BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Tempat Kerja Praktek

PT. Arindo Pratama , dalam mengembangkan usaha PPOB(*payment point online bank*), menggunakan perangkat-perangkat yang berteknologi canggih dan bekerjasama dengan perusahaan telekomunikasi yang besar dan utama di Indonesia sehingga menjamin kecepatan dan ketersediaan jaringan hingga ke daerah-daerah terpencil di tanah air diseluruh Indonesia serta memiliki tenaga kerja yang profesional dan layanan customer services yang prima sehingga menjamin keterjalinan komunikasi yang baik yang dibutuhkan loket-loket pembayaran serta masyarakat yang memanfaatkan jasa layanan ini.

2.1.1. Sejarah Instansi

PT. Arindo Pratama (PT. AP) , adalah sebuah perusahaan nasional yang berdiri pada tahun 1993 di Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Perusahaan pada awalnya berbentuk Perseroan Komanditer (CV), namun seiring dengan kemajuan perusahaan, pada tahun 2007, status perusahaan menjadi Perseroan Terbatas (PT).

Pada awal perkembangannya, perusahaan bergerak dalam bidang instalatur listrik, supplier dan kontraktor. Pada tahun 2008, perusahaan mengadakan perluasan usaha dalam bidang payment point online bank (PPOB) dimana menyediakan layanan untuk pembayaran rekening listrik, rekening telepon, penjualan voucher pulsa elektronik, pembayaran leasing kendaraan sepeda motor, PDAM, Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), layanan pengiriman uang, ticketing, dll. Kerjasama yang sudah terjalin dengan Lembaga keuangan diantaranya : PT. Bank Negara Indonesia, Bank Pembangunan Daerah Bali, Bank Pembangunan Daerah Jateng, Bank BII, PT. BNI Syariah,Bank Jabar Banten dan Bank Pembangunan Daerah NTT.

2.1.1.1. Visi dan Misi

Sebagai Perusahaan yang sudah berdiri sejak lama pasti mempunyai visi dan misi yang dibuat, sebagai pedoman dan mencapai kinerja yang professional. Adapun visi dan misi Perusahaan Arindo Pratama sebagai berikut :

Visi :

Menjadi mitra e-Payment terdepan, tangguh dan terpercaya yang selalu mengedepankan kepuasan pelanggan.

Misi :

1. Memberikan pelayanan kepada pelanggan secara mudah, murah, cepat dan akurat sehingga pelanggan dapat melakukan pembayaran di loket pembayaran terdekat dari rumah tinggal.
2. Menciptakan peluang usaha *Payment Point Online Bank* kepada perorangan, Koperasi, Badan Usaha, BPR dan Bank.

2.1.1.2. *PT. Arindo Pratama Product and Services*

PT.Arindo Pratama melayani Anda untuk membuka loket pembayaran :

1. Pembayaran rekening Listrik PLN (PPOB)
2. Penjualan Token Prabayar PLN
3. Pembayaran rekening Telephone dan Speedy
4. Penjualan Voucher Pulsa Elektronik
5. Pembayaran Rekening PDAM
6. Leasing
7. Transfer dan Ticketing
8. Gas
9. Pajak-pajak
10. Asuransi Jiwa

2.1.2. Logo Instansi

Seperti pada Perusahaan / Instansi-instansi yang memiliki logo tersendiri untuk membedakan dengan yang lainnya. Pada perusahaan Arindo Pratama itu sendiri mempunyai logo yang khusus seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. Logo Perusahaan Arindo Pratama

2.1.3. Badan Hukum Instansi

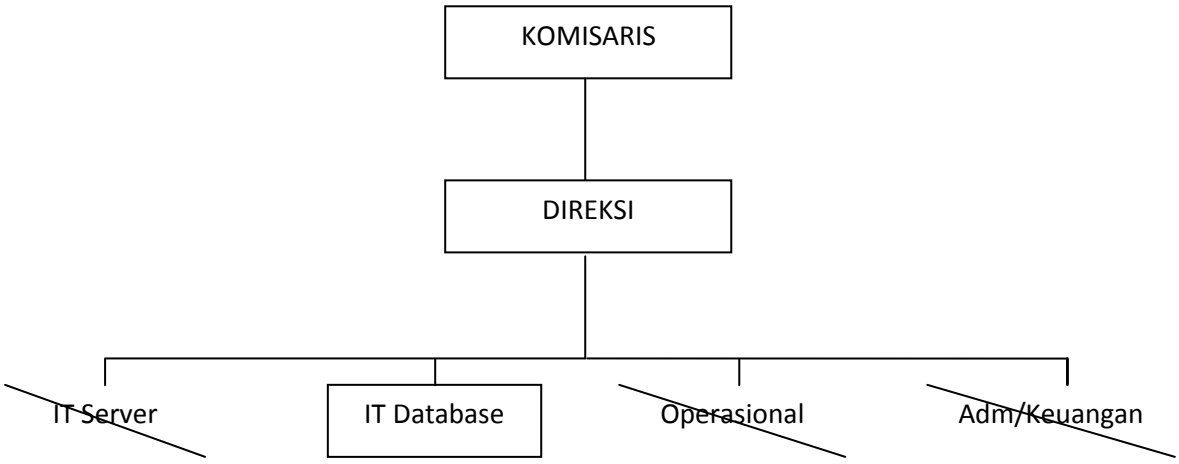
Badan Hukum pada Perusahaan Arindo Pratama adalah sebagai berikut :

1. PENGESAHAN PENDIRIAN KEMENHUMHAM NOMOR W8-00988 HT.01.01-TH.2007
2. IZIN USAHA PERDAGANGAN NOMOR 510/2-0095-DISINDAG/2010

2.1.4. Struktur Organisasi dan *Job Description*

2.1.4.1.Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Perusahaan Arindo Pratama dapat digambarkan seperti pada gambar 2.2. dibawah ini :



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Arindo Pratama

2.1.4.2. *Job Description*

Berikut ini masing-masing dari job deskripsi yang ada pada struktur organisasi diatas adalah :

1. Komisaris

   Bertugas untuk mengawasi kegiatan-kegiatan yang sedang berjalan di perusahaan Arindo Pratama.

2. Direksi

   Bertugas untuk menjalankan dan memimpin perusahaan Arindo Pratama.

3. IT Server

   Bertugas untuk mengawasi program yang berjalan di bagian server. Apabila terdapat kesalahan atau *error* pada program tersebut maka akan diatasi oleh orang-orang yang bekerja pada bagian ini.

4. IT Database

   Bertugas untuk mengawasi dan memeriksa database-database yang ada baik itu database karyawan maupun para pelanggan. Apabila didatabase tersebut ada karyawan atau pelanggan dari perusahaan PT.Arindo Pratama yang telah dipecat atau mengundurkan diri maka data-datanya akan di *update* agar gak terjadi kesalahan kedepannya.

5. Operasional

   Bertugas untuk mengerjakan pekerjaan yang berhubungan langsung dengan para pelanggan, seperti pembayaran rekening listrik, rekening telepon, penjualan voucher pulsa elektronik, PDAM, Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) dan layanan pengiriman uang.

6. Adm/Keuangan

   Bertugas untuk menerima para pelanggan baru yang sudah memenuhi semua syarat-syarat yang ada serta mencatat keuangan pada perusahaan PT. Arindo Pratama.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Definisi Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Syarat-syarat yang harus dimiliki oleh suatu system, antara lain sebagai berikut :

1. Sistem harus dibentuk untuk menyelesaikan suatu tujuan.
2. Elemen sistem harus mempunyai rencana yang ditetapkan.
3. Adanya hubungan diantara elemen sistem.
4. Unsur dasar dari proses (arus informasi, energi, dan material) lebih penting daripada elemen sistem.

Suatu sistem yang dibuat tentunya memiliki maksud tertentu. Sistem dibuat untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*). Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran biasanya dalam ruang lingkup yang lebih sempit.

2.2.1.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkaran luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Di bawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing karakteristik tersebut :

1. Komponen Sistem (*components*)

   Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk kesatuan. Komponen-komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentudan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scoope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara karena merupakan energy dari sistem. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem.

4. *Interface*

   Interface merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainnya. *Interface* ini memungkinkan satu subsistem untuk mengalirkan sumber daya ke subsistem lainnya.

5. *Input*

   Input merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. *Input* dapat berupa *maintenance input* dan *signal input. Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal Input* adalah energi yang diproses untuk menghasilkan *output*.

6. *Output*

   Output merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi *output* yang berguna dan sisa pembuangan. *Output* dapat menjadi *input* untuk subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

   Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*objective*)

   Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem menentukan *Input* yang dibutuhkan dan *Output* yang akan dihasilkan.

2.2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan melalui beberapa sudut pandang, diantaranya :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui sistem alam, tidak dibuat oleh manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat diprediksi dengan pasti, sehingga *output* dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relative tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan

terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan menghasilkan *output* untuk lingkungan luar atau subsistem yang lain.

2.2.2. Internet dan WWW

2.2.2.1. Internet

Internet merupakan kependekan dari *Interconnected-Network* yang merupakan sebutan sekumpulan rangkaian (jaringan) komputer yang terhubung. Jaringan komputer tersebut dapat menghubungkan berbagai situs diantaranya situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Layanan internet meliputi komunikasi langsung (surel, *chat*), diskusi (*Usenet News, milis*), Sumber daya informasi yang terdisitribusi (*World Wide Web*, *Gopher*), *remote log-in* dan lalu lintas file (*Telnet*, FTP) dan aneka layanan lainnya.

Jaringan yang membentuk *Internet* bekerja berdasarkan suatu set protocol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengamati lalu lintas jaringan. Protokol ini mengatur format data yang diizinkan, penanganan kesalahan, lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya. Protokol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

2.2.2.2. WWW

WWW (World Wide Web), merupakan kumpulan server web dari seluruh dunia yang mempunyai kegunaan untuk menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan bersama. WWW adalah bagian yang paling menarik dari internet. Melalui web, para pengguna dapat mengakses informasi-informasi yang tidak hanya berupa teks tetapi bisa juga berupa gambar,suara,video dan animasi.

Kegunaan ini tergolong masih baru dibandingkan surat elektronik, sebenarnya WWW merupakan kumpulan dokumen yang tersimpan di server web, dan yang servernya tersebar di lima benua termasuk Indonesia yang terhubung menjadi satu melalui jaringan Internet. Dokumen-dokumen informasi ini disimpan atau dibuat dengan format HTML (*Hypertext Markup Language*). Suatu halaman dokumen informasi dapat terdiri atas teks yang saling terkait dengan teks lainnya atau bahkan dengan dokumen lain. Keterkaitan halaman lewat teks ini disebut pranala. Dokumen infomasi ini tidak hanya terdiri dari teks tetapi dapat juga berupa gambar, mengandung suara bahkan klip video. Kaitan antar-dokumen yang seperti itu biasa disebut hipermedia.

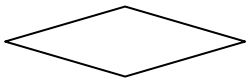
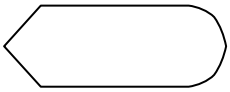
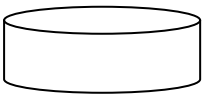
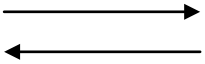
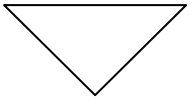
Jadi dapat disimpulkan bahwa WWW adalah sekelompok dokumen multimedia yang saling bertautan dengan menggunakan tautan hiperteks. Dengan mengeklik pranala (hipertaut), maka para pengguna bisa berpindah dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

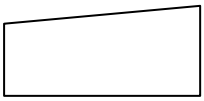
2.2.3. *Flow Map dan Flow Chart*

2.2.3.1. *Flow Map* / Sistem Prosedur

Flow Map berfungsi mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual/berbasi komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran/masukan). Berikut simbol-simbol sistem prosedur diagram / *flow map* :

Tabel 2.1. Daftar simbol *flow map*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Proses	Untuk menunjukkan proses yang dilakukan secara computer
	Dokumen	Untuk menunjukkan dokumen baik untuk proses komputer maupun manual
	Manual Operation	Untuk menunjukkan proses yang dilakukan secara manual
	Decision / Notasi	Untuk menunjukkan pilihan proses yang dilakukan secara komputer maupun manual
	Display	Untuk menampilkan data
	Database	Sebagai tempat penyimpanan data secara computer
	Garis Alir	Arah aliran dari proses atau dokumen
	Arsip	Sebagai tempat penyimapanan data secara manual

	Manual Input	Untuk menunjukkan proses input yang dilakukan secara manual

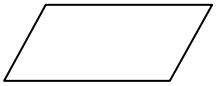
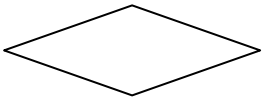
2.2.3.2. *Flowchart* (Bagan alir Data)

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

Simbol-simbol *flowchart* antara lain sebagai berikut :

Tabel 2.2. Daftar simbol *flowchart*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Input/Output	Merepresentasikan input data atau output data yang diproses atau informasi
	Proses	Merepresentasikan operasi
	Penghubung	Menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang sama atau halaman lainnya
	Anak Panah	Merepresentasikan alur kerja
	Decision / Keputusan	Untuk menyeleksi suatu kondisi di dalam program

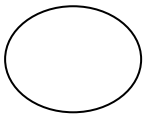
	Proses Terdefinisi	Menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
	Persiapan	Untuk member nilai awal suatu besaran
	Terminal	Menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses

2.2.4. Diagram Konteks dan DFD

2.2.4.1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup secara global seperti interaksi entitas luar terhadap sistem, entitas disini seringkali disebut sebagai terminator dapat berupa sistem lain, suatu perangkat keras, orang atau organisasi. Diagram konteks adalah diagram yang memperlihatkan sistem sebagai suatu proses yang berfungsi untuk memetakan model lingkungan yang merepresentasikan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Adapun komponen/simbol dalam model ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.3. Daftar simbol diagram konteks

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Terminator	Digunakan untuk berkomunikasi langsung dengan sistem aliran data
	Proses	Berfungsi untuk mewakili sistem
	Alir Data	Menunjukkan arah dari aliran data

2.2.4.2. Data Flow Diagram (DFD)

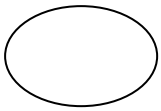
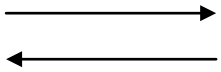
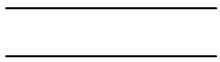
Data Flow Diagram atau diagram alir data adalah perangkat pemodelan sistem yang menggambarkan ruang lingkup dari sistem berupa keterkaitan lingkungan dengan sistem. DFD ini cenderung memproseskan model-model yang terjadi dalam sistem dan data yang mengalir pada sistem serta interaksi entitas luar sistem. Pada DFD ini terdapat beberapa

tingkat pemodelan, yang pertama adalah tingkat paling tinggi yaitu diagram konteks, yang kedua adalah DFD level 0, level 1, level 2, level 3 dan seterusnya.

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup secara global seperti interaksi luar terhadap sistem, entitas disini seringkali disebut sebagai terminator. Sementar DFD leveled adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup secara bertahap (leveled) dan sistem berupa keterkaitan entitas dengan proses-proses yang ada. DFD leveled menggambarkan proses-proses mulai dari tingkatan global (level 0) hingga ke proses yang spesifik atau primitive agar memudahkan penggambaran dari sebuah sistem.

Berikut ini adalah simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD)

Tabel 2.4. Daftar simbol DFD

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Entitas	Entitas luar
	Proses	Memproses data yang masuk
	Aliran Data	Mengalirkan data
	Data Store	Menyimpan data

2.2.5. Basis Data dan ERD

2.2.5.1. Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data merupakan suatu langkah yang selalu dilakukan oleh seorang analis untuk mengimplementasikan suatu perancangan sistem pada suatu program. Sehingga program tersebut dapat digunakan dengan lebih praktis. Dari suatu masalah yang ditangani proses perancangan ini dibagi dalam 3 tahap yaitu :

1. Perancangan Basis Data secara konseptual

   Perancangan pada tahap ini merupakan upaya untuk membuat model yang masih bersifat konsep, dimana data-data mentah diformulasikan ke dalam suatu rumusan tertentu untuk diproses secara lebih lanjut.

2. Perancangan Basis Data secara logis

   Pada tahap ini akan memetakan model konseptual ke model Basis Data yang akan dipakai baik model relasional, hirarkis ataupun jaringan. Namun, sebagaimana halnya perancangan basis data secara konseptual, perancangan ini tidak tergantung pada DBMS yang akan dipakai. Itulah sebabnya perancangan ini terkadang disebut pemetaan model data.

3. Perancangan Basis Data secara fisik

   Perancangan Basis Data secara fisik merupakan tahapan untuk menuangkan perancangan basis data yang bersifat logis menjadi data fisik yang tersimpan pada media penyimpanan eksternal (yang spesifik terhadap DBMS yang dipakai).

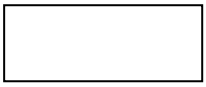
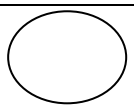
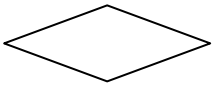
   Untuk memahami tahapan-tahapan tersebut perlu kiranya kita mengenal daur hidup pengembangan sistem secara utuh. Hal ini disebabkan perancangan basis data merupakan bagian dari tahapan perancangan sistem itu sendiri yang merupakan salah satu dari sejumlah tahapan pada daur hidup pengembangan sistem.

2.2.5.2. *Entity Relationship diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram atau diagram hubungan entitas adalah model konsep yang mendeskripsikan relasi antar data dalam aliran data. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Pada ERD ini dikenal hubungan atau kardinalitas (*Cardinality*) yaitu hubungan antar entitas dengan nilai hubungan yang beragam dan akan diterjemahkan ke dalam tabel.

Berikut ini adalah simbol-simbol ERD :

Tabel 2.5. Daftar Simbol ERD

SIMBOL	NAMA
	Himpunan Entitas
	Atribut
	Link
	Hubungan / Relasi

2.2.6. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems yang saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C danC++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code(*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Jaya (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda

Dalam java sendiri terdapat Java Virtual Machine (JVM) adalah sebuah spesifikasi untuk sebuah komputer abstrak. JVM terdiri dari sebuah kelas pemanggil dan sebuah interpreter Java yang mengeksekusi kode arsitektur netral. Kelas pemanggil memanggil file .class dari kedua program Java dan Java API untuk dieksekusi oleh interpreter Java. Interpreter atau penerjemah merupakan perangkat lunak yang berfungsi melakukan eksekusi sejumlah instruksi yang ditulis dalam suatu bahasa pemrograman, sebuah penerjemah dapat berarti:

1. Mengeksekusi kode sumber secara langsung, atau
2. Menerjemahkannya ke dalam serangkaian p-code kemudian mengeksekusinya, atau
3. Mengeksekusi kode yang telah dikompilasi sebelumnya oleh kompiler yang merupakan bagian dari sistem penerjemahan.

2.2.7. MySQL Database Server

MySQL dikembangkan sekitar tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database bernama MYSQL AB yang berada di Swedia. Waktu itu perusahaan tersebut masih bernama TcX DataKonsult AB, dan tujuan awal dikembangkannya MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada *client*. Awalnya Michael “Monty” Widenius, pengembang satu-satunya di TcX memiliki sebuah aplikasi UNIREG dan rutin ISAM buatannnya sendiri dan sedang mencari antarmuka SQL yang cocok untuk diimplementasikan ke dalamnya.

Mula-mula Monty memakai miniSQL (mSQL) pada eksperimen itu, namun mSQL dirasa kurang sesuai, karena terlalu lambat dalam pemrosesan query. Akhirnya Monty menghubungi David Hughes, pembuat mSQL yang sedang merilis versi kedua dari mSQL. Kemudian Monty mencoba membuat sendiri mesin SQL yang memiliki antarmuka mirip dengan SQL, tetapi dengan kemampuan yang lebih sesuai sehingga lahirlah MySQL. Tentang pengambilan nama MySQL, sampai saat ini masih belum jelas asal usulnya. Ada yang berpendapat nama My diambil dari huruf depan dan belakang Monty, tetapi versi lain mengatakan nama itu diambil dari putri Monty yang kebetulan juga bernama My.

Sebagai database server yang memiliki konsep database modern, MySQL memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh MySQL :

a. Portability

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai OS seperti Windows, Linux, Unix, Mac OS, Solaris, Amiga, HP-UX, Symbian.

b. Open Source “Limited”

Dahulu MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), dibawah lisensi GPL sehingga kita dapat menggunakannya secara cuma-Cuma tanpa dipungut biaya. Namun, saat ini karena MySQL telah dibeli oleh SUN, maka kita tidak dapat lagi menikmati fitur-fitur baru yang ada di MySQL, karena SUN akan membatasi fitur-fitur baru ini hanya untuk user yang membeli lisensinya. Sehingga MySQL tidak lagi sebuah *open source* yang benar-benar gratis lagi. MySQL sekarang hanya menyediakan fitur-fitur “dasar” saja yang saat ini sudah menggunakan versi 5.1.

c. Multiuser

MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik. Hal ini memungkinkan sebuah *database server* MySQL dapat diakses klien secara bersamaan.

d. Performance Tuning

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

e. Column Types

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, datetime, timestamp, year, set serta enum.

f. Command and Functions

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dama query.

g. Security

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

h. Scalability dan Limits

MySQL mampu menangani database dalam skala besar dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu, batas index yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

i. Connectivity

MySQL dapat melakukan konelsi dengan klien menggunakan TCP/IP. Unix soket (Unix), atau Named Pipes (NT).

j. Localization

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (error code) pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa.

k. Interface

MySQL memiliki interface terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (Apllication Programming Interface).

l. Clients and Tools

MySQL dilengkapi dengan berbagai tool yang dapat digunakan untuk administrasi database, dan pada setiap tool yang ada disertakan petunjuk online.

m. Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menagani ALTER TABLE dibandingkan *database* lainnya.