BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem dapat didefinisikan dengan dua macam pendekatan, yaitu pendekatan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang menekankan pada elemen komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi dengan tujuan tertentu".

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan pada urut-urutan operasi dalam sistem.

Menurut Azhar (2004 : 18) Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu

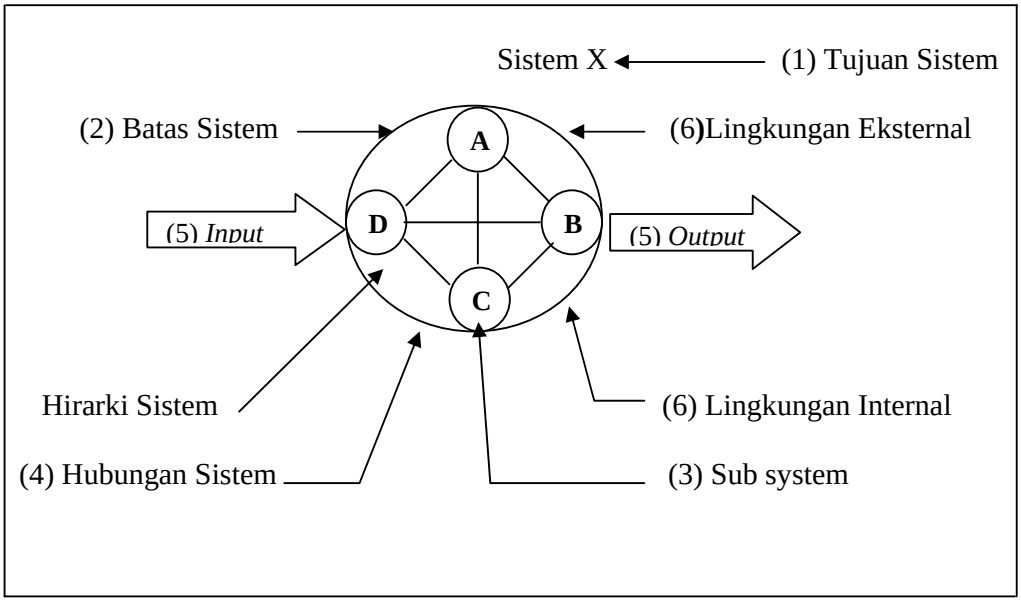
2.1.1 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, anatara lain adalah sebagai berikut :

1. Sistem abstrak (*Abstract System*) dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan manusia (*Human Made System*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Sistem buatan adalah sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia.
3. Sistem tertentu (*Deterministic System*) dan sistem tak tentu. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi interaksi diantara bagian-bagian dapat di deteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya diprediksi karena mengandung unsur probalitas.
4. Sistem tertutup (*Closed system*) dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan luar sistem dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luar. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dengan luar sistem.
5. Sistem berjalan dan sistem konseptual. Sistem berjalan merupakan sistem yang saat ini sedang digunakan. Sistem konseptual adalah sistem yang menjadi harapan atau masih diatas kertas.
6. Sistem sementara dan sistem selamanya. Sistem sementara merupakan sistem yang hanya digunakan untuk periode waktu tertentu. Sistem selamanya adalah sistem digunakan selama-lamanya untuk waktu yang tidak ditentukan.

2.1.2 Karakteristik Sistem



Gambar 2.1 Ciri-ciri Sistem

Sumber : Sistem Informasi akuntansi. Azhar Susanto, 2002

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, antara lain adalah sebagai berikut :

1. Komponen sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi artinya saling bekerjasama membentuk sistem.

2. Batas sistem

   Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau lingkungan luar.

3. Lingkungan luar sistem

   Lingkungan luar sistem (*enviromment*) dari suatu sistem adalah apapun yang diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung sistem

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain.

5. Masukan sistem

   Masukan sistem (*input*) adalah 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 dpat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk di dapatkan keluaran sistem.

6. Keluaran sistem

   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolah sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*) suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran arau tujuan dari sistem tersebut.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogianto (1999 : 8) informasi adalah sebagai berikut : “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi menerimanya”.

Sedangkan pengertiaan Data itu sendiri adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.

Sumber data informasi yaitu data. Data merupakan bentuk yang masih mentah belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu proses atau diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi, informasi sendiri merupakan suatu proses perubahan data menjadi informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

Pengolahan data adalah waktu yang dibutuhkan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak computer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

Menurut Jogianto (1999 : 11), Sistem Informasi adalah

> "Suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

Berdasarkan pengertian diatas, yang dimaksud dengan data adalah bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang mrnunjukan jumlah, tindakan atau hal.

2.4 Pengertian Umum Kredit

Istilah kredit berasal dari Yunani (*Credere*) yang berarti kepercayaan (*Truth atau Faith*)

Menurut Drs Thomas S, dalam bukunya Dasar Perkreditan menjelaskan bahwa :

" Kredit dalam arti ekonomi adalah penundaan pembayaran dari prestasi yang diberikan sekarang, baik dalam bentuk uang, barang maupun jasa."

Dalam arti yang lebih luas Pengertian Kredit adalah :

"Kemampuan untuk melaksanakan suatu pemberian atau mengadakan suatu pinjaman dengan suatu janji pembayarannya akan dilakukan pada suatu jangka waktu yang disepakati".

Sedangkan pengertian kredit disini merupakan penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan pesetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara PD.BPR Subang Cabang Subang dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu

yang ditentukan disertai dengan pembayaran sejumlah bunga dan adanya jaminan sebagai cerminan pihak debitur.

2.5 Ketentuan Kredit pada PD. BPR Subang Cabang Subang

Pada Kredit PD.BPR ini ada ketentuan–ketentuan yang harus diperhatikan dalam proses pemberian kredit diantaranya:

1. Kriteria Pemberian Kredit

Terdapat beberapa terkait dengan pemberiaan kredit dan harus diperhatikan sebelum melakukan analisis kredit adalah sebagai berikut :

a. Tidak memberikan kredit karena alasan kasihan, saudara/teman terdekat dan usaha- usaha illegal.
b. Utamakan berdasarkan kelayakan usaha, kemampuan membayar, jaminan yang cukup atau legal.

2. Analisis Kredit

Analisa kredit diperlukan agar PD.BPR memperoleh keyakinan bahwa kredit yang diberikan dapat dikembalikan oleh debiturnya.

Data untuk Analisis Kredit ini diperoreh dari surat pengajuan yang di berikan oleh calon debitur.

Pendekatan analisis kredit mengacu pada :

a. Pendekatan Karakter
b. Pendekatan Kemampuan Pelunasan
c. Pendekatan Kelayakan
d. Pendekatan Jaminan

3. Syarat–syarat calon debitur

    a. Nasabah yang bertempat tinggal di wilayah lingkungan PD.BPR Subang khususnya dan Kabupaten Subang pada umumnya.
    b. Mempunyai usaha/penghasilan
    c. Mempunyai Tabungan jika tidak akan dibuatkan pada saat pencairan kredit
    d. Lulus dari Analisa kredit
    e. Debitur yang mempunyai hutang kredit tidak diperkenankan mengambil kredit sebelum melunasi hutangnya.

4. Persyaratan dokumen kredit

    a. Form Pengajuan Kredit
    b. Form Aplikasi Kredit
    c. Fotocopy KTP
    d. Fotocopy KK
    e. Surat Persetujuan Keluarga / suami istri
    f. Fotocopy Slip gaji / Laporan Keuangan terakhir
    g. Rekening listrik / telp/ PBB
    h. Menyerahkan arsip – arsip anggunan

5. Persyaratan Dokumen Jaminan

    Jika jaminannya Kendaraan bermotor adalah sebagai berikut :

    a. Fotocopy STNK dan Buku BPKB
    b. Kwitansi Pembelian
    c. Surat Kuasa Pengambilan kndaraan bermotor

d. Lembar gesekan no Rangka dan no mesin

Jika jaminannya Tanah / Bangunan adalah sebagai berikut :

a. Surat Keterangan Kepemilikan Tanah dari kelurahan
b. Fotocopy Sertifikat Tanah
c. Ijin mendirikan bangunan jika ada

6. Adapun perhitungan kredit pada sistem yang berjalan ini adalah sebagai berikut :

a. Lama pinjaman maksimal 48 bulan
b. Nilai maksimum besarnya pinjaman setiap per masing – masing debitur ditentukan dengan rumus :

$$\underline{40\% \text{ flapon} \times \text{penghasilan} \times \text{lama pinjaman}}$$

c. Nilai maksimum yang di tentukan perusahan untuk semua debitur adalah maksimal 30 juta.
d. Perhitungan bunga pada sistem kredit pada PD.BPR ini adalah 2,5% dari jumlah pinjaman.
e. Biaya administrasi 0.02 % dari nilai pinjaman
f. Menempatkan dana sebesar 2,5% dari total pinjaman sebagai tabungan beku.

2.6 Pengertian Kreditur dan Debitur

Kreditur adalah pihak utama dalam melakukan suatu transaksi yang merupakan Bank dengan pihak–pihak peminjam berkewajiban melunasi

hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah dan bunga yang ditetapkan.

Debitur adalah pihak kedua dalam transaksi kredit yang merupakan penerima kredit.

2.7 Pengertian Pembayaran

Pembayaran kredit dalam arti sempit yaitu proses angsuran ataupun pelunasan pinjaman ataupun biaya–biaya yang dapat di hitung nilainya.

Pembayaran dengan sistem angsuran bulanan adalah sistem angsuran tetap bulanan merupakan angsuran yang jumlahnya tetap tiap bulan terdiri dari angsuran pokok dan bunga (anuated).

2.8 Pengertian Bunga Kredit

Besarnya persentase suku bunga kredit pada dasarnya dapat ditetapkan oleh oleh Bank yang bersangkutan.

Sifat Suku Bunga terbagi menjadi 2 bagian yaitu

1. Variabel rate

Tingkat suku bunga yang dapat berubah-ubah dan tergantung dari kondisi pasar (base rate).

2. Fixed rate

Tingkat suku bunga yang tidak akan berubah, sejak negosiasi pertama kali sampai jatuh waktu kredit yang telah ditentukan.

Perhitungan bunga pada sistem kredit pada PD.BPR ini adalah 2,5% dari jumlah pinjaman.

2.9 Biaya Kredit

Biaya – biaya yang dapat dibebankan kepada debitur yaitu sebagai berikut :

1. Biaya materai yang dibebankan kepada debitur pada saat melakukan pencairan
2. Biaya administrasi dan provisi 0.02 % dari nilai pinjaman
3. Menempatkan dana sebesar 2,5% dari total pinjaman sebagai tabungan beku.

2.10 Pengertian Persyaratan Kredit

Yang dimaksud persyarata kredit adalah syarat–syarat dan ketentuan yang ditetapkan terhadap kredit baru atau kredit berulang dari masa persetujuan sampai masa pembayaran kembali.

2.11 Implementasi Sistem ke Dalam Program

Di dalam tahap implementasi sistem merupakan tahap yang menentukan dalam perancangan sistem secara keseluruhan karena apabila desain sistem yang telah kita buat secara detail yang meliputi desain sistem, desain input, desain output tidak kita terapkan rasanya percuma.

Suatu sistem informasi yang ada bisa diimplementasikan ke dalam suatu program apliksai dengan cara menganalisis sistem, agar perancangan program

aplikasi yang dibuat sesuai dengan sistem yang ada. Analisis sistem merupakan langkah awal dalam pengembangan sistem.

Didalamnya terdapat suatu proses untuk memahami sistem yang telah ada, mencari permasalahan dan memberikan penyelesaian dari permasalahan tersebut agar dihasilkan suatu sistem informasi yang berguna bagi tahap berikutnya, yaitu perancangan program aplikasi.

Dalam implementasi sistem ada beberapa hal yang terkait yaitu :

1. Pengkodean

   Pengkodean adalah suatu tahap dari analisis kebutuhan sistem dan desain sistem yang dituliskan dalam suatu bahasa pemprograman computer tertentu yang biasanya oleh pabrik komputer sudah ditentukan spesifikasinya.

2. Testing

   Testing adalah proses mengeksekusi program secara intensif untuk menemukan kesalahan–kesalahan.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi adalah melakukan pencatatan setiap langkah pekerjaan yang dilakukan dari awal sampai selesai pembuatan sebuah program.

2.12 Pengertian Program Aplikasi *Database*

Aplikasi dapat diartikan sebagai pemakaian. Sedangkan *database* adalah kumpulan *file-file* yang saling berhubungan antara satu *file* dengan *file* yang lainnnya yang ditujukkan dengan kunci dari tiap *file* yang ada, sehingga

membentuk satu kumpulan data untuk menginformasikan suatu perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu.

Database merupakan komponen yang penting dalam sistem informasi karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi para pemakai.

Dengan demikian program aplikasi *database* dapat diartikan sebagai program komputer yang mengolah data informasi yang dipakai untuk membantu manusia dalam melaksankan tugas tertentu.

2.13 Perancangan Program Aplikasi *Database*

Dalam membuat suatu program aplikasi *database* diperlukan perancangan yang sistematis dan terperinci.

Pengembangan program aplikasi *database* menurut [Hand96] dibagi menjadi lima tahap yaitu :

1. Pendefinisian tujuan dan sasaran aplikasi.
2. Merancang dasar *database* dan program aplikasi yang dibutuhkan untuk memenuhi sasaran tersebut.
3. Mengembangkan rancangan ke dalam aplikasi dengan menciptakan *database* yang sesuai dengan objek program.
4. Menguji program aplikasi untuk dibandingkan dengan sasaran.
5. Menginstal program aplikasi untuk digunakan.

2.14 Sistem Basis Data

Menurut (Fathansyah, 2007 : 2). Basis data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Basis Data merupakan kumpulan data yang terorganisasi untuk melayani berbagai aplikasi pada saat bersamaan dengan melakukan penyimpanan dan pengelolaan data sehingga data tersebut terlihat di satu lokasi.

Prinsip utama basis data adalah pengaturan data atau arsip dengan tujuan utama untuk kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data atau arsip. Dapat disimpulkan bahwa Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya.

Database merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Sistem basis data (*database system*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.

2.15 Perancangan Program Aplikasi

Perancangan program aplikasi yang berkualitas dibutuhkan suatu prosedur dan perencanaan yang baik. Perencanaan ini memerlukan tahapan-tahapan sehingga menghasilkan program aplikasi yang sesuai dengan tujuan. Tahapan-tahapan dalam perencanaan program aplikasi tersebut adalah :

1. Mendefinisikan Masalah

   Pendefinisian masalah harus didasarkan atas sistem yang akan digunakan pada saat itu.

2. Memilih tipe dari program aplikasi

   Program aplikasi yang bagaimana yang akan dibuat harus ditentukan apakah sistem transaksi atau sistem pendukung keputusan.

3. Merancang Program

   Dengan menggunakan sistem yang ada, prosedur-prosedur dapat dipecah dalam bentuk bagan yang berguna dalam pembuatan program, terutama penerapan sistem menjadi kode sumber program. Bagan ini juga dijadikan rujukan pada pengembangan perencangan suatu program.

4. Pemograman

   Program aplikasi yang dibuat harus komunikatif, fleksibel dan mudah digunakan.

5. Pengetesan dan pelacaan kesalahan

6. Membuat dokumentasi program

2.16 Jaringan Komputer

Menurut Abdul Kadir (2003: 346) Yang disebut jaringan komputer *(computer network)* atau sering disingkat jaringan saja adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data. Dalam prakteknya jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangakat lunak, perangkat keras, bahkan berbagi kekuatan proses.

2.16.1 Jenis- Jenis Jaringan Komputer

Jaringan yang secara umum yang kita kenal dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

1. LAN (*Local Area Network)*

LAN adalah jaringan komputer yang mencangkup area dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan. Sebagai contoh, jaringan dalam satu kampus yang terpadu atau di sebuah lokasi perusahaan tergolong sebagai LAN.

2. MAN (*Metropolitan Area Network*)

MAN adalah jaringan yang mencangkup area satu kota dengan rentan sekitar 10-45 Km. Jaringan yang menghubungkan bank yang terltak dalam satu kota atau kampus yang tersebar dalam beberapa lokasi tergolong termasuk MAN. Jaringan seperti ini umunya menggunakan media transmisi dengan mikrogelombang atau gelombang radio, Namun ada juga yang menggunkan jalur sewa *(leased line).*

3. WAN (*Wide Area Network*)

Jaringan yang mencangkup antar kota, antar provinsi, antar Negara, dan bahkan antar benua disebut dengan WAN. Misalnya, jaringan yang menghubungkan ATM, Internet.

4. *Internet*

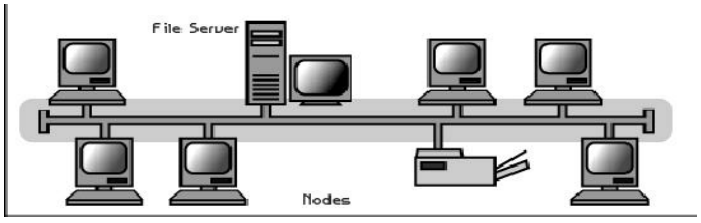
Internet merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia (internasional), yang berinteraksi dan berbagi informasi.

2.16.2 Topologi Jaringan

Topologi jaringan adalah cara bagaimana data diedarkan, atau cara dimana mesin-mesin ditempatkan dan dihubungkan secara fisik dalam suatu jaringan. (Zulkifli 2003 : 395). Satu kemungkinan adalah menghubungkan satu sama lain tiap komputer dan peralatan yang ada dalam jaringan dengan kabel penghubung. Jenis jenis topologi jaringan, adalah sebagai berikut :

1. Topologi Bus

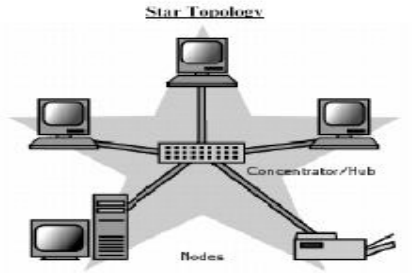
Mempunyai bentuk, satu kabel utama menghubungkan ke tiap saluran tunggal komputer (membentuk huruf T), kecuali simpul disalah satu ujung kabel utama, yang hanya terhubung ke saluran komputer dan terminator sebagai penutup



Gambar 2.2 Topologi Bus

2. Topologi Star

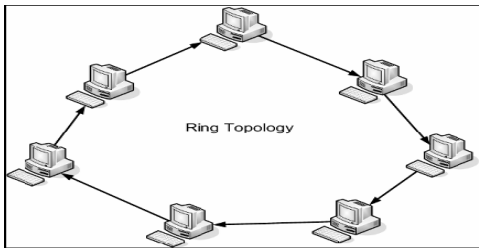
Tiap simpul pada masing-masing terminal terhubung ke file server tunggal terpusat, dengan menggunakan segmen kabel sendiri. Keunggulan topologi ini adalah didapatkannya kinerja yang optimal karena lintas kabel dari terminal ke server yang pendek.



Gambar 2.3 Topologi Star

3. Topologi Ring

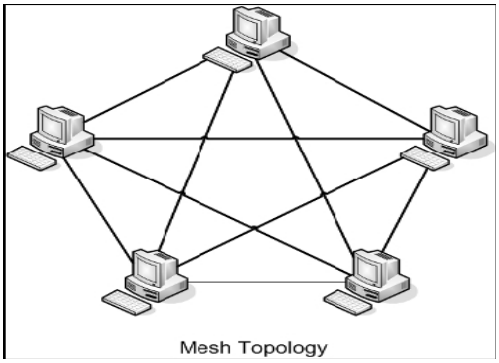
Setiap komputer terhubung ke komputer selanjutnya dalam ring, dan setiap komputer mengirim sesuatu yang di terima dari komputer sebelumnya. Pesan-pesan mengalir melalui ring dalam satu arah. Ring adalah jaringan yang aktif. Tidak ada akhir pada ring. *Layout* ini serupa dengan linear bus, kecuali simpul pada ujung kabel utama yang saling terhubung, sehingga membentuk suatu lingkaran dengan penghubungnya menggunakan segmen kabel.



Gambar 2.4 Topologi Ring

4. Topologi Mesh

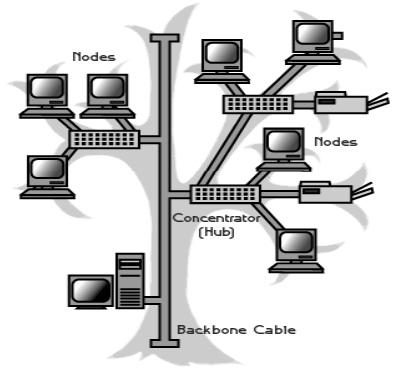
Topologi jenis ini memiliki hubungan yang berlebihan antara peralatan-peralatan yang ada. Susunannya pada setiap peralatan yang ada didalam jaringan saling terhubung satu sama lain.



Gambar 2.5 Topologi Mesh

5. Topologi *Tree*

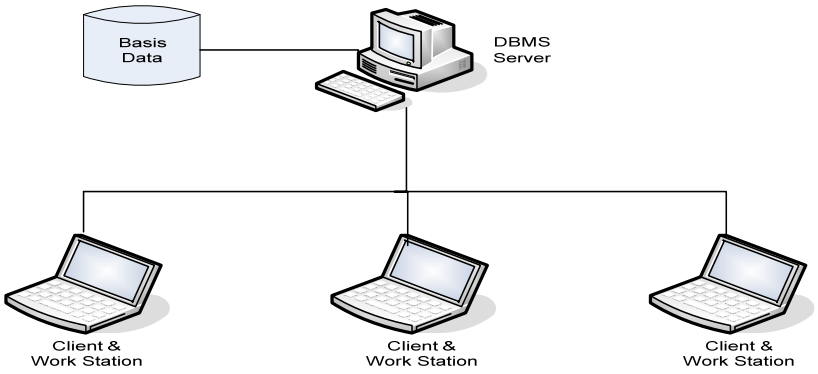
Topologi jaringan ini dapat digunakan untuk interkoneksi antara sentral dengan hirarki yang berbeda. Jenis topologi ini disebut juga sebagai topologi jaringan bertingkat.. Topologi jaringan jenis ini cocok digunakan pada sistem jaringan komputer.



Gambar 2.6 Topologi Mesh

2.16.3 *Client Server*

Client server adalah sebuah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk kepada cara untuk mendistribusikan aplikasi ke dalam dua pihak yaitu pihak klien (*front-end*) dan pihak server *back-end* . http://id.wikipedia.org/*Klien-Server*/3 Juni 2009



Gambar 2.7 Sistem *Client Server*

2.17 Tinjauan Perangkat Lunak

2.17.1 Pengetahuan Dasar *Borland Delphi*

Delphi adalah bahasa pemrograman terstruktur yang dibuat dengan basis visual atau grafik windows, dan merupakan versi lanjutan dari turbo pascal. Delphi merupakan bahasa pemrograman yang mempunyai cakupan kemampuan yang luas.

Delphi menyediakan fasilitas pemrograman yang dibagi dalam dua kelompok yaitu objek dan bahasa pemrograman. Secara ringkas objek adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk phisik dan biasanya dapat dilihat. Objeknya biasanya digunakan untuk melakukan tugas tertentu dan mempunyai batasan-batasan tertentu. Sedangkan bahasa pemrograman secara singkat dapat

disebut sebagai kumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan tertentu serta untuk menjalankan tugas tertentu.

Khusus untuk pemrograman database, delphi menyediakan object yang sangat kuat, canggih dan lengkap, sehingga memudahkan dalam merancang, membuat, dan menyelesaikan aplikasi selain itu delphi juga dapat menangani data dalam berbagai bformat database, misalnya format Ms.access, SyBase, Oracle, Foxpro, Informik, Db2 dan lain-lain. Format database yang dianggap asli dari Delphi adalah paradox dan Dbase.

2.17.2 Microsoft SQL Server 2000

SQL Server adalah suatu perangkat lunak *database* relasi (bahasa kerennya *Relational Database Management System* atau RDBMS), seperti halnya *ORACLE*, *Postgresql*, MS SQL**,** dan sebagainya. *SQL* (singkatan dari *Structured Query Language*) sendiri didefinisikan sebagai suatu sintaks perintah-perintah tertentu atau bahasa (program) yang digunakan untuk mengelola suatu *database*. SQL Server kini mulai menjauhkan diri dan melangkah jauh lebih kedepan, terutama dengan munculnya versi SQL Server 2000.

Pada tahun 1988, sebuah produk baru DBMS diumumkan dengan nama - Ashton Tate/Microsoft SQL Server. Meskipun tidak terdapat pada judul produk, Sybase tetap mendapat tempat pada informasi yang menyertai produk tersebut. Produk baru ini akan menjadi jembatan bagi Sybase

DataServer untuk di-port ke OS/2, yang dipasarkan oleh Ashton Tate dan Microsoft. Ashton Tate menjanjikan dBASE IV akan tersedia dalam versi Server

Edition yang akan menggunakan tools-tools dBASE IV sebagai client dan SQL Server sebagai tempat menyimpan datanya. Kemampuan client/server yang baru dari produk ini akan memberikan dBASE IV lebih dari sekedar paradigma file-sharing yang selama ini dimilikinya.

Ashton-Tate, Microsoft, dan Sybase saling bekerjasama untuk membuat SQL Server yang berjalan diatas OS/2. (Ini adalah pertama kalinya nama SQL Server dipakai. Sybase kemudian merubah nama produk DataServer untuk UNIX dan VMS menjadi Sybase SQL Server. Sekarang produk Database Server Sybase dikenal dengan nama Sybase Adaptive Server). Versi beta pertama dari Ashton-Tate/Microsoft SQL Server dirilis pada musim gugur 1988.

Microsoft mematok harga yang "cukup" murah untuk versi pra-rilis ini, agar developer yang ingin mempelajari ataupun meng-evaluasi produk baru ini dapat segera menggunakannya tanpa harus mempertimbangkan biaya yang harus dikeluarkannya.

Produk baru ini dipasarkan dengan sebuah "bundled" yang dikenal dengan nama NDK (Network Development Kit) -yang dibuat dengan Bahasa C-, yang didalamnya terdapat semua komponen software yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi client/server yang berjalan pada sebuah jaringan komputer. Terdiri dari SQL Server, Microsoft LAN Manager dan OS/2 1.0.

[http://www.gealgeol.com/*SQL Server*/12 Juni 2009].