BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

PT. Muchlis Putra Garut ini adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri pakaian. Perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 2003 dan perusahaan tersebut memproduksi pakaian muslim seperti Topi Haji, kerudung, selendang/sal, mukena, koko, sejadah. Alamat tempat penjualannya di Jalan Jatibaru X No 51 Tanah Abang Jakarta Pusat.

PT. Muchlis Putra sebagai pelaku ekonomi dalam bisnis industri memiliki struktur organisasi yang secara umum terdapat di setiap perusahaan, hanya saja lingkungannya tidak luas. Struktur organisasi adalah gambaran yang memperlihatkan hubungan yang relasi. Kita akan mendapatkan gambaran mengenai unit-unit perusahaan secara keseluruhan maupun hubungan antara yang satu dengan yang lain mengenai kekuasaannya maupun batasan-batasan tanggung jawabnya.

Untuk lebih jelasnya tanggung jawab dari tiap bagian dari organisasi PT. Muchlis Putra Garut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Kepala Perusahaan : Bertanggung jawab sepenuhnya dalam segala hal.
b) Administrasi dan keuangan : Merencanakan dan melaksanakan karyawan dan mengatur pembayaran gaji.

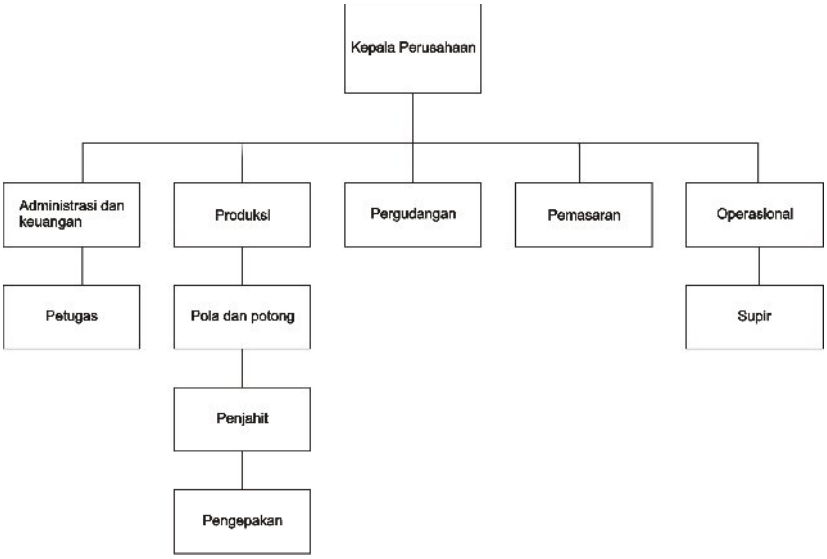
c) Produksi : Memproduksi bahan-bahan setengah jadi atau bahan mentah menjadi produk jadiyang siap dipasarkan dimana proses tersebut mulai dari pola dan potong, penjahit, pengepakan.

d) Pergudangan : Melakukan perawatan atau pemeliharaan barang.

e) Pemasaran : Memasarkan atau memproduksi produk kepada para konsumen.

f) Operasional : Petugas yang menyalurkan atau mengirimkan produk-prouk yang akan dipasarkan kepada para konsumen.

Struktur organisasi pada PT. Muchlis Putra Garut dapat di lihat Pada gambar di bawah ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Struktur organisasi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan menurut dua kelompok pendekatan sistem, yaitu yang melakukan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemen. Menurut Jogiyanto [5] *Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.* Sedangkan menurut Gordon [4] *mendefinisikan system adalah system terdiri dari bagian-bagian yang bersama beroperasi untuk mencapai beberapa tujuan.*

Menurut Jogiyanto [5], suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen *(components)*, batas sistem *(boundary)*, lingkungan luar sistem *(environment)*, penghubung *(interprest)*, masukan *(input)*, keluaran *(output)*, pengolah *(process)* dan sasaran *(objective)* dan tujuan *(goal)*.

1. Komponen Sistem (*System Components*)

   Komponen sistem sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini

memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menujukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

   Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem *(System Interprest)*

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem *(System Input)*

   Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh *maintenance input* di dalam sistem komputer adalah program, yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh *signal*

input di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi Informasi.

6. Keluaran Sistem *(System Output)*

   Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Pengolah Sistem (*System Process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*System Objective*)

   Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.2 Sistem Pengolahan Data

Definisi sebuah data menurut Drs. Moekijat [7] adalah sebagai berikut :

"Data adalah kumpulan dari fakta-fakta, kejadian-kejadian yang dapat berupa simbol, angka, huruf, dan lain-lain yang berguna bagi suatu pengolahan data (proses) atau sebagai masukan (input) bagi suatu proses.". Data merupakan deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.

Sistem pengolahan data adalah satu kesatuan yang saling berhubungan yang terdiri dari peralatan, tenaga, prosedur dan data. Setiap sistem informasi mencakup

sebuah sistem yang mengerjakan data adalah untuk mengumpulkan data, mengklasifikasikan data, menyimpan data, menyeleksi data dan membandingkan data.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi diperoleh dari sistem informasi (*Information System*) atau sering juga disebut dengan *Processing System* atau *Information Processing System* atau *Information Generating System*. Sistem informasi di defenisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam Jogiyanto [5] sebagai berikut :

" Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat menajerial dan kegiatan srategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan"

2.3.1 Tujuan Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir [1] Sistem Informasi memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Integrasi sistem
   a) Menghubungkan sistem individu/kelompok.
   b) Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis.
   c) Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi.

2. Efisiensi pengelolaan
    a) Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data.
    b) Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik Informasi.
    c) Penggunaan dan pengambilan Informasi.
3. Dukungan keputusan untuk manajemen
    a) Melengkapi Informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan.
    b) Akuisisi Informasi eksternal melalui jaringan komunikasi.
    c) Ekstraksi dari Informasi internal yang terpadu.

2.3.2 Komponen-komponen Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir [1] Komponen-komponen sistem informasi terdiri dari beberapa blok yaitu :

1. Blok masukan

    Input yang mewakili yang masuk kedalam sistem informasi. Input di sini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan di masukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok model

    Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang di inginkan.

3. Blok keluaran

   Produk system informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi

   Teknologi merupakan alat yang digunakan untuk menerima masukan, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

   Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat lunak untuk mamanipulasinya.

6. Blok kendali

   Blok kendali di rancang dan ditetapkan untuk mencegah hal-hal yang dapat merusak sistem dan bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diawasi.

2.3.3 Kegiatan Sistem Informasi

Dalam Sebuah Sistem Informasi terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain :

1. Input

   Menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.

2. Proses

   Menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.

3. Output

   Suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses di atas tersebut.

4. Peyimpanan

   Suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.

5. Control

   Suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang di harapkan.

2.4 Analisa Sistem

Tahap analisa sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap perancangan sistem. Tahan analisa sistem merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan di tahap berikutnya.

Menurut Jogiyanto [5], analisis sistem di definisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Langkah-langkah dasar dalam menganalisa sistem adalah sebagai berikut :

1. *Identity*, yaitu mengidentifikasi masalah
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
3. *Analyze*, yaitu manganalisa sistem
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis

Analisa sistem bukan merupakan studi awal. Ini merupakan studi yang digunakan oleh pengguna akhir sebelum perancangan sistem informasi baru dapat diselesaikan.

Produk akhir dari analisa sistem adalah seluruh kebutuhan sistem untuk usulan sistem informasi. Untuk proyek perkembangan yang besar, produk ini mengembil bentuk dari laporan kebutuhan sistem, dengan menetapkan kemampuan yang diperlukan untuk kebutuhan informasi pengguna akhir.

2.5 Pemodelan sistem

Pemodelan sistem secara umum adalah suatu tahap dimana di dalamnya terdapat identifikasi komponen-komponen sistem Informasi yang akan dirancang secara rinci yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna atau *user* mengenai sistem yang baru. Sedangkan desain sistem secara terinci dimaksudkan untuk

pembuat program komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.

Penggambaran dan rancangan model sistem Informasi secara logika dapat dibuat dalam bentuk Diagram Konteks dan Diagram Alir Data (DAD) atau Data *Flow Diagram* (DFD).

2.5.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram tingkat tinggi dari Diagram Alir Data yang merupakan gambaran global dari sistem Informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam maupun keluar suatu sistem dan merupakan alat yang digunakan untuk melihat batasan antara sistem dengan *eksternal entity* .

2.5.2 Diagram Arus Data (DFD)

Diagram arus data (*Data Flow Diagram* atau DFD) adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. 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 atau linkungan fisik dimana data tersebut akan di simpan. DFD merupakan alat yang sangat populer saat ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

Simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

1. *External Entity* (Kesatuan luar) atau *Boundary* (Batas sistem), merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi kotak atau suatu kotak dengan sisi kiri dan atasnya berbentuk garis tebal.
2. *Data Flow* (arus data), di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.
3. *Process* (proses), adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yg keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang dengan sudut-sudutnya tumpul.
4. *Data store* (simpanan data), merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di sistem komputer, arsip atau catatan manual, kotak tempat data di meja seseorang, tabel acuan manual dan agenda atau buku. Simpanan data di DFD dapat di simbolkan dengan sepanjang garis besar horizontal pararel yang tertutup disalah satu ujungnya.

2.5.3 Bagan Alir Dokumen

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* atau *flomap* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusan. Bagan alir dokumen ini menggunakan symbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam bagan alir sistem.

2.5.4 Pengertian kamus data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan istilah *system data dictionary* adalah katalog kata fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi suatu suatu informasi.

Dengan menggunakan kamus data, dapat mengetahui data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan dengan dua tahap yaitu tahap analisis dan perencanaan sistem. Pada tahap menganalisis suatu sistem, kamus data dapat di gunakan sebagai alat komunikasi antara analisis dan pemakai sistem, mengenai data yang masuk ke dalam sistem dan informasi yang dibutuhkan dalam sistem. Sedangkan pada tahap perencanaan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan *database*.

2.6 Konsep Basis Data

Basis data adalah kumpulan *file* yang saling berinteraksi, relasi tersebut biasa ditunjukan dengan kunci dari tiap *file* yang ada. Satu basis data menunjukan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi.

Ada beberapa istilah yang terdapat atau merupakan bagian dari *database* diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. *Entity*, adalah sebuah objek yang merupakan bagian dari sistem.
2. *Attribute*, adalah bagian dari *entity* dan memiliki informasi yang dibutuhkan untuk menerangkan informasi yang dikandung suatu *entity*. *Attribute* juga disebut sebagai elemen, *data field*, *data item* untuk mewakili suatu *entity*.
3. *Data value* (nilai atau isi data), adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen atau *attribute*.
4. *Record*, adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dimana elemen-elemen tersebut menginformasikan tentang suatu *entity* secara lengkap.
5. *File*, merupakan kumpulan *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen dan *attribute* yang sama namun berbeda-beda data *valuenya*.

Terdapat dua buah teknik pemodelan basis data, yaitu dengan membuat *Entity Relationship Diagram* atau dengan menerapkan normalisasi terhadap struktur tabel yang telah diketahui.

2.6.1 *Entity Relationship Diagram (*Diagram E-R)

Model E-R yang berisi komponen-komponen entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram E-R.

Objektif utama dari pembuatan diagram E-R adalah untuk menunjukan objek-objek apa saja yang dilibatkan dalam sebuah basis data dan bagaimana hubungan yang terjadi diantara objek-objek tersebut. Pada sebuah sistem yang ruang lingkupnya lebar dan kompleks, penggambaran atribut-atribut dalam sebuah diagram E-R sering kali mengganggu objek yang ingin dicapai.

Maka dapat dipisahkan pendeklarasian atribut-atribut dari diagram E-R dan dinyatakan dalam kamus data. Atribut yang berfungsi sebagai *key* juga dibedakan dengan yang bukan *key* dengan menggarisbawahi atribut tersebut. Model data diagram E-R dibentuk dari empat komponen dasar, yaitu :

1. Entitas (*Entity*)

   Entitas adalah sesuatu yang ada dan dapat berupa orang,tempat, benda, peristiwa atau konsep yang bisa memberi atau mengandung Informasi.

2. Relasi (*Relationship*)

   Jenis hubungan untuk entitas yang ada di dalam diagram adalah sebagai berikut :

a) *One to One Relationship* (Satu ke Satu)

   Setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu pula sebaliknya.

b) *One to Many Relationship* (Satu ke Banyak)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan B berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada entitas A.

c) *Many to One Relationship* (Banyak ke Satu)

Setiap entitas pada himpunan A berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan banyak entitas pada entitas himpunan B.

d) *Many to Many Relationship* (Banyak ke Banyak)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, demikian pula sebaliknya.

2.7 *Database Management System* (DBMS)

Menurut Kristianto [6] *Database* adalah kumpulan data yang saling berkaitan, berhubungan yang disimpan secara bersama-sama sedemikian rupa tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Data-data ini harus mengandung semua Informasi untuk mendukung semua kebutuhan sistem. Proses dasar yang dimiliki oleh *database* ada 4, yaitu :

1. Pembuatan data-data baru (*create database*).
2. Penambahan data (*insert*).
3. Mengubah data (*edit*).
4. Menghapus data (*delete*).

Sistem manajemen *database* (*Database Management System*) merupakan sistem pengoperasian dan sejumlah data pada komputer. Dengan sistem ini dapat merubah data, memperbaiki data yang salah dan menghapus data yang tidak dapat dipakai. Sistem manajemen database merupakan suatu perluasan *software* sebelumnya mengenai *software* pada generasi komputer yang pertama.

Salah satu tujuan DBMS adalah untuk menyediakan fasilitas atau antarmuka (*interface*) dalam melihat atau menikmati data kepada pemakai. Untuk itu, sistem tersebut seringkali akan menyembunyikan detail tentang bagaimana data disimpan, dipakai atau dipelihara. Karena itu, seringkali data yang dilihat oleh pemakai sebelumnya berbeda dengan yang tersimpan secara fisik. Perangkat lunak yang termasuk DBMS adalah : dBase III+, dBaseIV, Fox Base, Interbase, Ms.Access dan Borland Paradox atau Borland-Interbase.

2.8 Jaringan *Client-Server*

Jaringan *Client-Server* yaitu jaringan komunikasi data yang terdiri dari banyak *client* dan satu atau lebih *server*. Ada beberapa keuntungan dari jaringan *client-server*:

1) Penyimpanan data yang terpusat memberikan kemudahan untuk pengelolaan dan *backup* data.
2) Penggunaan spesifikasi *server* yang optimal mempercepat proses komunikasi di jaringan.
3) Kemudahan mengatur *user* dan *sharing* peralatan mahal.

4) Keamanan lebih terjamin.

Kekurangan dari jaringan *client-server* :

1) Biaya pembelian *hardware* dan *software server* mahal.
2) Dibutuhkan administrator jaringan.

Ada 3 tujuan jaringan *Client-Server* :

1) ***Resource Sharing*** bertujuan agar seluruh program, peralatan, khususnya data dapat digunakan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tanpa terpengaruh oleh lokasi *resource* dan pemakai. jadi *source sharing* adalah suatu usaha untuk menghilangkan kendala jarak.
2) **Skalabilitas** yaitu kemampuan untuk meningkatkan kinerja sistem secara berangsur-angsur sesuai dengan beban pekerjaan dengan hanya menambahkan sejumlah prosesor. Pada komputer *mainframe* yang tersentralisasi, jika sistem sudah jenuh, maka komputer harus diganti dengan komputer yang mempunyai kemampuan lebih besar. Hal ini membutuhkan biaya yang sangat besar dan dapat menyebabkan gangguan terhadap kontinyuitas kerja para pemakai.
3) ***Media Komunikasi*** Sebuah jaringan komputer mampu bertindak sebagai media komunikasi yang baik bagi para pegawai yang terpisah jauh. Dengan menggunakan jaringan, dua orang atau lebih yang tinggal berjauhan akan lebih mudah bekerja sama dalam menyusun laporan.

2.9 MySQL

Menurut Kadir Abdul [8] **MySQL** adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Beberapa perintah dasar SQL yang sering dipergunakan pada MySQL adalah sebagai berikut :

a) Create Database

   Yaitu perintah yang digunakan untuk membuat database baru.

   Sintaks : Create database database_nama database

b) Drop Database

   Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus database.

   Sintaks : Drop Tabel Tabel_name

c) Create Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk membuat tabel baru.

Sintaks Create Tabel tabel_name (create_definition)

d) Describe

Yaitu perintah yang digunakan untuk mendeskripsikan tabel

Sintaks Describe (Desc) tabel [colum]

e) Alter Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk memodifikasi tabel

Sintaks Alter [Ignor] Tabel table_name

f) Drop Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus tabel

Sintaks Drop Tabel tabel_name [tabel_name..]

g) Delete

Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus record dri tabel

Sintaks Delete From tabel_name Where Where_definiition

h) Select

Yaitu perintah yang digunakan untuk query ke database

Sintaks select*from tabel_name

Select Field from tabel_name

2.10 Borland Delphi 7

Borland delphi merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual. Keunggulan bahasa pemrograman ini terletak pada produktivitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik serta diperkuat dengan pemrograman yang terstruktur. Keunggulan lain delphi adalah dapat dipergunakan untuk merancang program aplikasi yang memiliki tampilan seperti program aplikasi lain yang berbasis windows. Adapun kelebihan dan kekuangan Delphi yaitu :

Kelebihan Delphi adalah :

a) Komunitas pengguna Delphi banyak pada usernet maupun web.
b) Dapat mengkompilasi menjadi single execute table memudahkan distribusi dan meminimalisir masalah yang terkait dengan persi.
c) Banyaknya dukungan dari pihak ketiga terhadap VLC ataupun tools pendukung lainnya.
d) Optimasi compiler yang cukup cepat.
e) Pendukung multiple platform dari source yang sama.

Kekurangan Delphi adalah :

a) Partial single vendor lock-in (Borland dapat menetapkan standar bahasa, kompatibilitas yang harus mengikutinya).
b) Terbatasnya kemampuan portabilitas antara platform OS (sebelum ada kylix).
c) Akses pada platform dan liblary pihak ketiga membutuhkan file-file header yang diterjemaahkan ke dalam bahasa pascal.

d) Dokumentasi antara platform dan teknik-teknik yang menyertainya sulit ditemukan dalam bahasa pascal (contoh akses com dan win 32).