Media Player.....	III-26
III.9. Property Objek Pada Form Help dan Info.....	III-28
III.10. Property Objek Pada Form Setiap Komponen Mesin.....	III-37
III.11. Kontrol / Objek Pada DKMPBK.....	III-38
III.12. Property Pada DKMPBK.....	III-38
IV.1 Data Umum Mesin (Data Main Form).....	IV-3

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A Kode Program Untuk Form About Program.....	1
B Kode Program Untuk Form Help dan Info.....	4
C Kode Program Untuk Form Window Media Player.....	4
D Kode Program Untuk Form Splash.....	8
E Kode Program Untuk Form Password.....	8
F Kode Program Untuk Form Main Program.....	9
G Kode Program Untuk Form Main Form.....	10
H Kode Program Untuk Form Bak Penampung.....	15
I Kode Program Untuk Form Baut.....	19
J Kode Program Untuk Form Bearing.....	23
K Kode Program Untuk Form Lubang Masuk Bahan Kerupuk.....	27
L Kode Program Untuk Form Motor.....	31
M Kode Program Untuk Form Bak Penampung.....	35
N Kode Program Untuk Form Pisau Pengiris.....	39
O Kode Program Untuk Form Poros.....	43
P Kode Program Untuk Form Rangka Mesin.....	47
Q Kode Program Untuk Form Sabuk.....	51
R Kode Program Untuk Form Tutup Piringan.....	55
S Kode Program Untuk Form Pasak.....	59
T Kode Program Untuk Form Pencekam.....	63
U Kode Program Untuk Form Piring.....	67
V Kode Program Untuk Form Pulley.....	72
W Tampilan Interface About Mesin Kerupuk.....	77
X Tampilan Interface About Programmer.....	77

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. *Database* yang sebelumnya disimpan dalam bentuk buku yang jumlahnya sangat banyak dan memerlukan banyak tempat untuk menyimpannya serta memakan banyak waktu dalam pengelolaannya, maka dengan adanya perkembangan program *Database* data-data tersebut dapat dikelola secara lebih mudah dan praktis. Berkaitan dengan hal ini maka penulis membuat tugas akhir yang diberi judul **“Pemrograman *Database* Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk 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* alat-alat *home industry* dalam bentuk *database* konstruksi mesin.

Program “*Database Kontruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk (DKMPBK)*”, merupakan salah satu jenis contoh program pengelola yang dibuat untuk maksud tersebut. Dengan program ini data dari setiap komponen Mesin Pemotong Bahan Kerupuk dapat di-akses, dicetak dan di-Update dengan cepat.

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

BAB I

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman maka teknologi yang digunakan oleh manusia dalam bekerja pada suatu bidang semakin lama semakin berkembang dan semakin canggih. Kebanyakan dari teknologi yang digunakan oleh manusia sejak ditemukannya komputer semakin kompleks tetapi semakin mudah untuk digunakan. Dan hingga sekarang banyak sekali program-program komputer yang dikembangkan untuk mendukung perkembangan teknologi yang semakin canggih tersebut diantaranya adalah program Visual Basic dan AutoCAD.

I.1 Latar Belakang

Perkembangan perangkat lunak komputer atau software komputer begitu cepat, seiring dengan semakin kompleknya masalah yang dihadapi manusia. Keharusan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan efisien menuntut kita selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi baru yang senantiasa menampilkan aneka kecanggihan dan kemudahan. Salah satu teknologi informasi yang bermanfaat untuk membantu mempermudah pekerjaan adalah rekayasa bahasa pemrograman, yaitu suatu program komputer yang berguna untuk membangun aplikasi-aplikasi yang mandiri.

Sejalan dengan populernya penggunaan system operasi windows, maka perusahaan Microsoft telah mengeluarkan bahasa pemrograman Visual yang berorientasi pada objek, yaitu Microsoft Visual Basic. Visual Basic merupakan bahasa pemrograman yang tangguh dan memiliki banyak keunggulan dari bahasa pemrograman yang lain. Sebagai bahasa program yang berorientasi pada salah satu objek atau "*Object Oriented Program (OOP)*", maka kita dapat membuat aplikasi visual yang mandiri langsung bekerja dibawah system operasi windows dengan menggunakan Visual Basic. Banyak aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman Visual Basic mulai dari aplikasi-aplikasi teknis sampai aplikasi untuk pengolahan *database*. Jadi merupakan alasan yang tepat apabila bahasa pemrograman ini digunakan



untuk membuat program aplikasi yang berguna dalam membantu pekerjaan dalam bidang teknik khususnya Teknik Mesin baik pekerjaan perencanaan, perhitungan maupun analisis struktur.

Dengan program AutoCAD juga kita dapat membuat gambar secara grafis yang memiliki ketelitian serta kesempurnaan yang tinggi dan dengan program ini kita bisa membuat simulasi serta animasi gambar suatu komponen dengan menggunakan berbagai macam warna yang berguna untuk membedakan setiap bagian komponen yang dirancang.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi program windows mandiri yang dapat digunakan 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 system operasi Microsoft Windows 98 yang berjudul **“Pemrograman Database Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk Dengan Bantuan Microsoft Visual Basic 6.0 dan AutoCAD 2000”**.

Dalam program ini, *database* konstruksi yang dibuat lebih significant untuk digunakan sebagai acuan dalam suatu proses pekerjaan dibanding dengan katalog yang dibuat secara manual dalam bentuk tertulis.

I.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana Susunan komponen mesin pemotong bahan kerupuk
2. Bagaimana pembuatan *database* mesin pemotong bahan kerupuk untuk program Visual Basic.
3. Bagaimana pembuatan gambar komponen mesin pemotong bahan kerupuk dengan program AutoCAD untuk source program Visual Basic.
4. Bagaimana proses penggabungan antara program AutoCAD dengan program Visual Basic.



I.3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat prototype alat – alat home industri dengan cara *database* konstruksi, yang dapat compatible dengan database umumnya.

I.4. Metode Penulisan

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

1. Metode Referensi Pustaka.

Metode ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data dari literatur-literatur yang berkaitan dengan program Visual Basic, AutoCAD, menggambar teknik dan dengan mesin pemotong bahan kerupuk.

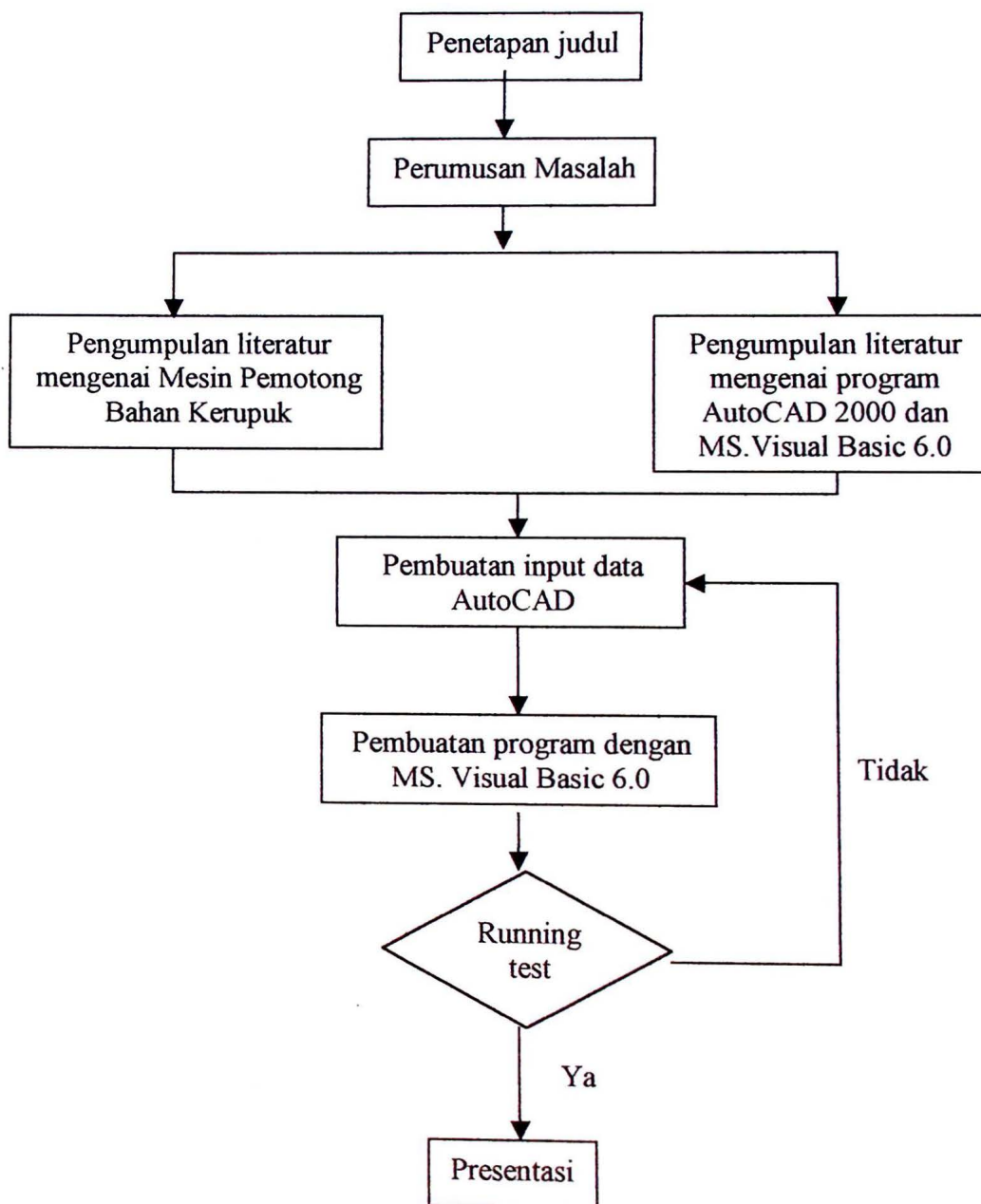
2. Metode Running Test

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 sehingga diperoleh diagram alir dari proses jalannya program tersebut.

Secara garis besar pembuatan program ini memanfaatkan fasilitas dari program AutoCAD 2000 dan Microsoft Visual Basic 6.0 dalam pengolahan database. Input database memanfaatkan fasilitas kotak dialog yang dilengkapi tombol – tombol dan kotak pesan yang dapat berkomunikasi secara interaktif dengan pemakai program.



Tahap – tahap penyusunan Tugas Akhir ini secara umum digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 1. Diagram Alir Metodologi Pembahasan



1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan hanya pada pemrograman *database* berdasarkan pengukuran komponen Mesin Pemotong Bahan Kerupuk dan bukan pada perhitungannya, yang dalam proses pembuatannya menggunakan program AutoCAD 2000 dan Microsoft Visual Basic 6.0.

1.6. Sistematika Penulisan

Masalah yang disajikan dalam tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I. Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penulisan, metodologi pembahasan, ruang lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan .

2. Bab II. Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai CIM, konsep *database*, Microsoft Visual Basic 6.0, AutoCAD 2000, dan susunan komponen mesin pemotong bahan kerupuk.

3. Bab III. Desain Program Database Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic.

Membahas mengenai *database* program MPBK, persiapan pemrograman, Desain program aplikasi tekstur , control dan property, dan kompilasi program.

4. Bab IV. Aplikasi Program Database Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk (DKMPBK)

Membahas mengenai kebutuhan system Personal Computer (PC) untuk DKMPBK dan *Database* Konstruksi Mesin Pemotong Bahan Kerupuk.

5. Bab V. Penutup

Merupakan tahapan akhir dari penulisan skripsi yang memuat kesimpulan dan saran.