BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Berikut adalah rincian dan penjelasan mengenai konsep dasar sistem informasi, yaitu :

2.1.1 Definisi Sistem

Sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling mempengaruhi, bekerja sama dan saling mengisi untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Dengan demikian suatu sistem terdiri dari unsur-unsur yang saling bergantungan karena mempunyai tujuan yang sama.

> "Sistem adalah Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling terintegrasi antara satu dengan yang lainnya, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan sesuatu." Jogianto (2000:15)

2.1.2 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana, sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran.

Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik menurut Ladjamudin (2005:26), adalah sebagai berikut :

a. Komponen Sistem (C*omponents*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sub-sistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut dengan *supra system.*

b. Batas Sistem (*Boundary)*

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (E*nvirontment*)

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem, oleh sebab itu harus

tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber data mengalir dari subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (output) dari satu subsistema akan menjadi masukan (input) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (I*nput*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input*), yaitu energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (*signal input*), yaitu energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (O*utput*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Misalnya

untuk system komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

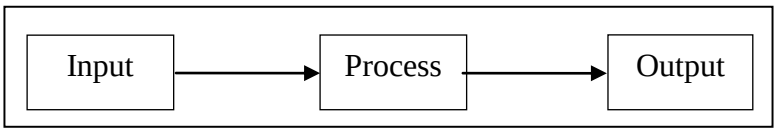
g. Pengolahan Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal)* dan sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sitem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Gambaran bentuk dasar suatu sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Bentuk Dasar Sistem

Sumber : Jogiyanto

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut jogiyanto (2000:687), sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak (A*bstract System*) dan Sistem Pisik (P*hysical System*)

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan. Sistem phisik merupakan sistem yang ada secara pisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dll.

2. Sistem Alamiah (*Natural System*) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)

   Sistem alamiah adalah sistem yang tejadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebutnya dengan *man-machine system*, karena menyangkut penggunaan komputer yang ber-interaksi dengan manusia.

3. Sistem Tertentu (*Deterministic System*) dan Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan

berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Tertutup (*Closed System*) dan Sistem Terbuka (*Open System*)

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tertutup itu ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatip tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya karena sistem terbuka terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatip tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis, terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

2.2 Definisi Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk mengambil keputusan.

Informasi ini sangat penting didalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu didalam dunia bisnis adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Data merupakan raw material untuk suatu informasi. Perbedaan informasi dan data sangat relatif tergantung pada nilai gunanya bagi manajemen yang memerlukan. Suatu informasi bagi level manajemen tertentu bisa menjadi data bagi manajemen level di atasnya, atau sebaliknya.

> "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau yang akan datang." Abdul Khadir (2003:31)

Informasi merupakan keluaran (*output*) dari proses data. Output ini harus sudah tersusun dengan baik dan mempunyai arti bagi yang menerimanya, sehingga fungsi ini dapat dirasakan secara utuh dan relevan guna mencapai suatu keputusan yang diinginkan. Melalui suatu proses transformasi, data dibuat menjadi bermakna. Transformasi data menjadi informasi dapat dilihat seperti pada Gambar berikut ini :



Gambar 2.2 Transformasi data menjadi informasi

2.2.1 Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto (2000:696), kualitas informasi tergantung dari 3 hal yaitu :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan masudnya.
2. Tetap pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut menpunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.2.2 Nilai Informasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Misalnya adalah berapa biaya yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan informasi tersebut. Apakah informasi yang didapatkan sepadan dengan biaya yang dikeluarkan perusahaan tersebut?

Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan. Lebih

lanjut sebagian besar informasi tidak dapat persis ditaksir keuntunganya dengan suatu nilai usang.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi sangat dibutuhkan oleh kalangan manajer untuk mengambil keputusan. Keputusan ini berguna untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pemecahan masalah tersebut manajer memerlukan suatu sistem informasi yang tepat dan akurat. melalui

2.3.1 Definisi Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan.

> "Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi atau sekumpulan prosedur organisasi yang pada dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan atau untuk mengendalikan organisasi." Abdul Khadir (2003:11)

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jogianto (2000:87), sistem informasi memiliki komponen-komponen sistem yang terdiri dari :

1. Blok Masukan (*Input Block*)

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sisitem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan masuk yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Block Model (*Model Block*)

   Block ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Block Keluaran (*Output Block*)

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua sistem.

4. Block Teknologi (*Technologi Block)*

   Teknologi merupakan kotak alat *(tool box)* dalam system informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistemsecara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi *(humanware/brainware)*, perangkat lunak *(software)* dan perangkat keras *(hardware)*.

5. Block Basis Data (*Database Block*)

   Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Block kendali (*Control Block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan ditetapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem, dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

2.3.3 Kegiatan Sistem Informasi

Kegiatan yang dilakukan dalam sebuah sistem informasi adalah :

a. *Input*, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.
b. *Proses*, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
c. *Output*, menggambarkan suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses di atas tersebut.
d. *Storage*, menggambarkan suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
e. *Control*, menggambarkan suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2.4 Pengertian Akademik

Akademik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat ilmiah bersifat ilmu pengetahuan. Sistem informasi akademik adalah sistem yang

memberikan layanan informasi yang berupa data dalam hal ini yang berhubungan dengan data akademik.

2.5 Jaringan Komputer

Jaringan komputer merupakan sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya menggunakan protocol komunikasi melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program-program, penggunaan bersama perangkat keras seperti *printer*, *harddisk*, dan sebagainya. Yang di sebut jaringan computer atau sering di singkat jaringan saja adalah dua buah simpul (umumnya berupa computer) atau lebih yang tujuan uutamanya adalah melakukan pertukaran data.

2.5.1 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Berikut adalah jenis-jenis jaringan komputer menurut Tanenbaum (2000:7)

1. LAN *(Local Area Network)*

LAN adalah jaringan komputer yang mencakup 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. LAN umumnya menggunakan media transmisi berupa kabel. Namun, ada juga yang tidak menggunakan kabel dan disebut sebagai *wireless LAN*. Kecepatan LAN berkisar dari 10 Mbps – 1 Gbps.

Local Area Network mempunyai karakteristik sebagai berikut :

a. Transfer data dengan kecepatan tinggi
b. Berada pada area geografi terbatas

c. Teknologi yang digunakan pada umumnya tidak terlalu mahal

2. MAN *(Metropolitan Area Network)*

MAN adalah jaringan yang mencakup area satu kota atau dengan rentang sekitar 10 – 45 km. Jaringan yang menghubungkan beberapa Bank yang terletak di dalam satu kota atau kampus yang tersebar dalam beberapa lokasi tergolong sebagai MAN. Jaringan seperti ini umumnya menggunakan media transmisi dengan mikrogelombang atau gelombang radio.

3. WAN *(Wide Area Network)*

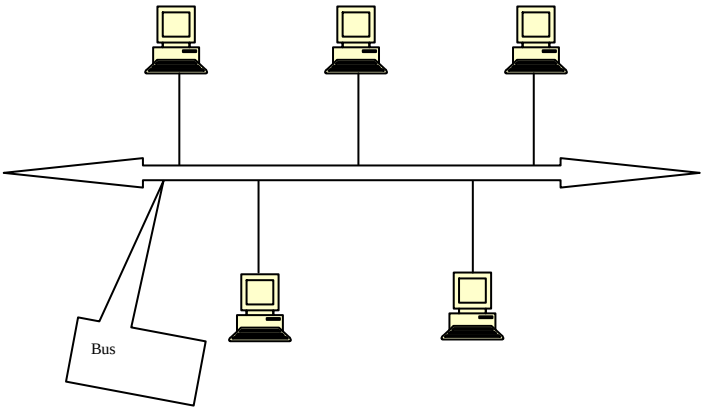
WAN adalah jaringan yang mencakup antarkota, antarprovinsi, antarnegara dan bahkan antarbenua. Contoh : Internet.

2.5.2 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server*, *workstation*, *hub* dan pengkabelannnya. Secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : bus, *star* dan ring/cincin.

1. *Linear Bus* (Garis Lurus)

Topologi *Linear Bus* (Garis Lurus) terdiri dari satu jalur kabel utama dimana pada masing-masing ujungnya diberikan sebuah terminator. Semua *nodes* pada jaringan (file server, worstation, dan perangkat lainnya) terkoneksi sebuah kabel utama (*backbone*). Jaringan-jaringan *Ethernet* dan *Local Talk* menggunakan topologi linear ini.

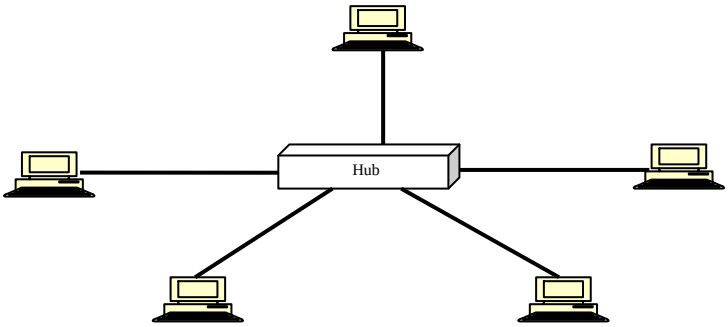


Gambar 2.3 Topologi Jaringan komputer Linear *Bus*

Sumber : abdul khadir (2002:353)

2. *Star* (Bintang)

Topologi model ini dirancang, yang mana setiap *nodes* (*file server*, *workstation*, dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jaringan melewati sebuah *concentrator*. Data yang dikirim ke jaringan lokal akan melewati *concentrator* sebelum melanjutkan ke tempat tujuannya. *Condentrator* akan mengatur dan mengendalikan keseluruhan fungsi jaringan, dan juga bertindak sebagai repeater (penguat aliran data). Konfigurasi pada jaringan model ini menggunakan kabel *twisted pair*, dan dapat digunakan pula kabel *coaxial* atau kabel *fibre optic*.

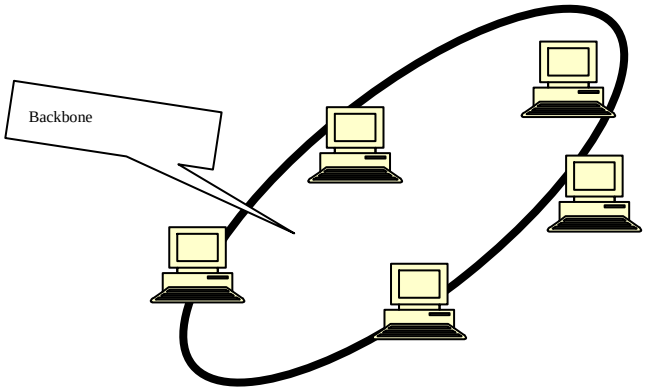


Gambar 2.4 Topologi Jaringan komputer *Star*

Sumber : abdul khadir (2002:355)

3. *Ring* (Cincin)

Topologi *Ring* (Cincin) menggunakan teknik konfigurasi yang sama dengan topologi star tetapi pada topologi ini terlihat bahwa jalur media transmisi menyerupai suatu lingkaran tertutup menyerupai cincin (lingkaran), sehingga diberi nama topologi bintang dalam lingkaran atau *star-wired ring.*



Gambar 2.5 Topologi Jaringan komputer *Ring*
Sumber : abdul khadir (2002:354)

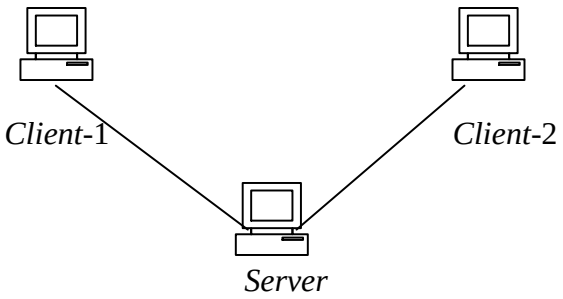
2.6 Pengertian *Client-Server*

Client-server adalah suatu bentuk arsitektur, dimana *client* adalah perangkat yang menerima yang akan menampilkan dan menjalankan aplikasi (*software* komputer) dan *server* adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan keamanannya. *Server* biasanya terhubung dengan *client* melalui kabel UTP dan sebuah kartu jaringan (*network card*). Kartu jaringan ini biasanya berupa kartu PCI atau ISA.

Dalam teknologi informasi, *client-server* merujuk kepada cara mendistribusikan aplikasi ke pihak *client* dan pihak *server*. Dalam model *client-server*, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah (tetapi masih

dalam sebuah kesatuan) yakni komponen *client* dan komponen *server*. Komponen *client* dijalankan pada sebuah *workstation*. Pemakai *workstation* memasukkan data dengan menggunakan teknologi pemrosesan tertentu, kemudian mengirimkannya ke komponen *server*, umumnya berupa permintaan layanan tertentu yang dimiliki oleh *server*. Komponen *server* akan menerima permintaan layanan tersebut dan langsung memprosesnya serta mengembalikan hasil pemrosesan kepada *client*. *Client* pun menerima informasi hasil pemrosesan data tadi dan menampilkannya kepada pemakai dengan menggunakan aplikasi yang digunakan oleh pemakai.

Pada jaringan komputer dimungkinkan untuk digunakan lebih dari satu komputer s*erver*, bahkan dengan kemampuan dan fasilitas yang berbeda. *Client* menerima pelayanan dari komputer s*erver* yang disebut dengan *workstation* yaitu komputer dimana pengguna jaringan dapat mengakses dan memanfaatkan pelayanan yang diberikan oleh komputer s*erver*, yang ditunjukkan pada gambar berikut ini :



Gambar 2.6 Tipe Jaringan *Client-Server*

Mengingat tugas dan fungsinya yang sedemikian rupa maka sebuah komputer s*erver* harus memiliki spesifikasi yang lebih baik dibandingkan

komputer lain yang ada dalam jaringan. Jika komputer s*erver* digunakan untuk melayani jaringan secara non-stop, maka sebuah komputer s*erver* juga harus memiliki daya tahan tinggi.

Untuk memiliki sebuah komputer s*erver* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem operasi jaringan yang akan digunakan.
2. Sistem aplikasi yang akan dijalankan.
3. Arsitektur jaringan yang diterapkan.
4. Jumlah komputer *workstation* dalam jaringan yang dilayani.
5. Kemampuan atau daya tahan beroperasi dalam jangka waktu terbatas.
6. Kompatibilitas terhadap produk jaringan lainnya.
7. Dukungan teknis dari *vendor* perangkat tersebut.

2.7 Software Pendukung

Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah *Microsoft Visual Basic* 6.0 dan *Microsoft SQL Server* 2000.

2.7.1 Microsoft Visual Basic 6.0

Visual Basic merupakan salah satu bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah- perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Bahasa pemrograman *Visual Basic*, yang dikembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman BASIC (*Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*) yang dikembangkan pada era 1950-an. *Visual Basic*

merupakan salah satu *Development Tool* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi *Windows.*

2.7.2 Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL Server 2000 adalah sistem manajemen basis data yang memakai perintah-perintah *Transact-SQL* untuk mengirim perintah dari komputer *client* ke komputer *server*. *Transact-SQL* adalah bahasa SQL yang dikembangkan *Microsoft*. *Microsoft SQL Server* 2000 berisi *database*, mesin *database*, dan aplikasi yang diperlukan untuk mengelola data dan komponen-komponennya.

Microsoft SQL Server 2000 mendukung *syntak* standar SQL seperti *select, insert, update, delete, operator join, union*, dan sebagainya. Selain itu *Microsoft SQL Server* 2000 juga mendukung pendefinisian *view, trigger, rollback dan lock* transaksi, dan sebagainya. *Microsoft SQL Server* 2000 mendukung sekuritas protokol jaringan dengan menyediakan *utilitas Server Network Utility* untuk mengaktifkan *enskripsi* data yang dikirimkan *client* ke *server*. Selain itu disediakan *group* dan *role* untuk pengelolaan hak-hak *user, autentikasi* dalam dua modus yakni *Windows Authentication* dan *SQL Server Authentication*, dan penyataan autorisasi untuk memberikan hak akses *user* ke sebuah tabel. Tipe *backup* yang dimiliki SQL *Server* adalah : *Backup Database, Backup Database Differential, Backup File, Backup Transaction Log*.

Menurut Bunafit Nugroho dan Indah Indriyanna (2007:1) *SQL Server* 2000 merupakan salah satu produk DBMS (*Database Management System*) yang dibuat oleh *Microsoft. SQL Server* 2000 menawarkan beberapa fitur didalam

mengelola *database*, ada dua fitur biasa digunakan untuk mengelola *database* di dalam *SQL Server* 2000, yaitu :

1. Menggunakan Enterprise Manager

   Fitur ini relatif mudah digunakan karena mode pengelolaannya berbasis GUI (*Graphical User Interface*). Oleh karena itu, cukup dengan metode *click* dan *drag*. Anda dapat membuat *database* dan tabel serta manajemen *database* yang lain dengan mudah.

2. Menggunakan SQL Query Analizer

   Fitur ini menggunakan *Transact* SQL (perintah-perintah SQL) untuk mengelola *database* di dalam SQL *Server* 2000. Perintah-perintah *transact* SQL merupakan pengembangan dari perintah-perintah SQL *standard* yang disesuaikan dengan manajemen *database* pada SQL server. *Transact* SQL memungkinkan anda untuk dapat membuat database, membuat tabel, mengubah struktur tabel, menghapus *database*, menyisipkan data, mengubah data dan lain-lain.