BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem dapat didefinisikan menurut dua kelompok pendekatan sistem, yaitu yang melakuakan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemen. Definisi sistem berdasarkar pendekatan yang menekankan prosedur adalah sebagai berikut :

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud, tujuan dan sasaran yang sama. [1.p.2]:

Dari pengertian tersebut, terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada komponen atau elemennya. Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan memiliki tujuan.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu memiliki komponen - komponen *(components)*, batas sistem *(boundary)*, lingkungan sistem *(Environment)*, penghubung *(Interface)*, masukan *(Input)*,

keluaran *(Output)*, pengolah *(Proses)*, dan sasaran *(Objective)*, dan tujuan *(Goal)*.[1.p.3]

1. Komponen Sistem (*components*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem atau elemen - elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagain – bagian dari sistem. Setiap subsitem mempunyai sifat – sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengarui suatu sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environments*)

   Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan (harus dijaga dan merupakan energi dari sistem) dan dapat bersifat merugikan (harus ditahan dan dikendalikan).

4. Penghubung Sistem (*interface*)

   Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran

(*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung, dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*input*)

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang masukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan subsistem yang lain atau kepada supersistem.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

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

8. Sasaran Sistem (*objectives*)

   Suatu sistem pasti mempunya tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya Suatu sistem dikatakan berasil bila mengenai sasaran atau tujuan.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus

yang terjadi yang ada di sistem tersebut. Sistem dapat di klasifikasikan dari beberapa sudut pandang siantaranya :[2.p.22]

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalkan sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainnya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine sistem*. Sistem informasi berbasis computer merupakan contoh *human machine* sistem karena menyangkut penggunaan computer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem Determinasi dan Sistem Probabilistik

   Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic.* Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program computer yang dijalankan, sedangkan sistem yang bersifat probabilistic adalah

sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsure *probabilistic.*

sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut ini :[1.p.6]

1. Sistem diklasifikasikan berdasarkan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak nampak, misalnya sistem teologi. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik misalnya sistem komputer. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia.
2. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak di buat manusia. Misalnya sistem perputara bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang di rancang oleh manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut dengan *human-machine system* atau *man-machine system.*
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya didekteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Misalnya sistem pada komputer. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat dipredisikan karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup).
5. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik.

2.2 Pengertian Informasi

Mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.[11.p.31]

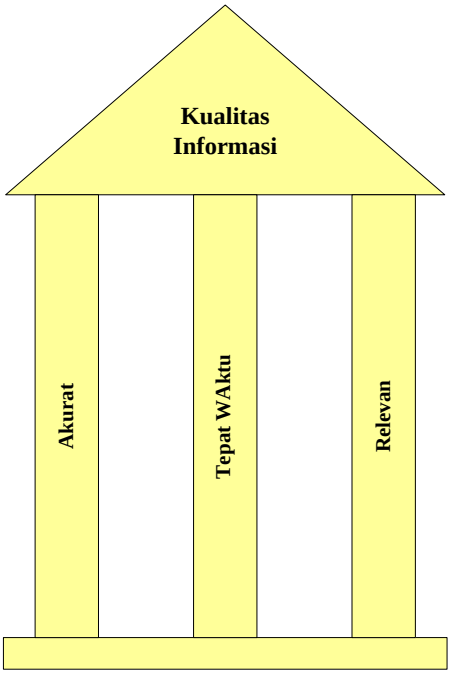
Informasi adalah data yang tealah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang[11.p.31]

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan satu atau beberapa data yang memberikan arti dan manfaat. Informasi yang diperoleh dari pengolahan data dapat dinilai berdasarkan sifatnya. Sifat informasi yang menentukan nilai informasi adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan dalam memperoleh
2. Sifat luas dan kelengkapannya
3. Ketelitian *(accuracy)*
4. Kecocokan dengan pengguna *(relevance)*
5. Ketepatan waktu
6. Kejelasan *(clarity)*
7. Fleksibilitas/keluwesannya
8. Dapat dibuktikan
9. Tidak ada prasangka, dan
10. Dapat diukur

2.2.1 Konsep Dasar Informasi

Untuk informasi yang di hasilkan dari suatu proses pengolahan data harus memiliki kualitas yang berbeda kualitas informasi terdiri dari tiga hal yaitu akurat, relevan dan tepat waktu. [1,p.16]



Gambar 2.1 Pilar Kualitas Informasi

[sumber ; 1.p.10]

1. Akurat

Akurat Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan, tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai kepenerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi terhadap keakuratan sebuah informasi antara lain adalah:

a. Kelengkapan (*Completeness)* Informasi

Informasi yang dihasilkan terdiri dari satu kesatuan informasi yang menyeluruh dan mencangkup berbagai hal yang terkait di dalamnya. Karena apabila informasi yang dihasilkan sebagian-sebagian tentunya akan

mempengaruhi dalam pengambilan keputusan atau menentukan tindakan secara keseluruhan, sehingga akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk mengontrol atau memecahkan suatu masalah dengan baik.

b. Kebenaran (*Correctness*) Informasi

Informasi yang di hasilkan oleh proses pengolahan data, haruslah benar sesuai dengan perhitungan-perhitungan yang ada dalam proses tersebut.

c. Keamanan (*Security*) Informasi

Sebuah informasi harus aman, dalam arti hanya di akses oleh pihak-pihak yang berkepentingan saja sesuai dengan sifat dan tujuan dari informasi tersebut.

2. Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lain berbeda, maka informasi bisa di katakana berguna jika benar-benar berguna dan di butuhkan pemakainya.

3. Tepat pada waktunya

Beberapa informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merpakan landasan di dalam mengambil keputusan.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi. Sistem Informasi ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk 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.[1.p.11]

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi. Sistem Informasi ini dapat didefinisikan sebagai berikut:[3.p.11]

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. [3.p.11]

Sistem informasi adalah kumpulan perangkat lunak yang dirancang untuk menstransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna[3.p.11]

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis computer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan ngelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai. [3.p.11]

Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai. [3.p.11]

Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. [3,p,11]

Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluar-an (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan. [3.p.11]

2.4 Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti : [3.p.70]

a. Perangkat keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
b. Perangkat lunak (*Software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitkan keluaran yang dikehendaki.
d. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
e. Basis data (*database*) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

f. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sesumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.5 Deskripsi Teoritis

Teori - teeori yang menunjang untuk membangun perancangan sistem informasi ini diantaranya :

2.5.1 Pengertian Sistem informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang mengatur tentang penjualan baik yang dilakukan secara puitang maupun secara tunai. [4.p.138]

Penjualan merupakan suatu kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembeli, untuk memungkinkan terjadinya transaksi yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi permintaan (*demand*), mencari calon pembeli, negosiasi harga dan syarat pembayaran. [5.p213]

2.5.2 Pengertian Pembelian

Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. Pengawasan perlu dilakukan terhadap pelaksanaan fungsi ini, karena pembelian menyangkut investasi dana dalam persediaan dan kelancaran arus bahan ke dalam pabrik. [5.p.223]

2.5.3 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa. [7.p.24]

Penjualan adalah suatu proses berpindahnya suatu hak atas barang atau jasa untuk mendapatkan sumber daya lainnya seperti kas atau janji untuk membayar sesuai harga yang telah disepakati. [7.p.25] mengatakan bahwa pada saat perusahaan menjual suatu barang dagangannya maka ia menghasilkan pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan.

2.5.4 Pengertian Database

Database adalah suatu kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan penjelasan tentang data yang terhubung tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan informasi yang diperlukan oleh organisasi. [6.p.65]

Database adalah sekumpulan file yang saling terkait, database tidak hanya kumpulan file. Record pada setiap file harus memperbolehkan hubungan-hubungan untuk menyimpan file lain. [6.p.548]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa database adalah kumpulan data yang terhubung yang dibutuhkan untuk mendukung operasi organisasi.

2.5.5 Pengertian Use Case

Use case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda/ things dalam sebuah model serta di Realisasikan oleh sebuah collaboration. Umumnya use case digambarkan dengan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama.Use case menggambarkan proses system (kebutuhan system dari sudut pandang user).[.14p.133]

Secara umum usecase adalah:

- Pola perilaku system
- Urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan oleh satu actor

Use case diagram terdiri dari

- Use case
- Actors
- Relationship
- System boundary boxes (optional)
- Packages (optional)

2.5.6 Pengertian Activity

Diagram aktivitas atau *activity digram* menggambarkan *workflow*. (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnii atau menu yang ada pada pernagkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwadiagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang di lakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem [.14.p.161]

2.5.7 Pengertian Sequence

Diagram sekuen mengggambarkan kelakuan obkjek pada use case dengan mendeskripksiakan waktu hidup objek dam massage yang di kirikan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggamabarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode=metode itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada use case.

Banyak nya diagram, sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalanya pesan sudah dicakup

pada diagram sekuen Sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak. [14.p.165.]

2.5.8 Pengertian collaboration Diagram

Communication diagram atau diagram komunikasi pada UML versi 2.x adalah penyederhanaan dari diagram kolaborsi (*Communication diagram*) sudah tidak muncul lagi pada UML versi 2.x. diagram komunikasi sebenarnya dalah diagram kolaborasi tetapi dibuat untyuk sekuen.

Diagram komunikasi menggambarakan interaksi antar objek/bagian dalam bentuk urutan pengiriman pesan. Diagram komunikasi mempersentasikan informasi yang diperoleh dari digram kelas, diagram sekuen dan diagram Use Case untuk mendeskripsikan gabungan antara struktur statis dan tingkah laku dinamsi dari suatu sistem.[14.p.168]

2.5.9 Pengertian Class Diagram

Diagram kelas atau Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat unutuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau oprasi.[14.p.141]

2.5.10 Pengertian Component Diagram

Digram komponen atau *component* di buat untuk menunjukan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen focus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.[.14.p.148]

Tipe – tipe komponen

Komponen adalah modul fisik dari kode. Komponen dapat mencantumkan pustaka kode program dan berkas-berkas runtime sekaligus. Misalnya,jika kita menggunakan C++, setiap berkas .cpp dan .h adalah komoponen berbeda. Berkas-berkas .exe yang anda ciptakan setelah kode program di-compile juga termasuk komponen.

Sebelum men-generate code, petakan setiap berkas kepada komponen yang tepat. Pada C++, setipa kelas dipetakan kedua komponen. Satu mewakili berkas .cpp untuk kelas tersebut dan yang lainnya mewakili berkas .Pada Java kita petakan setiap kelas komponen tunggal, mewakili berkas .java untuk kelas tersebut. Ketika kita membangkitkan kode, rational rose akan menggunakan komponen informasi untunk menciptakan berkas-berkas kode pustaka yang tepat.

Ketika komponen sudah tercipta, akan ditambahkan kediagram komponen dan hubungan yang terjadi antar mereka. Satu-satunya tipe hubungan antar komponen adalah dependensi. Despendensi menyatakan bahwa satu komponen harus s di-compile sebelum yang lainnya.

2.6 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan untung membangun perancangan sistem informasi ini diantaranya

2.6.1 Dreamweaver

Dreamweaver adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh macromedia. Dengan program ini seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya.Dreamweaver adalah editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer. Dengan adanya program ini akan memudahkan mengetik script-script format HTML, PHP, ASP maupun bentuk program yang lainnya.

Dreamweaver ini banyak digunakan oleh para pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan untuk menggunakannya. Versi terakhir Adobe Dreamweaver adalah Adobe Dreamweaver CS5. Macromedia Dreamweaver berubah menjadi Adobe Dreamweaver karena Macromedia di akuisisi oleh Adobe System sehingga seluruh produk yang dibuat oleh Macromedia kini diawali dengan kata Adobe.

Aplikasi Dreamweaver CS5 secara default menyediakan beberapa shortcut untuk menjalankan perintah yang ada. Namun jumlah shortcut ini masih terbatas. Aplikasi Dreamweaver CS5 terhubung dengan browser Firefox dan browser Internet Explorer agar bisa menampilkan preview desain melalui salah satu browser tersebut. [10.p.32]

Dreamweaver merupakan software web desain yang menawarkan cara mendesain *website* dengan cara sekaligus dalam satu waktu yaitu mendesain dan memogram. Dreamweaver memiliki dua area kerja, berupa kode-kode HTML tertulis. Setiap kita mendesain *website* seperti : Mengetik kata-kata, meletakan

gambar, table dan sebagainya di desain view. Maka tag-tag HTML akan tertulis secara langsung mengiringi proses pengaturan *website*. Artinya kita memiliki kesempatan untuk mendesain *website* sekaligus mengenal tag-tag HTML yang membangun *website* tadi. Disamping itu kita juga mendesain*website* hanya menulis tag-tag dan teks lain di jendela HTML/code view. Dream weaver juga mempunyai kelebihan yaitu mampu mengenali tag-tag lain diluar HTML seperti ASP, PHP, serta mendukung scrip-scrip dinamis HTML dan CSS Style.

2.6.2 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded, multi-user*, dan SQL database managemen sistem (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan.

Ulf Micheal Widenius adalah penemu awal versi pertama MySQL yang kemudian pengembangan selanjutnya dilakukan oleh perusahaan MySQL AB. MySQL AB yang merupakan sebuah perusahaan komersial yang didirikan oleh para pengembang MySQL. [11,p,33]

Berikut ini beberapa kelebihan MySQL sebagai database server antara lain :

1. Source MySQL dapat diperoleh dengan mudah dan gratis.
2. Sintaksnya lebih mudah dipahami dan tidak rumit.
3. Pengaksesan database dapat dilakukan dengan mudah.

4. MySQL merupakan program yang multithreaded, sehingga dapat dipasang pada server yang memiliki multiCPU.
5. Didukung programprogram umum seperti C, C++, Java, Perl, PHP, Python, dsb.
6. Bekerja pada berbagai platform. (tersedia berbagai versi untuk berbagai sistem operasi).
7. Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem database.
8. Memiliki sistem *security* yang cukup baik dengan verifikasi host.
9. Mendukung ODBC untuk sistem operasi Windows.
10. Mendukung record yang memiliki kolom dengan panjang tetap atau panjang bervariasi.

2.7 Produk

Pakaian (sandang) adalah salah satu kebutuhan pokok manusia di samping makanan (pangan) dan tempat tinggal (papan). Selain berfungsi menutup tubuuh kita, pakaian juga dapat merupakan pernyataan lambang status seseorang dalam masyarakat, sebab manusia yang mempunyai rasa malu sehingga berusaha selalu menutupi juga tubunya.

Busana menurut bahasa adalah segala sesuatu yang menempel pada tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaik. Menurut istilah, busana adlah pakaian yang kita kenakan setiap hari dari ujung rambut sampai ujung kaki beserta segala

perlengkapanya, seperti tas, sepatu dan segala macam perhiasan/aksesoris yang melekat padanya.

Dalam ajaran Islam, pakaian bukan semata-mata masalah budaya dan mode. Islam menetapakan batsan-batasan tertentu unutuk laki-laki maupun peremouan. Khususnya untuk muslimah memiliki pakaian khusus yang menunjukan jati dirinya sebagai seorang musliamah. Bila pakain adat umunya bersifat loakal mamka pakaianmu bersiafta universal. Dalam arti dipakai oleh muslimah dimanapun dia berada [12,p,34]

"Hai anak Adam, sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutupauratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. Dan pakaian takwa itulah yang paling baik.Yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, mudah-mudahanmereka selalu ingat."(Al-A'RAF 26)