BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori diperoleh dari studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk mengeksplorasi teori-teori yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Fungsi dari teori adalah, pertama sebagai alat untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistematis. Dengan demikian teori sangat penting dalam memperjelas pengetahuan sebagai dasar organisasi pemikiran. Kedua, teori menjadi pembimbing bagi penulis dalam melakukan penelitian.

2.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (subsistem) yang saling berinteraksi, sebagai akibat adanya input yang diproses menjadi output atau informasi, misalnya sebuah komputer terdiri dari beberapa komponen.

2.1.1 Definisi Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Menurut Jogiyanto (2005 : 1) pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai : “Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”.

Adapun pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya. Menurut Jogiyanto (2005 : 2) mendefinisikan sistem sebagai :

“Kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

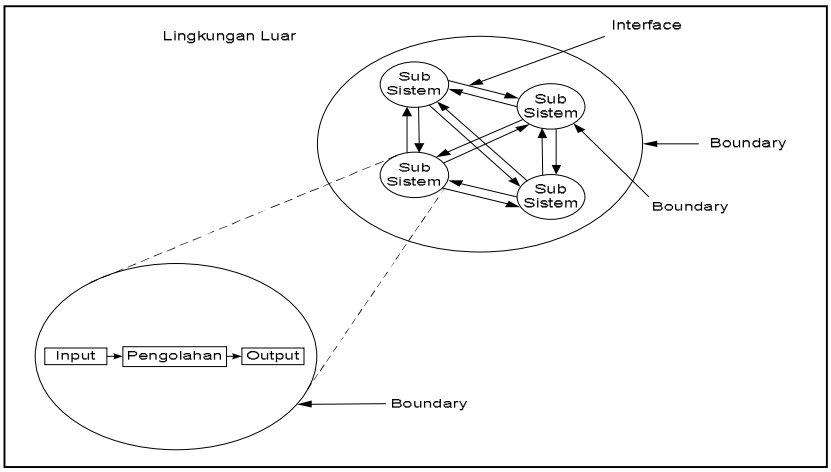
Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 3) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

1. Komponen sistem (*component*), komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batasan sistem (*boundary*), merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.
3. Lingkungan luar sistem (*environment*), lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung sistem (*interface*), merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem lainnya membentuk satu kesatuan.
5. Masukan sistem (*input*), masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input berupa sebuah program komputer, pada komputer data merupakan signal input untuk diolah menjadi informasi.
6. Keluaran sistem (*output*), adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
7. Pengolah sistem (*process*), suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran sistem (*objectives*), suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dikatakan berhasil bila mengenai sasaran dan tujuannya.



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem Informasi
[Sumber : Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta]

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) **S**istem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya :

1. Sistem Abstrak, yaitu sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik (sistem teologia). Sedangkan Sistem Fisik, merupakan sistem yang ada secara fisik(sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi, dll).
2. Sistem Alamiah, yaitu sistem yang terjadi melalui proses alam (sistem matahari, sistem luar angkasa, sistem reproduksi, dll). Sedangkan Sistem Buatan Manusia, merupakan sistem yang dirancang oleh manusia melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut *human-machine system* (contoh : sistem informasi).
3. Sistem tertentu (*deterministic system*), yaitu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat

dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan (contoh : sistem komputer). Sedangkan Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*), adalah sistem yang kondisi masa depanya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Tertutup (*close system*), adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan sistem luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataanya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sedangkan Sistem Terbuka (*open system*), yaitu sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 7) Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir.

Menurut Robert N. Anthony dan John Dearden dalam Jogiyanto (2005:8) menyebutkan keadaan dari sistem dalam hubungannya dengan keberakhirannya dengan istilah entropy. Informasi yang berguna bagi sistem akan menghindari proses entropy yang disebut dengan negative entropy atau negentropy. Dari pengertian diatas informasi dapat didefinisikan yaitu, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

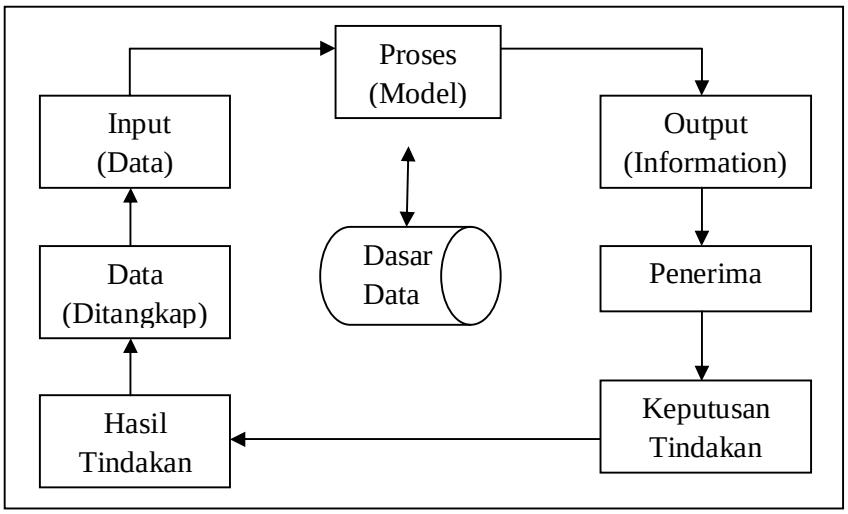
2.2.1 Definisi Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 8) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih bearti bagi yang menerimanya.

Suatu informasi dapat mempunyai nilai. Nilai dari informasi dapat ditentukan dengan dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.2.2 Siklus Informasi

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian memberi informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Seperti yang terdapat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.2 Siklus Informasi
[Sumber : Jogiyanto, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta]

2.2.3 Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 10). Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*),

tepat pada waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*). Suatu kualitas informasi harus :

1. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat pada waktunya

   Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi. Dewasa ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk dapat mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan

   Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya

informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi relevan untuk akuntan.

2.2.4 Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 11) Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam 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 didalam perusahaan. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam Jogiyanto (2005 : 11) “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski yang ada pada (Jogiyanto : 2005) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (building block), yaitu blok masukan (input block), blok model (model block), blok keluaran (output block), blok teknologi (technology block), blok basis data (database block), dan blok kendali (controls block). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

1. Blok Masukan

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

2. Blok Model

   Blok 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. Blok Keluaran

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

4. Blok Teknologi

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

5. Blok Basis Data

   Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

6. Blok Kendali

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.4 Pengertian Persediaan barang

Persediaan merupakan sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan. Dalam suatu perusahaan perdagangan pada dasarnya hanya ada satu golongan *inventory* (persediaan), yang mempunyai sifat perputaran yang sama yaitu disebut *"Merchandise Inventory"* (persediaan barang dagangan). Persediaan ini merupakan persediaan barang yang selalu dalam perputaran, yang selalu dibeli dan dijual, yang tidak mengalami proses lebih lanjut didalam perusahaan tersebut yang mengakibatkan perubahan bentuk dari barang yang bersangkutan.

Persediaan pada dasarnya akan menimbulkan biaya-biaya. Biaya-biaya yang ditimbulkan tersebut salah satunya adalah biaya variabel, yang dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Procurement* atau *Ordering Cost*

   Ordering cost adalah biaya-biaya yang berubah-ubah sesuai dengan frekuensi pesanan, yang terdiri dari :

   1) Biaya selama proses pesanan

      a) Persiapan-persiapan yang diperlukan untuk pemesanan

      b) Penentuan besarnya kuantitas yang akan dipesan

2) Biaya pengiriman pesanan
3) Biaya penerimaan barang yang dipesan
    a) Pembongkaran dan pemasukan ke gudang
    b) Pemeriksaan material yang diterima
    c) Mempersiapkan laporan penerimaan
    d) Mencatat kedalam *"Material Record Card"*
4) Biaya-biaya processing pembayaran
    a) Auditing dan perbandingan antara laporan penerimaan dengan pesanan yang asli
    b) Persiapan pembuatan cheque untuk pembayaran
    c) Pengiriman cheque dan kemudian auditnya

2. *Carrying Cost*

Carrying cost adalah biaya yang berubah-ubah sesuai dengan besarnya persediaan. Penentuan besarnya carrying cost didasarkan pada *"Average Inventory"* (persediaan rata-rata), dan biaya dinyatakan dalam persentase dari nilai dalam rupiah dari *average inventory*. Biaya-biaya yang termasuk kedalam *carrying cost* adalah :

1) Biaya penggunaan/sewa ruangan gedung
2) Biaya pemeliharaan material dan allowances untuk kemungkinan rusak
3) Biaya untuk menghitung atau menimbang barang yang dibeli
4) Biaya asuransi
5) Biaya modal

6) Biaya *absolescence*

7) Pajak dari persediaan yang ada dalam gudang

(Sumber : http://dansite.wordpress.com/pengertian-persediaan-inventory)

2.5 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi disini menjelaskan mengenai definisi jaringan komputer, tipe-tipe jaringan komputer, topologi jaringan komputer dan manfaat jaringan komputer.

2.5.1 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana (2010 : 107). Sejarah network atau jaringan komputer berawal dari *time-sharing networks*, yaitu "rangkaian" terminal yang terhubung dengan komputer sentral yang disebut *mainframe*. Contoh *time-sharing networks* adalah IBM's *System Network Architecture* (SNA) dan *Digital's network architecture*.

2.5.2 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Secara umum jaringan komputer dibagi atas tiga jenis, yaitu :

1. Local Area Network (LAN)

   Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi didalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (resource, misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

2. Metropolitan Area Network (MAN)

   Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang

sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

3. Wide Area Network (WAN)

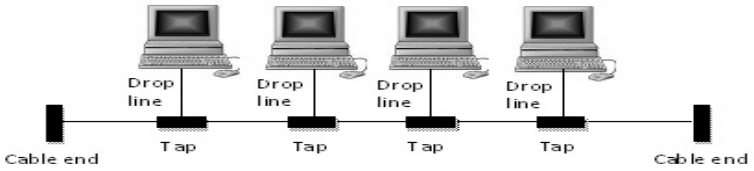
   Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program aplikasi pemakai.

2.5.3 Topologi Jaringan Komputer

Ada empat macam topologi jaringan yaitu : Topologi Bus, Topologi Star, Topologi Ring, Topologi Mesh.

1. Topologi Bus

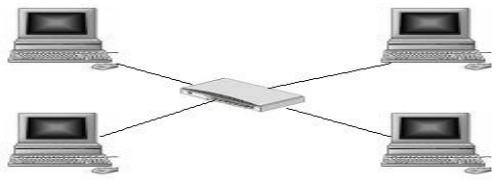
   Topologi ini seringkali dijumpai pada sistem client/server, dimana salah satu mesin pada jaringan tersebut difungsikan sebagai file server, yang berarti bahwa mesin tersebut dikhususkan hanya untuk pendistribusian data dan biasanya tidak digunakan untuk pemrosesan informasi. Keunggulan topologi bus adalah pengembangan jaringan atau penambahan workstation lain. Kelemahan dari topologi ini adalah bila terdapat gangguan disepanjang kabel pusat maka keseluruhan jaringan akan mengalami gangguan.



Gambar 2.3 Topologi Bus
[Sumber : Iwan Sofana, 2008, Membangun Jaringan komputer, Informatika, Bandung]

2. Topologi Star

   Topologi bintang merupakan bentuk topologi jaringan yang berupa konvergensi dari node tengah ke setiap node atau pengguna. Topologi jaringan bintang termasuk topologi jaringan dengan biaya menengah. Kelebihan topologi ini yaitu, kerusakan pada satu saluran hanya akan mempengaruhi jaringan pada saluran tersebut dan station yang terpaut. Tingkat keamanan termasuk tinggi penambahan dan pengurangan station dapat dilakukam dengan mudah. Kekurangan jika node tengah mengalami kerusakan, maka seluruh jaringan akan terhenti.



Gambar 2.4 Topologi Star
[Sumber : Iwan Sofana, 2008, Membangun Jaringan komputer, Informatika, Bandung]

3. Topologi Ring

   Topologi cincin adalah topologi jaringan dimana setiap titik terkoneksi ke dua titik lainnya, membentuk jalur melingkar membentuk cincin. Pada topologi cincin, komunikasi data dapat terganggu jika satu titik mengalami

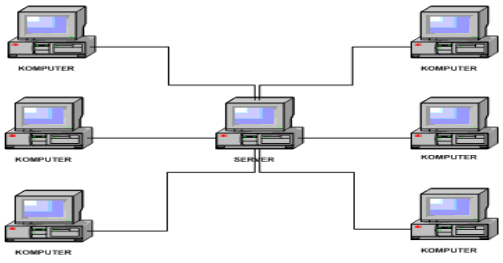
gangguan. Jaringan FDDI mengantisipasi kelemahan ini dengan mengirim data searah jarum jam dan berlawanan dengan arah jarum jam secara bersamaan.



Gambar 2.5 Topologi Ring
[Sumber : Iwan Sofana, 2008, Membangun Jaringan komputer, Informatika, Bandung]

4. Topologi Mesh

Topologi jaringan ini menerapkan hubungan antar sentral secara penuh. Jumlah saluran harus disediakan untuk membentuk jaringan mesh adalah jumlah sentral dikurangi 1 (n-1, n = jumlah sentral). Tingkat kerumitan jaringan sebanding dengan meningkatnya jumlah sentral yang terpasang. Dengan demikian disamping kurang ekonomis juga relatif mahal dalam pengoperasiannya.



Gambar 2.6 Topologi Mesh
[Sumber : Iwan Sofana, 2008, Membangun Jaringan komputer, Informatika, Bandung]

2.5.4 Manfaat Jaringan Komputer

1) Resource sharing, dapat menggunakan sumber daya yang secara bersama-sama. Misalnya seorang pengguna yang berada di 100 Km jauhnya dari suatu data, tidak mendapatkan kesulitan dalam menggunakan data tersebut dan seolah olah data tersebut berada didekatnya. Hal ini sering diartikan bahwa jaringan komputer mengatasi masalah jarak.
2) Reliabilitas tinggi, dengan jaringan komputer kita akan mendapatkan reliabilitas yang tinggi dengan memiliki sumber-sumber alternatif persediaan. Misalnya semua file dapat disimpan atau dicopy kedua, ketiga atau lebih komputer yang terkoneksi ke jaringan. Sehingga bila satu mesin rusak maka salinan dimesin lain bisa digunakan.
3) Menghemat uang, komputer berukuran kecil mempunyai rasio harga/kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan komputer yang besar. Komputer besar seperti mainframe memiliki kecepatan kira-kira sepuluh kali lebih kecepatan komputer kecil/pribadi. Ketidakseimbangan rasio harga/kinerja inilah membuat para perancang sistem untuk membangun sistem yang terdiri dari komputer-komputer pribadi.

2.6 Definisi Client Server

Client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (resource) dari komponen sistem lainnya. Server adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komponen sistem lainnya. Sistem client server dirancang untuk memisahkan layanan basis

data dari client, dengan penghubungnya menggunakan jalur komunikasi data. Layanan basis data diimplementasikan pada sebuah komputer yang berdaya guna, yang memungkinkan manajemen tersentralisasi, keamanan dan berbagi sumber daya. Client server adalah arsitektur jaringan yang memisahkan client (biasanya aplikasi yang menggunakan GUI) dengan server. Masing-masing client dapat meminta data atau informasi dari server. (Sumber : http://www.wimpermana.web.ugm.ac.id/budi_s/wp-content/client_server.pdf).

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Yaitu perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun maupun melakukan pengembangan suatu aplikasi sistem informasi. Adapun perangkat lunak pendukung yang digunakan penulis adalah menggunakan bahasa pemrograman Java dan database menggunakan MySQL.

2.7.1 Bahasa Pemrograman Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di *Sun Microsystem* saat ini merupakan bagian dari *Oracle* dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintak yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintak model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non spesifik *(general purpose)*, dan secara khusus didesain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu

berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda. (Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Java)

2.7.2 Database MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manamejen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instansi diseluruh 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.

MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL *(Structured Query Language)*. SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*. (Sumber : http://www.blogofnurjaya.com/2010/01/definisi-dan-sejarah-mysql)