BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur menurut Jogiyanto H.M (2001 :1) mendefinisikan :

Sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Pengertian dari prosedur itu sendiri menurut Richard F.Neuschel yang dikutip dari Jogiyanto H.M (2001:1) adalah suatu urutan - urutan operasi tulis menulis biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

Lebih lanjut Jerry FitzGerald, Andra F. FiztGerald dan Warren D. Stallings, Jr., yang dikutip dari Jogiyanto H.M (2001:2) mendefinisikan prosedur sebagai urutan-urutan yang tepat dari tahapan - tahapan instruksi yang menerapkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakan.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen - elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Jogiyanto H.M,2001:2)

2.1.1. Karakterisitik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling bertinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem

   Batas sistem (boundary) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem

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

4. Penghubung Sistem

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

5. Masukan Sistem

   Masukan (input) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

6. Keluaran Sistem

   Keluaran (output) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasi.

7. Pengolah Sistem (Process)

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

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective).

   Sumber : (Jogiyanto H.M,2001:3)

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dalam buku Pengenalan Sistem Informasi (Abdul Kadir, 2003:64), dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem Abstrak (*abstract system*) adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep.

   Sistem Fisik (*physical system*) adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat.

2. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

   Sistem Deterministik (*deterministic system*) adalah suatu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat.

   Sistem Probabilistik (*probabilistic system*) adalah sistem yang tidak dapat diramal dengan pasti karena mengandung unsure probabilitas.

3. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

   Sistem Tertutup (*closed system*) adalah sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energi dengan lingkungan. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan.

Sistem Terbuka (*open system*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhioleh lingkungan.

4. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

   Sistem Alamiah (*natural system*) adalah sistem yang terjadi karena alam (tidak dibuat oleh manusia)

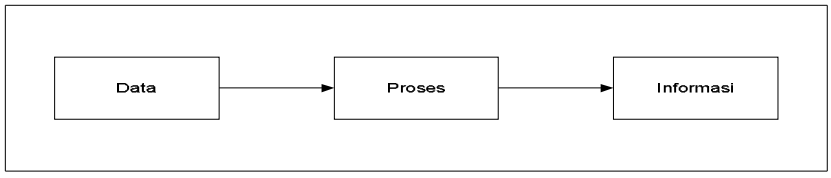
   Sistem Buatan Manusia (*human made system*) adalah sistem yang dibuat oleh manusia.

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Davis (1999) dikutif dari buku Pengenalan Sistem Informasi (Abdul Kadir, 2003:31), mendefinisikan informasi sebagai berikut :

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

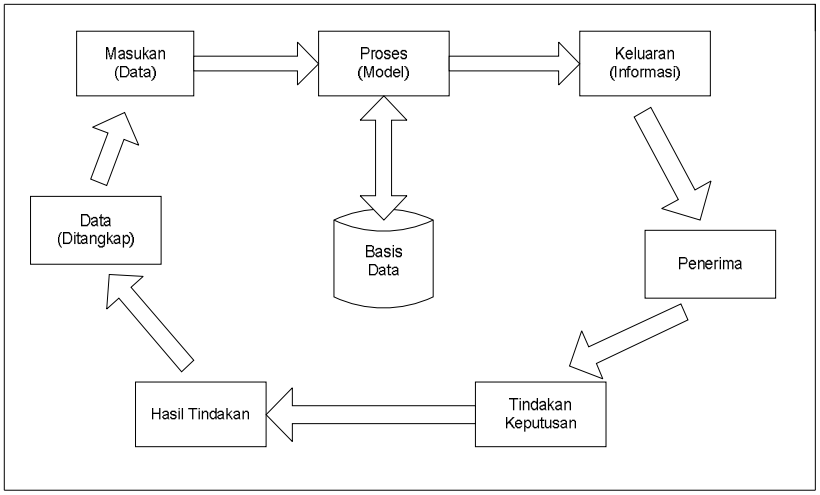
Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan fakta atau pernyataan yang menggambarkan suatu kejadian atau event nyata, kemudian dirumuskan kedalam sekelompok simbol atau lambang - lambang yang teratur yang menunjukan kualitas, tindakan atau hal - hal lain. Sedangkan kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.



Gambar 2.1 Transformasi data menjadi informasi

(Sumber : Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta:31)

Pengolahan data menjadi informasi disebut siklus. Siklus Informasi menurut Burch dan Grudnitski (1989) dikutif dari buku Pengenalan Sistem Informasi (Abdul Kadir, 2003:32) menggambarkan pengolahan data menjadi informasi dan pemakaian informasi untuk mengambil keputusan, hingga akhirnya dari tindakan hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali.



Gambar 2.2 Siklus Informasi

(Sumber : Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta:32)

2.2.1. Nilai Informasi

Nilai Informasi (value of information) dalam buku Analisis dan Desain (Jogiyanto H.M, 2001:11) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.2.2. Kualitas Informasi

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

(Sumber : Jogiyanto H.M,2001:10)

2.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

Menurut Alter (1992) dikutif dari buku Pengenalan Sistem Informasi (Abdul Kadir, 2003:11). Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

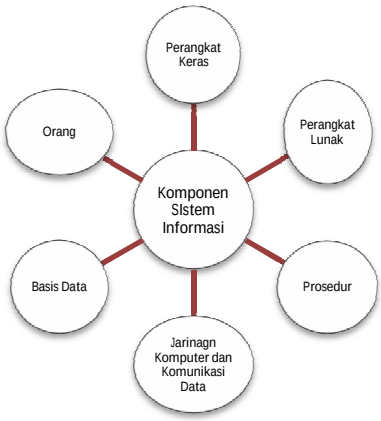
Menurut Bodnar dan Hopwood (1993) dikutif dari buku Pengenalan Sistem Informasi (Abdul Kadir, 2003:11). Sistem Informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.

Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.
(Abdul Kadir, 2003:10).

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen – komponen seperti :

1. Perangkat keras (*hardware)*, mencakup peranti – peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program, sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur, sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basisdata (*database*), sekumpulan tabel, hubungan, dan lain – lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



Gambar 2.3 Komponen Sistem Informasi

(Sumber : Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta:70)

2.4. Teori Tentang Permasalahan

Setelah membahas sistem, informasi, dan sistem informasi. Maka selanjutnya pembahasan mengenai teori tentang permasalahan, yaitu menerangkan definisi tentang sistem informasi akademik.

2.4.1. Sistem Informasi Akademik

Sistem Informasi Akademik adalah suatu sistem yang dirancang untuk keperluan pengeloaan data - data akademik dengan penerapan teknologi komputer baik hardware maupun software, hardware (perangkat keras) adalah peralatan - peralatan seperti komputer (PC maupun Laptop), Printer, CD ROM, HardDisk, Handphone dan sebagainya. Sedang software (perangkat lunak) merupakan program komputer yang memfungsikan hardware tersebut, sehingga seluruh proses kegiatan akademik dapat terkelola menjadi informasi yang bermanfaat dalam

pengelolaan manajemen dan pengambilan keputusan - keputusan bagi pengambil keputusan atau top manajemen.

(Sumber : www.Tipstrategi's Blog.com - Pengertian Sistem Informasi Akademik « Tipstrategi's Blog.htm). / 28 Mei 2012)

2.4.2. Pengertian Pendaftaran Siswa Baru

Pengertian pendaftaran adalah proses pendaftaran siswa siswi baru, pendataan dan pembagian kelas seorang siswa siswi. Sehingga dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah. Proses pendaftaran siswa baru merupakan salah satu kewajiban pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setiap tahun ajaran baru.

(Sumber : http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/309/jbptunikompp-gdl fitrimussi-15428-3-babii.pdf) / 28 Mei 2012)

2.4.3. Pengertian Pendistribusian

Pendistribusian adalah penyaluran (pembagian, pengiriman) kepada beberapa orang atau ke beberapa tempat.

(Sumber : http://www.artikata.com/arti-325453-*distribusi*.html) / 28 Mei 2012)

2.4.4. Pengertian Penilaian

Penilaian (assessment) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalahkan, bagaimana pengajar (guru) dapat

mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pengajar harus mengetahui sejauh mana pebelajar (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai. Tingkat pencapaian kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

(Sumber : http://navelmangelep.wordpress.com/2012/02/14/*pengertian-evaluasi-pengukuran-dan-penilaian-dalam-dunia-pendidikan/*) / 28 Mei 2012)

2.5. Jaringan Komputer

Jaringan komputer *(Computer Network)* adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukatan data. Dalam prakteknya, jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagi perangkat lunak, perangkat keras, dan bahkan berbagi kekuatan pemrosesan.Deni(2008:17)

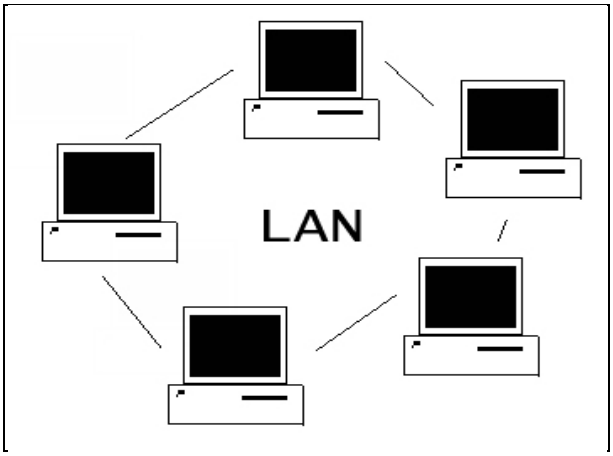
2.5.1. Jenis-jenis Jaringan Komputer

Ada empat kategori utama jaringan komputer yang dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya sebagai berikut :

1. LAN (*Local Area Network)*

   Lan adalah suatu jaringan yang digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada dalam satu area yang kecil seperti dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan. LAN umumnya menggunakan media transmisi berupa kabel tetapi ada juga

yang tidak mengguanakan kabel dan disebut dengan wireless LAN atau LAN tanpa kabel. Jarak komputer yang dihubungkannya bisa mencapai 5 sampai 10 kilometer. Kecepatan LAN berkisar dari 10 sampai 100 Mbps.



Gambar 2.4 Arsitektur LAN

(Sumber : http://wally.cs.iupui.edu/n241-new/webMag/index.html/ / 28 Mei 2012)

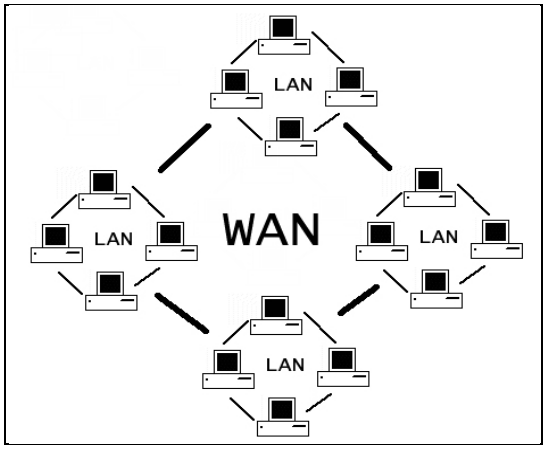
2. MAN *(Metropolitan Area Network)*

   MAN adalah suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota atau dengan rentang sekitar 10 sampai 45 kilometer. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. MAN umumnya menggunakan media transmisi dengan mikro gelombang atau gelombang radio, tetapi ada juga yang menggunakan jalur sewa *(leased line)*. Kecepatan MAN berkisar dari 1,5 sampai 150 Mbps.

3. WAN *(Wide Area Network)*

   WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari kota ke kota lain dalam satu negara. Cakupan WAN meliputi 100 sampai 1000

kilometer, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,5 Gbps.

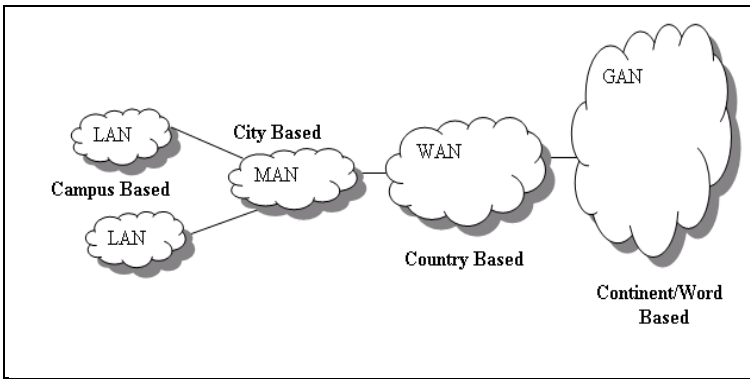


Gambar 2.5 Arsitektur WAN

(Sumber : http://wally.cs.iupui.edu/n241-new/webMag/index.html / 28 Mei 2012)

4. GAN *(Global Area Network)*

GAN adalah jaringan yang menghubungkan negara-negara diseluruh dunia. Kecepatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai 100 Gbps, cakupan WAN mencapai ribuan kilometer.



Gambar 2.6 Interaksi antara LAN, MAN, WAN dan GAN.

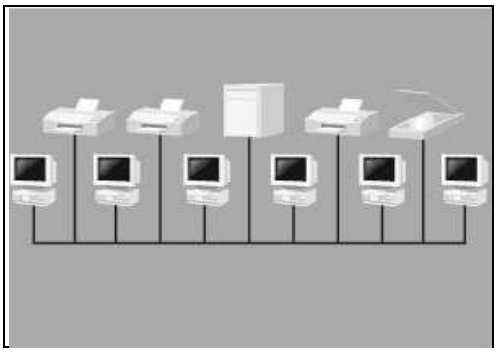
(Sumber : Deni, 2008:19)

2.5.2. Topologi Jaringan

Topologi jaringan menyatakan susunan komputer secara fisik dalam suatu jaringan, yang terdiri dari (Deni, 2008:20):

1. Topologi Bus

   Topologi bus terdiri dari satu jalur kabel utama dimana masing-masing ujungnya diberi sebuah *terminator.* Semua *nodes* pada jaringan (*File server, work station,* dan perangkat lainnya) terkoneksi sebuah kabel utama (*backbone*). Jaringan-jaringan *ethernet* dan *local talk* menggunakan topologi *linear* ini.



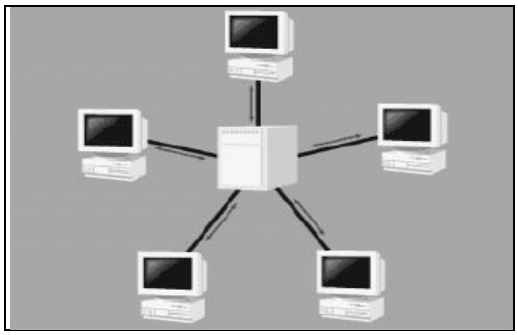
Gambar 2.7 Topologi linear bus

(Sumber : http://fleahlit.web.id/?p=118 / 28 Mei 2012)

2. *Star* (Bintang)

   Pada topologi *star,* setiap *nodes (file server, workstation,* dan perangkat lainnya) terkoneksi kejaringan melalui sebuak *Concentrator.* Data yang dikirim ke jaringan lokal akan melewati *concentrator* akan mengatur dan mengendalikan keseluruhan fungsi jaringan dan bertindak sebagai *refeater* (penguat aliran data). Konfigurasi pada jaringan model

ini menggunakan kabel Twisted Pair dan dapat digunakan kabel *coaxial* atau kabel *fibre optic.*

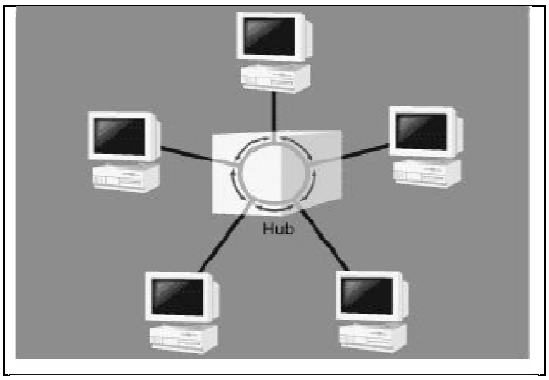


Gambar 2.8 Topologi star

(Sumber : http://fleahlit.web.id/?p=118 / 28 Mei 2012)

3. *Ring* (Cincin)

Topologi ring menggunakan teknik konfiigurasi yang sama dengan topologi *star* tetapi pada topologi ini terlihat bahwa jalur media transmisi menyeruapi sebuah lingkaran tertutup menyerupai cincin.



Gambar 2.9 Topologi ring

(Sumber : http://fleahlit.web.id/?p=118 / 28 Mei 2012)

4. *Tree* (Pohon)

Topologi *Tree* merupakan perpaduan antara topologi *Linear Bus* dan *Star*, yang terdiri dari kelompok-kelompok dari *workstation* dengan konfigurasi *star* yang terkoneksi ke kabel utama yang menggunakan topologi *linear bus*. Topologi ini memungkinkan untuk pengembangan jaringan yang telah ada dan memungkinkan untuk mengkonfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan.

2.5.3. Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat jaringan komputer adalah sebagai berikut :

1. Resource Sharing, manfaat jaringan komputer sebagai sumber berbagi data, informasi, dan peripheral.
2. Saving Money, penghematan biaya atau cost untuk pembelian hardware bisa ditekan karena peralatan peripheral bisa dipakai bersama.
3. High Reliability (kehandalan tinggi).

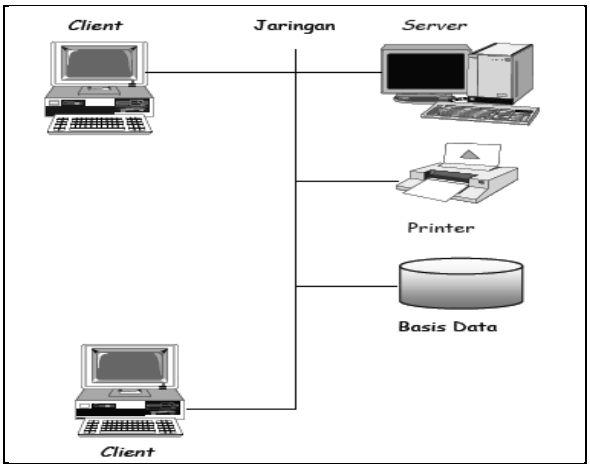
(Sumber : http://www.jaringankomputer.org/*manfaat-jaringan-komputer*/28 Mei 2012)

2.6. Sistem Client-Server

Sistem client - server disebut juga sistem tersentralisasi yang diterapkan pada sebuah sistem jaringan. Sistem client server ini ditujukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan ynag terdapat pada sistem sebelumnya.

Sistem client server terdiri dari 2 komponen utama yaitu client dan server. Client berisi aplikasi basis data dan server berisi DBMS dan basis data. Setiap

aktivitas yang dikehendaki para pemakai akan lebih dulu ditangani oleh client. Client selanjutnya mengupayakan agar semua proses sedapat mungkin ditangani sendiri. Bila ada proses yang harus melibatkan data tersimpan pada basis data barulah client mengadakan hubungan dengan server. Model hubungan ini, menyediakan mekanisme untuk mengintegrasikan seluruh komponen yang ada dijaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama-sama memekai sumber daya pada server. (Deni,2008:25)



Gambar 2.10 Model Hubungan Client Server

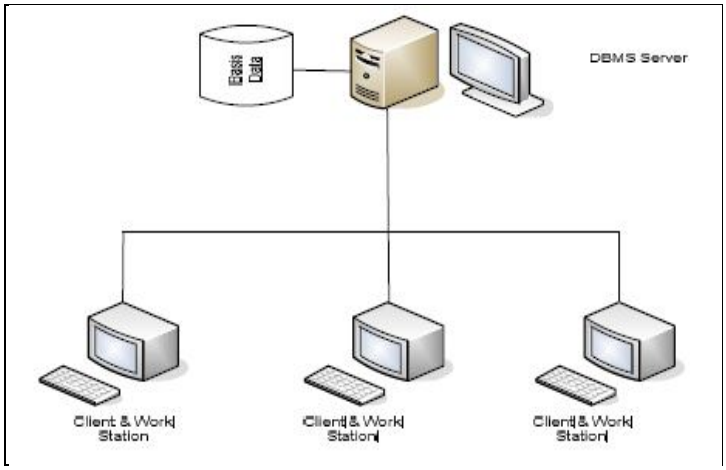
(Sumber : http://bebas.vlsm.org/ / 28 Mei 2012)

Berdasarkan pada cara *PC Client* dihubungkan kedalam *server*, dikenal dua macam arsitektur *Client-Server*, yaitu :

1. Model dua tingkatan (*Two Tier*)

   Menurut Budhi(2005:67) “dua tingkatan adalah proses dimana komputer *workstation* membuat hubungan ke komputer *server* dan mempertahankan hubungan tersebut sampai selesai”. Hubungan yang dibentuk dalam model ini sangatlah konsumtif dalam sumber daya (alokasi memori, ruang *hardisk*, kontrol dan lainnya), karenanya

hubungan ini tidak efektif dilakukan untuk hubungan yang melibatkan banyak pemakai misalnya *internet.* Oleh karena itu model ini hanya dipraktekkan pada *LAN.*



Gambar 2.11 Arsitektur Client Server Two Tier

(Sumber : Deni, 2008:27)

2. Model tiga tingkatan (*Three Tier*)

   Menurut Budhi(2005:82)"tiga tingkatan adalah model proses dimana kita menambahkan sebuah komputer yang bertugas untuk berhubungan dengan komputer *server* sehingga *client* tidak dapat berhubungan langsung dengan komputer *server*. Model ini cukup efektif, karena dapat membantu meningkatkan keamanan data karena begitu permintaan data ke *server* dilakukan, hubungan ke *server* diputuskan.

   Selanjutnya keperluan *client* diproses pada komputer *webserver* , dan hubungan ke *server* hanya akan dilakuakan apabila diperlukan.

   (Sumber : Fahmi, 2007:22).

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam perancangan sistem informasi akademik, penulis menggunakan Java Netbeans I.D.E 6.9.1, XAMPP - Win 32 -168-Installer, MySQL dan PHP Myadmin.

2.7.1. Java Netbeans

Pengembangan NetBeans diawali dari Xelfi, sebuah proyek mahasiswa tahun 1997 di bawah bimbingan Fakultas Matematika dan Fisika Universitas Charles, Praha. Sebuah perusahaan kemudian dibentuk untuk proyek tersebut dan menghasilkan versi komersial NetBeans IDE hingga kemudian dibeli oleh Sun Microsystem pada tahun 1999. Sun kemudian menjadikan NetBeans open source pada bulan Juni tahun 2000. Sejak itu komunitas NetBeans terus berkembang. **Netbeans** merupakan project yang membangun aplikasi IDE open-source dan platform aplikasi yang membantu developer untuk membangun web, enterprise, desktop, dan aplikasi mobile menggunakan platform Java, PHP, JavaScript dan Ajax, Ruby and Ruby on Rails, Groovy, dan C/C++. Keuntungan pemakaian NetBeans adalah gratis, dapat dipakai untuk membangun aplikasi standar Java (SE, termasuk aplikasi database), aplikasi web, aplikasi enterprise dan aplikasi mobile (ME), memiliki compilter, builder internal, debugger internal, version control system, database explorer, server manager, dan berbagai fitur lain serta berbagai macam monitor untuk sesi debugging dan HTTP monitor; dapat mengakses berbagai server database (melalui koneksi JDBC/EJB) serta server web Java (Apache Tomcat, Sun Java System Application Server, JBoss, BEA Weblogic, serta dapat dikonfigurasi untuk server lain). Koneksi dapat

dilakukan baik saat desain maupun saat debugging dan running; dan juga berbagai kelebihan lainnya. Netbeans punya fasilitas codecompletion (full wizard) artinya sedikit ngetik banyak program yang kita hasilkan (tinggal drag n drop). netbeans sangat cocok untuk fast development dan bagus untuk edukasi.

(Sumber : http://ajengaviarini.blogspot.com/2010/02/*netbeans*.html / 28 Mei 2012)

2.7.2. XAMPP

Xampp merupakan singkatan dari X (empat operasi sistem), Apache, MYSQL PHP, Perl. Xampp merupakan tool yang meyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (web server), MYSQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, phpMyadmin, dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall Xampp maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP, MYSQL secara manual. Xampp akan menginstalasi dan mengkonfigurasinya secara otomatis.

(Sumber : http://blog.duniascript.com/*pengertian-tentang-xampp*.html/ 28 Mei 2012)

2.7.3. MySQL

MYSQL perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh American National Standard Institue (ANSI) pada tahun 1986. MYSQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open source. MYSQL adalah

pasangan serasi dari PHP. MYSQL dibuat dan dikembangkan oleh MYSQL AB yang berada di Swedia. MYSQL dapat digunakan untuk membuat dan mengolah database beserta isinya.MMYSQL dapat dimanfaatkan untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database. MYSQL merupakan sistem manajemen databse yang bersifat relational. Artinya data-data yang dikelola dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. MYSQL dapat dgunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MYSQL juga dapat menjalankan perintah-perintah Structured Query Language (SQL).

(Sumber : http://blog.duniascript.com/*pengertian-tentang-xampp*.html/ 28 Mei 2012)

2.7.4. PHPMyAdmin

PhpMyAdmin merupakan sebuah tool yang dikembangkan menggunakan bahasa PHP dan ditujukan untuk menangani administrasi MySQL melalui world wide web. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi pada MySQL, seperti membuat (create) dan menghapus (drop) database, membuat, menghapus, atau mengubah (alter) tabel, menghapus, mengedit, atau menambahkan field, mengeksekusi berbagai perintah SQL, atau mengelola key pada field. Untuk kemudahan penggunaan pada berbagai pengguna, phpMyAdmin diterjemahkan pada lebih dari 50 bahasa di seluruh dunia, dan mendukung LTR maupun RTL language.

Beberapa fitur yang dimiliki oleh phpMyAdmin di antaranya adalah: Memiliki

web interface yang jelas dan memudahkan; Mendukung berbagai fitur MySQL (browse dan drop database, table, view, field dan index; create, copy, drop, rename dan alter database, table, field and indexe; maintenance server, database dan table, dengan konfigurasi server; execute, edit dan bookmark SQL-statement, bahkan batch-queries; mengelola MySQL users dan privileges; mengelola stored procedure dan juga trigger); Import data dari CSV dan SQL; Mengekspor data pada berbagai format (CSV, SQL, XML, PDF, ISO/IEC 26300 - OpenDocument Text dan Spreadsheet, Word, LATEX dan lain-lain);

Mengadministrasikan lebih dari satu server, dan masih banyak lagi. Kelebihan lain yang dimiliki oleh software ini adalah, phpMyAdmin hadir dengan dokumentasi yang lengkap dan pengguna diperbolehkan memperbaharui atau mengupdate halaman wiki phpMyAdmin untuk berbagi ide dan cara penggunaan (howto) terkait dengan phpMyAdmin.

(Sumber : http://blackcuco.blogspot.com/2012/05/*phpmyadmin*.html/ 28 Mei 2012)