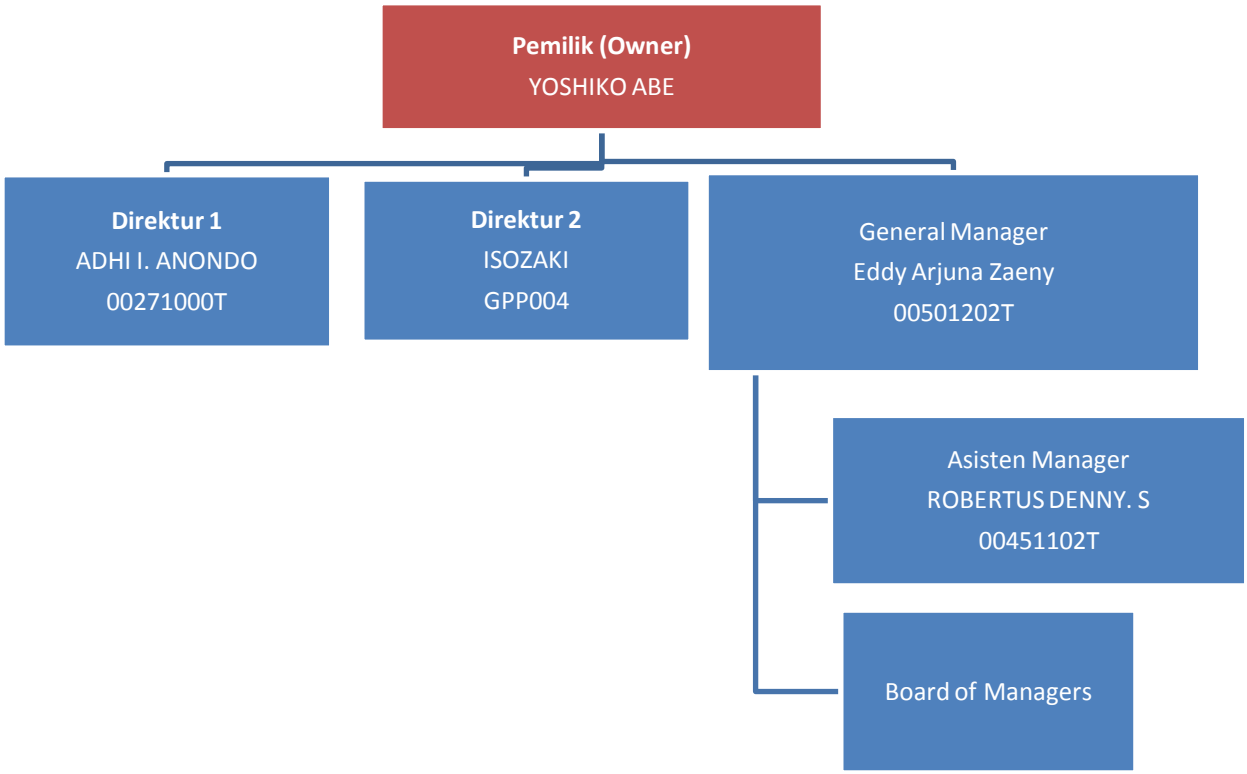
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah PT. Grandpuri

PT Grandpuri Permai bergerak di bidang perhotelan dan restaurant, yang pertama kaliberdiri pada tahun1990 di Fatmawati, Cilandak Jakarta, dengan satu unit usaha berupa restaurant (Sakura restaurant) bernuansa Jepang. Dalam perkembangannya, sebuah hotel transit (Hillside Hotel)dan 2 buah restaurant cabang diresmikan, masing-masing hotel di Fatmawati dan restaurant di Cikampek dan Purwakarta.

Susunan pimpinan direksi PT Grandpuri Permai :



Gambar 2. Struktur Organisasi PT Grandpuri Permai



Gambar 3. Logo Grandpuri Permai

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *systema* yang mengandung arti kesatuan atau keseluruhan dari bagian-bagian yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Sistem adalah sekumpulan objek yang merupakan suatu wadah terdiri dari pada subsistem yang saling berhubungan dan di dalam hubungan tersebut terdapat ketergantungan antara satu dengan yang lain, dalam arti bahwa jika ada salah satu dari pada subsistem tidak berfungsi maka sistem tersebut akan terganggu.

Ada beberapa pendapat mengenai definisi dari sistem itu sendiri, salah satunya menurut Jogiyanto HM, bahwa "Sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. "(*Pengenalan Komputer*, Andi Offset, Yogyakarta, 2000, hal:183).

Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen akan lebih memudahkan didalam mempelajari suatu sistem untuk tujuan analisis dan perancangan system dari suatu sistem. Karena pada kenyataannya suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem yang saling berhubungan untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

2.2.2 Elemen Sistem

Adapun dalam suatu sistem, dikenal berbagai elemen-elemen yang menyusun suatu sistem, yaitu sebagai berikut :

a. Tujuan

Dalam suatu sistem pasti memiliki suatu tujuan, mungkin hanya satu atau mungkin juga banyak. Dalam suatu tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan akan suatu sistem. Tanpa adanya suatu tujuan, maka suatu sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Hal ini dapat menyebabkan tujuan yang tidak akan tercapai dengan baik.

b. Masukan

Masukan input sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam suatu sistem yang kemudian menjadi bahan yang nantinya menjadi bahan untuk diproses. Masukan sistem ini dapat berupa hal-hal yang berwujud (kenyataan) ataupun yang tidak tampak (khayalan).Adapun beberapa contoh, seperti masukan sistem yang berjalan yang berupa bahan mentah yang berwujud.Sedangkan masukan sistem yang tidak tampak atau tidak berwujud adalah sebuah informasi, dikarnakan sebuah informasi tidak berwujud atau tidak tampak dengan kasat mata.

c. Proses

Proses adalah suatu bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai dalam mencapai suatu tujuan dapat berupa informasi dan produk, akan suatu proses bisa juga berupa hal-hal yang tidak berguna atau yang tidak diinginkan, misalnya seperti pembuangan limbah yang nantinya juga dapat menimbulkan suatu masalah dalam pencapaian suatu tujuan.

d. Keluaran

Keluaran atau output disini adalah lanjutan tahapan dari tahapan proses. Dalam output yang dihasilkan dari tahapan-tahapan sebelumnya ialah dapat berupa informasi yang diinginkan, laporan dan lain-lain.

e. Batas atau boundary

Adalah pemisah antara suatu sistem dengan daerah di luar sistem atau yang bisa disebut juga lingkungan. Dalam batas suatu sistem akan menentukan konfigurasi, ruang lingkup dan kemampuan suatu sistem. Contohnya adalah suatu perusahaan yang memiliki peraturan akan tetapi perusahaan atau organisasi tersebut memilik keterbatasan kemampuan karyawan atau pegawainya. Tentu saja batas suatu sistem dapat dikurangi atau diperbaharui sehingga sistem tersebut akan mengubah perilaku sistem itu sendiri.

f. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian disini dapat diwujudkan dengan menggunakan umpan balik, yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan dengan tujuan untuk mengendalikan suatu masukan maupun proses. Tujuannya utamanya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

g. Lingkungan

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada diluar sistem.Lingkungan ini bisa berpengaruh terhadap suatu operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan suatu sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus dihindari dan dikendalikan supaya tidak mengganggu akan kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, dikarena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem tersebut

2.2.3 Karakteristik Sistem

Dari buku Analisis dan Desain Sitem Informasi karangan Jogiyanto H.M(1990; 4-6), suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

- Bagian (Component), Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya bekerja sama membentuk satu kesatuan komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian dari sistem.

- Batas Sistem (Boundry), Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar.

- Lingkungan Luar Sistem (Environment), Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

- Penghubung Sistem (Interface), Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir darisuatu subsistem akan menjadi masukkan untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung ini, dengan begitu suatu sistem dapat beintegrasi dengan subsistem yang lainnya dengan membentuk suatu kesatuan.

- Masukkan Sistem (Input), Energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukkan 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 diperoleh keluarannya.

- Keluaran Sistem (Output), Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukkan untuk sistem yang lain atau supra sistem.

- Pengolah Sistem (Process), Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukkan menjadi keluaran. Suatu sistem pengolahan akan mengolah berupa bahan baku dalam hal ini adalah data serta bahan-bahan lainnya untuk menghasilkan keluaran berupa laporan dan informasi yang berguna.

- Sasaran Sistem (Objective), Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran maka operasi tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukkan yang dibutuhkan dan keluaran sistem yang akan dihasilkan oleh sistem itu sendiri.

2.2.4 Pengertian Informasi

Secara umum informasi digambarkan sebagai kumpulan dari data – data yang satu sama lain memiliki keterkaitan. Pengertian informasi menurut Gordon B. Davis adalah :

"Informasi adalah data yang telah dirposes/diolah ke dalam bentuk yang sangat berarti untuk penerimanya dan merupakan nilai yang sesungguhnya atau dipahami dalam tindakan atau keputusan yang sekarang atau nantinya."

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa sumber dari informasi adalah data.Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian – kejadian yang nyata.

Informasi disebut berkualitas jika memiliki 3 hal berikut :

1. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan dan informasi harus mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu

   Informasi yang sampai pada penerima tidak boleh terlambat.Informasi yang sudah using tidak mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan dasar dalam penggambilan keputusan.

3. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya jika sesuai dengan yang dibutuhkan setiap orang karena setiap orang mempunyai relevansi yang berbeda.

2.2.5 Pengertian Sistem Informasi

"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat material dengan kegiatan strategi dari suatu oragnisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."(Tata Sutabri. 2004. *Analisa Sistem Informasi, Edisi I.*Andi.Yogyakarta)

Manfaat adanya sistem adalah

a) Menyajikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan.
b) Menyajikan informasi guna mendukung operasi harian.
c) Menyajikan informasi yang berkenan dengan kepengurusan.

2.2.6 Basis Data

Basis data adalah sekumpulan data persistence yang saling terkait, menggambarkan suatu organisasi(*enterprise*). Sistem Basis data (DBS) suatu sistem yang mengelola data dan menyediakan data tersebut apabila dibutuhkan.[16]

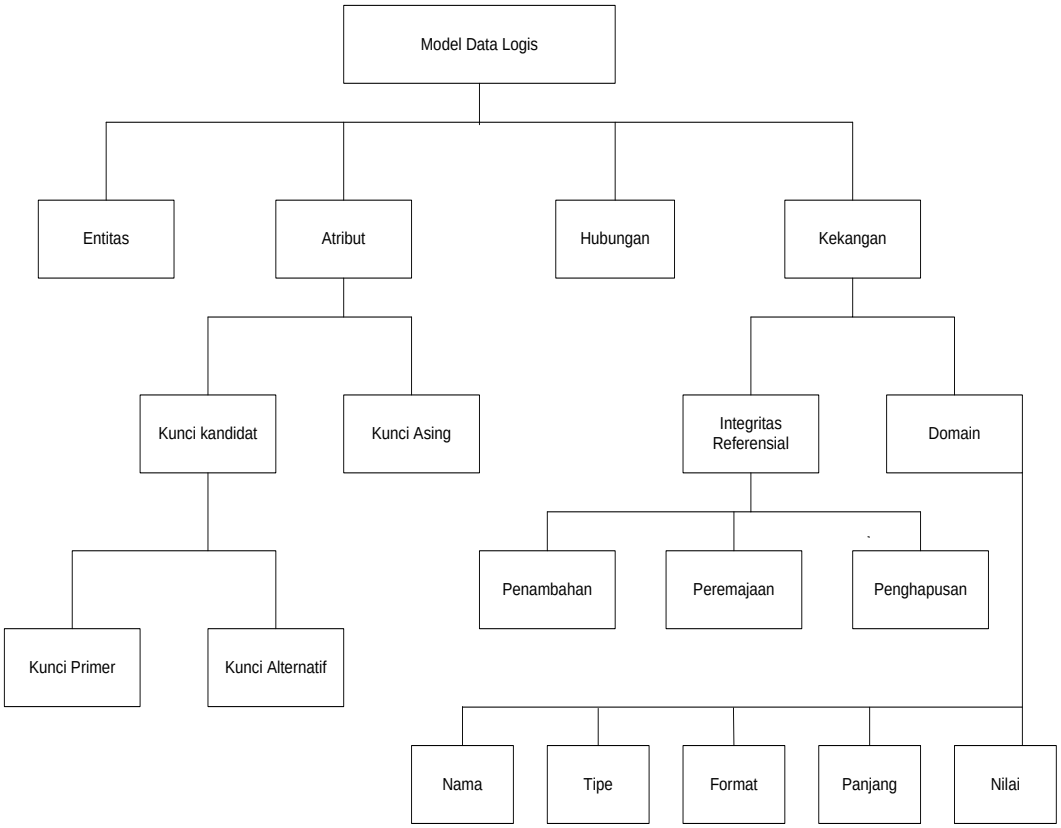
Komponen utama Sistem Basis data[9]:

1. Data yang disimpan dalam basis data.
2. H/W :*storage, processor, memory*.
3. S/W : DBMS, *Report-writer, design arts*, dll.
4. Penggguna :
    a. Pengguna Awam (*Naive User*)
    b. Pengguna Biasa (*Casual User*)
    c. Programmer

d. Pengujiistrator

Model Entitas

Peter Pin-Shan Chen, "*The Entity-Relationship Model-Toward a unifield view of data*", 1976. Model data E-R didasarkan pada persepsi bahwa dunia nyata merupakan sekumpulan dari sejumlah obyek dasar (entitas) dan relasi antar obyek-obyek data tersebut.Termasuk dalam kelompok *object-based logical*. Merupakan contoh kelas *Extended* atau *semantic models*. Komponen pada perancangan basis data secara konseptual dijelaskan pada Gambar II.21[17].



Gambar 4. Komponen pada perancangan basis data secara Konseptual

1. Entitas(*Entity*)

   Sebuah entitas adalah sebuah obyek yang dapat dibedakan dari obyek-obyek lainnya. Pengelompokkan entitas antara lain:

   a. Entitas konkrit / nyata dan entitas abstrak.

b. Entitas biasa (*Regular/Strong*) dan

c. Entitas lemah (*Weak*).

Himpunan entitas(*Entity set*) adalah kumpulan sejumlah entitas yang memiliki tipe yang sama. Sebuah entitas memiliki sejumlah properti (atribut).Setiap atribut memiliki sekumpulan nilai yang diizinkan, yang disebut domain. Sebuah basis data mengandung sekumpulan himpunan entitas, yang masing-masingnya memiliki sejumlah entitas dari tipe yang sama.

2. Batasan(Kekangan)

Kekangan digunakan untuk melindungi integritas data (misalnya, melindungi kesalahan sewaktu pengisian data).

3. Atribut

a. Key Vs Non Key

Key adalah jika atribut tersebut mampu mewakili identitas keunikan dari suatu entitas. *Key* dapat dibangun dari satu atribut atau gabungan beberapa atribut. *Key* terbagi atas beberapa jenis, diantaranya :

a) Super Key

b) Primary Key

c) Candidate Key

d) Foreign Key

b. Atribut sederhana Vs Atribut Komposit

Atribut sederhana adalah atribut yang tidak perlu di-*breakdown* kembali.Atribut Komposit adalah atribut yang perlu di-*breakdown* kembali.

c. Atribut bernilai tunggal Vs Banyak

Atribut bernilai tunggal adalah atribut yang isinya hanya 1, sementara atribut bernilai banyak adalah atribut yang memiliki isi banyak.

d. Atribut Mandatory dan Non Mandatory.

Atribut Mandatory adalah atribut yang harus diisi tidak boleh kosong, sebaliknya Non mandatory boleh null (kosong).

e. Atribut Turunan

Atribut yang nilainya dapat diproleh dari atribut lain/proses lain.

4. Relasi (*Relationship*)

   Sebuah relasi menggambarkan suatu asosiasi antar sejumlah entitas. Himpunan relasi (*Relationship set*) adalah kumpulan sejumlah relasi yang memiliki tipe yang sama. Jumlah entitas terlihat dalam 2 buah relasi disebut derajat.Kebanyakan relasi yang muncul adalah relasi binary, ada beberapa yang ternary, lebih dari itu sangat jarang.Fungsi sebuah entitas di dalam relasi disebut peran (*role*).Sebuah relasi dapat memiliki atribut.

5. Kardinalitas Relasi (Derajat Hubungan)

   Relasi yang dimungkinkan antar entitas, antara lain:

   a. 1 – 1
   b. 1 – N
   c. N – 1
   d. N – N/N – M

6. Diagram E- R

   Diagram E-R menggambarkan struktur lojik keseluruhan basis data. Simbol yang digunakan :

   a. Persegi empat, merepresentasikan himpunan entitas (untuk entitas lemah diberi garis ganda).
   b. Elips, merepresentasikan atribut.
   c. Wajik, merepresentasikan himpunan keterhubungan.
   d. Garis, menghubungkan simbol-simbol pada diagram.
   e. Label dari persegi empat, elips, dan wajik menunjukkan nama.
   f. Kardinalitas pemetaan dinyatakan dengan 2 cara :

   a) [*Korth*] garis berarah (1) dan garis tidak berarah (Banyak).
   b) [*Date*] menuliskan kardinalitasnya pada garis.

   g. Peran dapat dituliskan sebagai label dari garis.

7. Varian Entitas
   a. Entitas Kuat : Keberadaannya tidak tergantung dari entitas lain.
   b. Entitas Lemah : Keberadaanya tergantung dari entitas lain.
   c. *Sub Entitas* (Generalisasi dan Spesialisasi)

Generalisasi dibentuk dengan metode *Bottom Up*, sementara Spesialisasi dengan metode *Top Down*.

8. Varian Relasi
   a. Relasi Tunggal

      Relasi yang dihasilkan dari 1 *Entity* set.

   b. Relasi Multi entitas

      Relasi yang terjadi apabila memang ketiganya saling berelasi.

   c. Relasi Ganda

      Relasi yang dihasilkan oleh 2 *Entity* yang saling terhubung pada 1 proses.

   d. Agregasi

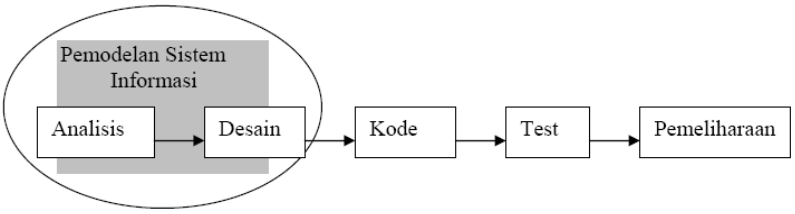
      Relasi yang tergantung pada keberadaan relasi lain.

2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak memiliki beberapa jenis model proses dalam membangun suatu software. Adapun macamnya yaitu :

2.3.1 Linear SequentialModel/ Waterfall Model

Linear Sequential Model (Model Sekuensial Linier) atau sering disebut *Waterfall Model* (Model Air Terjun) merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain , kode, pengujian, dan pemeliharaan. Tahapan dari model sekuensial linear ditunjukkan pada Gambar II.22 dan II.23 berikut ini[1].



Gambar 5. Tahapan Model Sekuensial Linear

A. Tahapan-tahapan Model Sekuensial Linier

Model Sekunsial Linier mengikuti aktivitas-aktivitas yaitu:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

   Karena perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai dengan membangun syarat semua elemen sistem dan mengalokasikan ke perangkat lunak dengan memeperhatiakn hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan *database*.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

   Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface)* yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

3. Desain

   Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.

4. Pengkodeaan (Coding)

   Pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

5. Pengujian

   Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa masukan akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

6. Pemeliharaan

   Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

B. Keunggulan dan Kelemahan Model Sekuensial Linier

Keunggulan dan kelemahan Model Sekuensial Linier adalah sebagai berikut:

1. Keunggulan

   Keunggulan Model Sekuensial Linear adalah sebagai berikut:

   a. Mudah aplikasikan
   b. Memberikan template tentang metode analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan

2. Kelemahan

   a. Jarang sekali proyek pada dunia nyata mengikuti aliran sekuensial yang dianjurkan model karena model ini bisa melakukan itersi tidak langsung. Hal ini berakibat ada perubahan yang diragukan pada saat proyek berjalan.
   b. Pelanggan sulit untuk menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga sulit untuk megakomodasi ketidakpastian pada saat awal proyek.
   c. Pelanggan harus bersikap sabar karena harus menunggu sampai akhir proyrk dilalui. Sebuah kesalahan jika tidak diketahui dari awal akan menjadi masalah besar karena harus mengulang dari awal.
   d. Pengembang sering malakukan penundaan yang tidak perlu karena anggota tim proyek harus menunggu tim lain untuk melengkapi tugas karena memiliki ketergantungan hal ini menyebabkan penggunaan waktu tidak efesien.

2.3.2 Alat Bantu Analisis.

Dalam mengerjakan suatu tahapan-tahapan yang ada dalam metode pendekatan suatu sistem, maka dibutuhkan alat agar lebih mudah dalam melaksanakannya. Adapun alat yang digunakan, umumnya berupa suatu gambar diagram atau grafik karena gambar dipandang akan lebih mudah untuk dipahami.

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pengembangan system adalah sebagai berikut :

1. Flow Map

   Flow map adalah bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan.

2. Diagram Kontek

   Diagram kontek adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk simbol-simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

3. Data Flow Diagram

   Data flow diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

4. Kamus Data

   Kamus Data adalah suatu penjelasan tertulis tentang suatu data yang berada dalam database.Kamus data pertama berbasis kamus dokumen tersimpan dalam suatu bentuk hard copy dengan mencatat semua penjalasan data dalam bentuk yang dicetak.

5. Perancangan Basis Data
   a. Normalisasi

      Normalisasi adalah proses yang berkaitan dengan model relasional untuk mengorganisasi himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang tinggi atau erat. Himpunan-himpunan data dalam bentuk normal (normal form).

   b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah bagan yang menggambarkan hubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya sehingga membentuk basis data.

2.4 Pembangunan Perangkat Lunak

2.4.1 Bahasa Pemrogramam PHP

PHP adalah bahasa server side scripting yangmenyatu dengan tag-tag HTML. Yang dieksekusi diserver dan digunakan untuk membuat halaman webdinamis seperti halnya Active Server Pages(ASP).Atau Java Server Page (JSP)(Sugianto, 2009).

Maksud dari server-side scripting adalahperintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnyadijalankan di server tetapi disertakan pada dokumenHTML. Jika user membuka suatu halaman PHP,server akan memproses perintah PHP lalu usermembuka suatu halaman PHP, server akanmemproses perintah PHP lalu mengirimkannyadalam format HTML ke browser usertersebut. Dengan demikian user tidak dapat melihatkode program yang ditulis dalam PHP sehinggakeamanan dalam halaman web lebih terjamin.

PHP dapat mengirim HTTP Header, tanpamengeset cookies, mengatur authentication danredirect user. PHP menawarkan koneksitas yangbaik dengan beberapa basis data (data base) antaralain Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Solid, PostgreSQL dan tak terkecuali semua databaseberinterface ODBC.PHP juga berintegrasi denganbeberapa library eksternal yang dapat membuat usermelakukan segalanya dan dokumen PDF hinggamem-parse XML, hampir seluruh aplikasi berbasisweb dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatanutama adalah konektifitas basis data dengan web(Sugianto, 2009)

2.4.2 MySql

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.

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License).Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language).SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional.Pada modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya.Namun demikian pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti

aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya.Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.



Gambar 6. Logo MySQL