BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut Abdul Kadir (2002 : 54) “Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Sedangkan menurut Tata Sutabri (2007 : 9) “Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lainya dimana memiliki fungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu.”

Dari dua definisi sistem diatas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa “Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Menurut Jogiyanto (2000 : 684) Sistem itu sendiri memiliki karakteristik atau beberapa sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem **(***environments*), penghubung (*interface*), masukan(*input*), keluaran (*output*), pengolah (*proses*), dan sasaran suatu tujuan (*goal*). Adapun penjelasan dari karakteristik suatu sistem yaitu :

a. Komponen sistem **(***Components***)**

   Bagian sistem yang saling berinteraksi dan membentuk satu kesatuan komponen atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau beberapa bagian sistem.

b. Batas sistem **(***Boundary***)**

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungannya atau dengan sistem lainnya. Batas sistem inilah yang membuat sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

c. Lingkungan luar sistem **(***Environments***)**

Segala sesuatu yang berada di luar sistem yang mempengaruhi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan sistem atau merugikan sistem.

d. Penghubung Sistem **(***Interface***)**

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Penghubung inilah yang menyebabkan beberapa subsistem berintegrasi dan membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem **(***Input***)**

Sesuatu yang dimasukkan ke dalam sistem yang berasal dari lingkungan.

f. Keluaran Sistem **(***Output***)**

Suatu hasil dari proses pengolahan sistem yang dikeluarkan ke lingkungan.

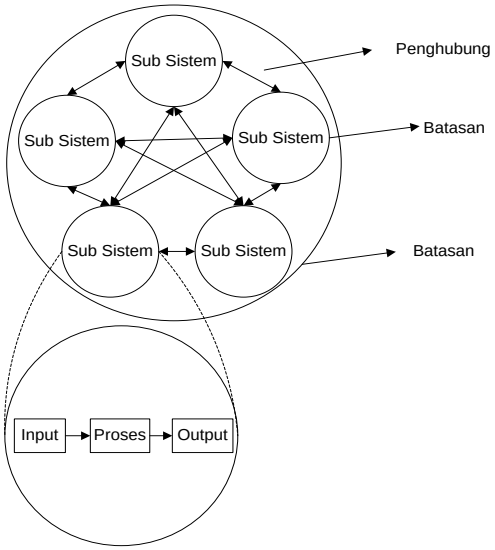
g. Pengolah Sistem **(***Proses***)**

Bagian dari sistem yang mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

h. Sasaran Sistem **(***Objectives***)** atau Tujuan **(***Goal***)**

Sasaran sistem adalah sesuatu yang menyebabkan mengapa sistem itu dibuat atau ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem
[Sumber : Jogiyanto Hartono, 2000 : 686]

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2000 : 687) Sistem dapat dikelompokkan atau di klasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem abstrak *(abstract sistem)* dan sistem fisik *(physical sistem),* sistem abstrak terbentuk dari gagasan - gagasan atau konsep-konsep saling berkaitan. Sistem fisik didefinisikan sebagai suatu sistem yang unsur-unsur pendukungnya secara fisik dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki keterkaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia *(human made sistem)*. Yaitu sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia, sistem manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin (*Komputer*) disebut *human macine sistem*.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu *(deterministic sistem)* dan sistem tak tentu *(probabilistic sistem)*, sistem tertentu beroprasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi, Interaksi diantara bagian-bagian nya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Dan yang terakhir adalah klasifikasi sistem sebagai sistem tertutup (*closed sistem)* dan sistem terbuka *(open sistem)*, dimana sistem tertutup tidak terpengaruh oleh lingkungan lainnya, sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Sebaliknya sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar.

2.2. Informasi

2.2.1. Definisi Informasi

Menurut Drs, Zulkifli Amsyah, MLS (2003 : 289) "Informasi adalah bahan yang dihasilkan dari pengolahan data", sedangkan definisi informasi menurut Gordon B. Davis dalam bukunya berjudul *Management Information System*, yang dikemukakan melalui buku Manajemen Sistem Informasi karangan Zulkifli Amsyah, MLS terbitan tahun 2003.

"Informasi adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai dan mempunyai nilai piker yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan."

Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM (2007 : 17) Informasi dapat dikelompokan menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Informasi Strategis. Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.
2. Informasi Taktis. Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi tred penjualan yang dapat dimanfaatkan utuk menyusun rencana penjualan.
3. Informasi Teknis. Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari – hari, seperti informasi persediaan stock, retur penjualan dan laporan kas harian.

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung pada tiga hal pokok yaitu:

a. Akurat (*accuracy*)

Informasi bisa dikatakan berkualitas apabila seluruh kebutuhan informasi telah tersampaikan (*completeness*), semua pesan benar/sesuai (*corretness*), serta pesan yang disampaikan sesuai dengan sistem yang diinginkan oleh *user*.

b. Tepat waktu (*timeliness*)

Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.

c. Relevan (*relevancy*)

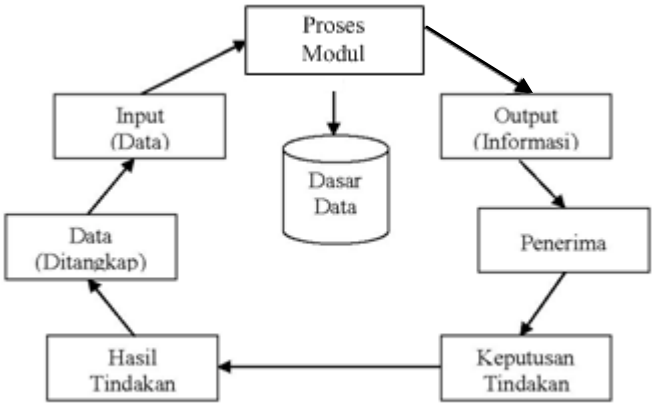
Informasi harus mempunyai manfaat untuk pemakainya, dimana relevansi informasi untuk individu berbeda tergantung pada yang membutuhkan.

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai Informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efekif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi prlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan sehingga tidak mungkin atau sulit untuk menghubungkan antara informasi tentang suatu masalah dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi digunakan tidak hanya satu pihak saja didalam perusahaan.

2.2.4. Siklus Informasi

Data agar menjadi lebih berarti dan berguna dalam bentuk Informasi, maka perlu diolah melalui suatu model tertentu. Data yang telah diolah tersebut kemudian diterima oleh penerima, lalu penerima membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, dan diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya sehingga membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut dengan siklus Informasi (*information cycle*) atau disebut pula siklus pengolahan data (*processing cycles*).



Gambar 2.2 Siklus Informasi

[Sumber : Tata Sutabri S.Kom., MM, 2007 : 21]

2.3. Sistem Informasi

2.3.1. Definisi Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri, S. Kom., MM di dalam bukunya Analisis Sistem Informasi (2007 : 36) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi merupakan perpaduan antara manusia, alat teknologi, media, prosedure dan pengendalian yang bertujuan untuk menata jaringan komunikasi sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat. Kegiatan yang terdapat pada sistem informasi antara lain :

1. Input, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data yang akan diproses
2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah
3. Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data
5. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan

Sistem informasi dalam sebuah sistem meliputi pemasukan data (*input*) kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, dan hasil informasi

akan ditangkap kembali sebagai suatu input dan seterusnya sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari sistem informasi sebagai sistem khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut.

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen - komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building blok*) yaitu :

a. *Hardware* yaitu suatu perangkat keras dalam komputer yang kita bisa sentuh dan rasakan.
b. *Software* yaitu suatu perangkat lunak di dalam komputer yang berfungsi untuk mengoperasikan suatu aplikasi di dalam sistem komputer.
c. Basis Data yaitu sekumpulan tabel, hubungan, dan lain – lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
d. Prosedur yaitu sekumpulan aturan yang dipakai unyuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
e. Orang yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
f. Jaringan komputer dan komunikasi data yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sesumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.3.3. Tujuan Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Integrasi sistem
    a. Menghubungkan sistem individu/kelompok
    b. Pengkolektifan data dan penyambungan secara otomatis
    c. Peningkatan koordinasi dan pencapaian sinergi
2. Efisiensi pengelolaan
    a. Penggunaan basis data dalam upaya kesamaan pengadministrasian data
    b. Pengelolaan data berkaitan dengan karakteristik Informasi
    c. Penggunaan dan pengambilan Informasi
3. Dukungan keputusan untuk manajemen
    a. Melengkapi Informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan
    b. Akuisisi Informasi eksternal melalui jaringan komunikasi

2.3.4. Manfaat Sistem Informasi

Sistem Informasi memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Menghemat tenaga kerja
2. Peningkatan efisiensi
3. Mempercepat proses
4. Perbaikan dokumentasi
5. Pencapaian standar
6. Perbaikan keputusan

2.4. Manajemen Persediaan Dan Pengadaan

2.4.1. Pengertian Persediaan

Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan, yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya akan digunakan dalam proses produksi. Persediaan berpengaruh terhadap besarnya biaya operasi, sehingga kesalahan dalam mengelola persediaan mengurangi keuntungan.

Terdapat beberapa jenis persediaan. Setiap jenis memiliki beberapa karakteristik tersediri dan juga cara pengolahannya berbeda. Menurut jenisnya persediaan dapat dibedakan atas :

1. Persediaan bahan mentah (*raw materials*), yaitu, persediaan barang-barang yang berwujud seperti baja, kayu dan komponen-komponen lainnya.
2. Persediaan komponen-komponen rakitan (*purchased parts / component*), yaitu persediaan banrang-barang yang terdiri dari komponen-komponen yang diperoleh dari perusahaan lain, dimana secara langsung dapat dirakit menjadi sebuah produk.
3. Persediaan bahan pembantu atau penolong (*supplies*), yaitu persediaan barang-barang yang dibutuhkan dalam proses produksi, tetapi tidak merupakan bagian atau komponen barang jadi.
4. Persediaan barang dalam proses (*work in process*), yaitu persediaan barang-barang yang merupakan keluaran dari tiap-tiap bagian dalam proses produksi atau yang telah diolah menjadi sebuah bentuk, tetapi masih perlu diproses lebih lanjut menjadi barang jadi.

5. Persediaan barang jadi (*finished goods*), yaitu persediaan barang-barang yang telah selesai diproses atau diolah dalam pabrik dan siap untuk dijual atau dikirim kepada langganan.

2.4.2. Manajemen Persediaan (*Inventory Control*)

Manajemen persediaan (*Inventory Control*) atau pengendalian tingkat persediaan adalah kegiatan yang berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan penentuan kebutuhan material sedemikian rupa sehingga disatu pihak kebutuhan operasional bias dipenuhi pada waktunya dan dilain pihak investasi persediaan material dapat ditekan secara optimal.

Terdapat dua kondisi ekstrim yang dapat terjadi pada masalah persediaan barang yaitu :

1. *Over Stocking*, yaitu suatu kondisi dimana jumlah barang yang disimpan terdapat dalam jumlah yang besar untuk memenuhi permintaan dalam jangka waktu yang lama.
2. *Under Stocking*, yaitu suatu kondisi persediaan barang dalam jumlah terbatas untuk memenuhi kebutuhan dalam jangka waktu yang pendek.

2.4.3. Pengertian Pengadaan Barang/ Jasa

Menurut keputusan Presiden tentang pedoman pelaksanaan pengadaan barang/ jasa pemerintah dalam pasal 1 menyatakan bahwa pengadaan barang/ jasa pemerintah adalah kegiatan pengadaan barang/ jasa yang dibiayai dengan APBN/ APBD, baik

yang dilaksanakan secara swakelola maupun oleh penyedia barang/ jasa. Sedangkan pengertian pengadaan barang/ jasa menurut keputusan Direksi PT PLN (Persero) adalah suatu kegiatan pengadaan di PLN yang dibiayai APLN atau yang dibiayai dengan sumber dana dari pinjaman, hibah luar negeri atau pinjaman dalam negeri (Non APLN). Sepanjang tidak diatur dalam naskah pemberi pinjaman (*guide lines*) dan peraturan perundang – undangan yang berlaku yang dilaksanakan penyedia barang/ jasa meliputi pengadaan barang, jasa, pemborongan, jasa konsltasi, dan jasa lainnya.

2.5. Konfigurasi Jaringan

Konfigurasi jaringan terdiri dari pengertian jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer, serta topologi jaringan komputer.Berikut adalah definisi-definisi dari konfigurasi jaringan tersebut.

2.5.1. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana (2008 : 7) Jaringan komputer (*computer networks*) adalah suatu himpunan interkoneksi sejumlah computer autonomous. atau dalam bahasa populer dapat dijelaskan bahwa jaringan computer adalah kumpulan beberapa komputer dan perangkat lain seperti : printer, hub, dan sebagainya yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara.

berdasarkan skala atau area, jaringan computer dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

a. LAN

Local Area Network adalah jaringan lokal yang dibuat pada area tertutup.

b. MAN

Metropolitan Area Network menggunakan metode sama seperti LAN, namun daerah cakupannya lebih luas. daerah cakupan MAN bias satu RW, beberapa kantor yang berada dalam komplek yang sama, satu kota bahkan satu provinsi.

c. WAN

Wide Area Network memiliki daerah cakupan yang lebih luas lagi dari MAN, Cakupan WAN meliputi suatu kawasan, satu Negara, satu pulau, bahkan satu benua.

d. *Internet*

Internet adalah interkoneksi jaringan – jaringan computer yang ada di dunia. sehingga cakupannya sudah mencapai satu planet, bahkan tidak menutup kemungkinan mencakup antarplanet.

2.5.2. Topologi Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana (2008 : 7) Topologi adalah suatu aturan atau *rules* bagaimana menghubungkan komputer (*node*) satu sama lain secara fisik dan pola hubungan antara komponen – komponen yang berkomunikasi melalui media atau peralatan jaringan, seperti : *server*, *workstation*, *hub/ switch*, dan pengkabelannya (media transmisi data).

Menurut Budhi Irawan (2005 : 25) Topologi secara fisik dari suatu jaringan local adalah merujuk kepada konfigurasi kabel, komputer, dan perangkat lainnya. dimana terdapat tiga jenis topologi fisik yang biasa digunakan di dalam jaringan local diantaranya :

1. Topologi Linear Bus

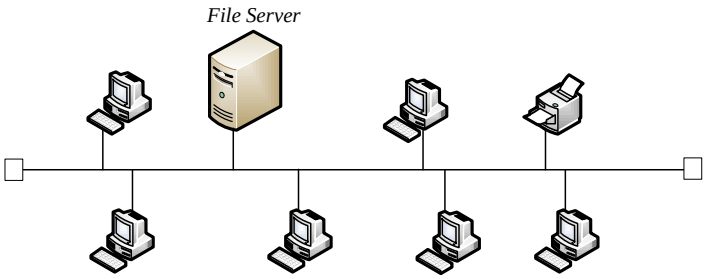
Topologi *Linear Bus* (Garis lurus) terdiri dari satu jalur kabel utama dimana pada masing masing ujungnya diberi sebuah terminator.

Kelebihan dari *Linear Bus* (Garis lurus) adalah :

- Mudah dalam mengkonfigurasi computer atau perangkat lain ke dalam sebuah kabel utama.
- Tidak terlalu banyak menggunakan kabel dibandingkan dengan topologi *star* atau bintang.

Kekurangan dari *Linear Bus* (Garis lurus) adalah :

- Seluruh jaringan akan mati jika ada kerusakan pada kabel utama (*backbone*).
- Membutuhkan terminator pada kedua sisi dari kabel utamanya.
- Sangat sulit mengidentifikasi permasalahan jika jaringan sedang jatuh atau rusak.
- Sangat tidak disarankan dipakai sebagai salah satu solusi pada penggunaan jaringan di gedung besar.



Gambar 2.3 Topologi Linear Bus
[Sumber : Budhi Irawan, 2005 : 26]

2. Topologi Token Ring

Topologi *Token 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*.

3. Topologi Star

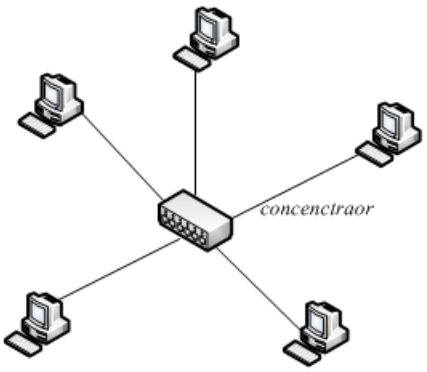
Topologi *Star* ini dirancang, yang mana setiap *nodes* (*file server*, *workstation*, dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jaringan melewati sebuah *concentrator*. Data yang dikirim ke jaringan lokal akan melewati *concentrator* sebelum melanjutkan ke tempat tujuannya. *Concetrator* akan mengatur dan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

Kelebihan dari topologi *Star* (Bintang) :

- Mudah didalam pemasangan dan pengkabelan.
- Tidak mengakibatkan gangguan pada jaringan ketika akan memasang atau memindahkan perangkat jaringan lainnya.
- Mudah untuk mendeteksi kesalahan dan memindahkan perangkat – perangkat lainnya.

Kekurangan dari topologi *Star* (Bintang) :

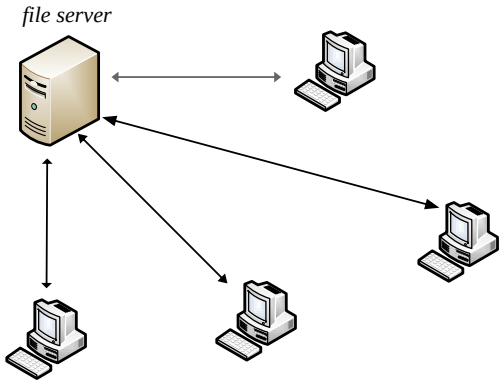
- Membutuhkan lebih banyak kabel daripada topologi *linear bus*.
- Membutuhkan *concenctraor*, dan bilamana *concenctraor* tersebut rusak maka semua *node* yang terkoneksi tidak dapat terdeteksi.
- Lebih mahal daripada topologi *linear bus*, karena biaya untuk pengadaan *concenctraor*.



Gambar 2.4 Topologi Star
[Sumber : Budhi Irawan, 2005 : 27]

2.6. Metode Client – Server

Menurut Budhi Irawan (2005 : 30) Model hubungan *client - server* memungkinkan jaringan untuk mengsentralisai fungsi dan aplikasi kepada satu atau dua *dedicated file server*. Sebuah *file server* menjadi jantung dari keseluruhan sistem, memungkinkan untuk mengakses sumber daya dan menyediakan keamanan. *Workstation* yang berdiri sendiri dapat mengambil sumber daya yang ada pada *file server*. Model hubungan ini menyediakan mekanisme untuk mengintegrasikan seluruh komponen yang ada dijaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama – sama memakai sumber daya pada *file server*.



Gambar 2.5 Model Hubungan Client – Server
[Sumber : Budhi Irawan, 2005 : 30]

Kelebihan model hubungan Client – Server adalah :

- Terpusat (sumber daya dan keamanan data dikontrol melalui server).
- Skalabilitas.
- Fleksibel.

- Teknologi baru dengan mudah terintegrasi kedalam system.
- Keseluruhan komponan (client/ network/ server) dapat bekerja bersama.

Kekurangan model hubungan Client – Server adalah :

- Mahal.
- Membutuhkan investasi untuk *dedicated file server*.
- Perbaikan (Jaringan besar membutuhkan seorang staff untuk mengatur agar system berjalan secara efisien).
- Berketergantungan.
- Ketika server jatuh, mengakibatkan keseluruhan operasi pada network akan jatuh pula.

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

2.7.1. Visual Basic 6.0

Menurut LPKBM MADCOMS (2002 : 3) Microsoft Visual Basic 6.0 (sering disingkat VB) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang cukup popular dan mudah untuk dipelajari. dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dapat membuat program dengan aplikasi GUI (*Graphical User Interface*) atau program yang memungkinkan pemakai computer tersebut dengan menggunakan modus grafik atau gambar.

Microsoft Visual Basic 6.0 menyediakan fasilitas yang memungkinkan untuk menyusun sebuah program dengan memasang objek – objek grafis dalam sebuah form. Microsoft Visual Basic 6.0 berawal dari bahasa pemograman BASIC

(*Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code*). Karena bahasa BASIC cukup mudah dipelajari dan popouler maka hamper setiap programmer menguasai bahasa ini. Tahun 1980-an system operasi DOS cukup popular di kalangan pemakai PC karena di dalamnya disertakan bahasa BASIC yang dikenal dengan QBASIC (*QuickBasic*). Sistem tersebut sekarang sudah jarang digunakan. Di era Windows, Microsoft Visual Basic yang terus menerus mengalami penyempurnaan hingga Visual Basic 6.0.

- Keutungan dan Kekurangan Visual Basic 6.0

1. Adapun Keuntungan dalam menggunakan Visual Basic 6.0 :
2. Dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai bahasa makro
3. Sesuai untuk aplikasi perniagaan
4. Mempunyai komponen yang banyak
5. Pembuatan aplikasi yang berdasarkan objeknya
6. Tampilannya sudah *user friendly*
7. *Source code* lebih mudah dimengerti

- Kekurangan dari Visual Basic 6.0 :

1. Membutuhkan ruang form yang besar
2. Fungsi dari komponen ada yang belum *interface* sehingga masih tersembunyi dan harus dipanggil ulang.
3. Setiap ada komponen baru, maka komponen tersebut harus di daftarkan terlebih dahulu.

2.7.2. Microsoft SQL Server

Menurut Bambang Hariyanto, Ir., MT (2004 : 12) Microsoft SQL Server adalah Relasi Database Management System (RDBMS) berkinerja tinggi yang dirancang untuk mendukung pengolahan transaksi bervolume tinggi (seperti pemasukan pesanan online, inventori, akutansi dan manufakturing), juga sebagai platform untuk data warehouse dan aplikasi pendukung keputusan (seperti aplikasi analisis penjualan).

SQL Server berjalan di system operasi MS Windows NT Server yang dapat menggunakan pemroses Intel atau DEC Alpha AXP.

SQL Server menyediakan banyak client, kakas dan antarmuka jaringan untuk system operasi. SQL Server merupakan bagian paket terpadu Microsoft BackOffice yang menyediakan kakas terpaduyang lengkap untuk mendukung aplikasi enterprise yang meliputi kakas pengembangan, kakas manajemen system, komponen system tersebar dan sebagainya.