BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Menurut Jogianto (2005:1) yang di maksud sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. Prosedur didefinisikan oleh :

Richard F. Neuschel, suatu prosedur adalah Urutan-urutan operasi *klerikal* (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam suatu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi. Jogianto (2005:1)

2.1.1. Karakteristik

Model umum sebuah sistem terdiri dari *input*, proses dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

http://www.komunitas16.com/*242/pengertian-dan-karakteristik-sistem*/21 Maret 2011

Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*Components*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar, yang disebut dengan *supra sistem.*

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

   Ruang ringkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

   Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan linkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Ligkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar

yang merugikan harus dikendalikan, karena kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Sebagai media yang menghubungkan sistem dengan sub-sistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface.* Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Energi yang dimasukan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan *(maintenance input)* dan sinyal *(signal input)*. Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoprasikan komputer sementara “data” adalah *signal input* yang akan diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem *(output)*

   Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, yang mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *input* bagi subsistem lainnya.

7. Pengolah Sistem *(proses)*

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh, sistem akutansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem *(objective)*

   Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Tinjauan tentang suatu sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa cara, yaitu : http://blog.re.or.id/*konsep-dasar-sistem-klasifikasi-sistem.htm/*12 Maret 2011

1. Sistem abstrak (*Abstract Sytem*) dan sistem fisik (*Physical System*) Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak secara fisik, contohnya *teologia*. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, contohnya sistem komputer.
2. Sistem alamiah (*Natural System*) dan sistem buatan manusia (*Human Made System*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sebagai salah satu contoh dari sistem alamiah adalah perputaran bumi pada porosnya. Sedangkan sistem buatan manusia

adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Contohnya adalah sistem akuntansi.

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, contohnya sistem komputer. Sedangkan 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 turut campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tertutup ini dinyatakan ada, akan tetapi pada kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup (*Relatively Closed System*). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

2.2. Konsep Dasar Informasi

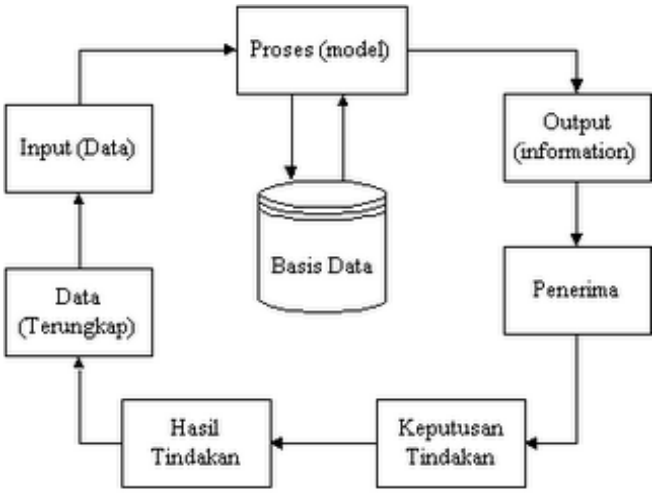
Menurut Witarto (2004:8) informasi adalah rangkaian data yang mempunyai sifat sementara, tergantung dengan waktu, mampu memberi kejutan atau *surprise* pada yang menerimanya. Intensitas dan lamanya kejutan dari informasi, disebut nilai informasi. “Informasi” yang tidak mempunyai nilai, biasanya karena rangkaian data yang tidak lengkap atau kadaluarsa.

2.2.1. Siklus Informasi

Pengertian dari siklus informasi yaitu : http://blog.re.or.id/*siklus-informasi.htm*/08 Februari 2011

Siklus informasi adalah gambaran secara umum mengenai proses terhadap data sehingga menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna. Informasi yang menghasilkan informasi berikutnya. Demikian seterusnya proses pengolahan data menjadi informasi.

Data merupakan bentuk mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data ditangkap sebagai *input*, diproses melalui suatu model membentuk informasi. Pemakai kemudian menerima informasi tersebut sebagai landasan untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan operasional yang akan membuat sejumlah data baru. Data baru tersebut selanjutnya menjadi *input* pada proses berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu siklus informasi/*Information Cycle* (Tata Sutabri, 2004: 17).



Gambar 2.1 Siklus Informasi

(Sumber : http://symphonyoffika.blogspot.com/*2011/01/sistem-informasi.html*/11 Maret 2011)

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal yaitu, informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*) dan relevan (*relevance*). http://blog.re.or.id/*kualitas-informasi*/13 Maret 2011

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa.

2. Tepat waktu

   Berarti informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak memiliki nilai lagi karena informasi merupakan landasan bagi pengambil keputusan.

3. *Relevan*

   Berarti informasi mempunyai manfaat yang sesuai bagi pemakainya.

2.3. Konsep Dasar Sistem informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan.

Robert A.Leitch dan K. Roscoe Davis yang dikutip dari Jogianto (2005:11) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

Suatu sistem di dalam 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

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. Blok-blok tersebut adalah :

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. Klinik

Fasilitas medis yang lebih kecil yang hanya melayani keluhan tertentu. Biasanya dijalankan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat atau dokter-dokter yang ingin menjalankan praktek pribadi. Klinik biasanya hanya menerima rawat jalan. Bentuknya bisa pula berupa kumpulan klinik yang disebut poliklinik. Sebuah klinik (atau rawat jalan klinik atau klinik perawatan rawat jalan) adalah fasilitas perawatan kesehatan yang dikhususkan untuk perawatan pasien rawat jalan. Klinik dapat dioperasikan, dikelola dan didanai secara pribadi atau publik, dan biasanya meliputi perawatan kesehatan primer kebutuhan populasi di masyarakat lokal, berbeda dengan rumah sakit yang lebih besar yang menawarkan perawatan khusus dan mengakui pasien rawat inap untuk menginap semalam.

(http://id.wikipedia.org/wiki/*Rumah_sakit#Klinik*/12 Desember 2011)

2.4.1 Sistem Informasi Klinik

Pengertian dari system informasi klinik yaitu **:**

(http://images.livinadream.multiply.multiplycontent.com/attachment/0/SfBxIAoK

CtgAAC2OX7Y1/6Sistem%20Info%20Klinik.ppt?key=livinadream:journal:415&nmid=234528963/20 Desember 2011)

Sistem informasi yang meliputi proses penyimpanan dan pengambilan informasi dalam membantu kegiatan langsung kepada pasien"

2.5. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi adalah suatu perancangan dalam jaringan komputer untuk memudahkan dalam proses *client / server* sehingga informasi yang dihasilkan akan mudah dan cepat kepada orang yang membutuhkan informasi tersebut.

2.5.1. Jenis Jaringan Komputer

Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistrtibusikan, mencakup pemakaian *database*, *software* aplikasi dan peralatan *hardware,* otomatisasi perkantoran serta peningkatan efesiensi kerja.

Secara umum jaringan komputer dibagi atas lima jenis, yaitu :

http://www.ilmukomputer.blogspot.com/*jenis-jenis-jaringan-komputer-menurut*.html/16 Januari 2012

1. *Local Area Network (LAN)*

   Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam 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 (*resouce*, 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.

4. *Internet*

   Sebenarnya terdapat banyak jaringan didunia ini, seringkali menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda . Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kompatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut *gateway* guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan *internet.*

5. Jaringan Tanpa Kabel

   Tanpa Kabel Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komunikasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya orang yang ingin mendapat informasi atau melakukan komunikasi walaupun sedang berada diatas mobil atau pesawat terbang, maka mutlak jaringan tanpa kabel diperlukan karena koneksi kabel tidaklah mungkin dibuat di dalam mobil atau pesawat. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

2.5.2. **Topologi Jaringan Komputer**

Topologi adalah suatu cara menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya sehingga membentuk jaringan. Cara yang saat ini banyak digunakan adalah *bus*, *token-ring*, star dan *peer-to-peer network.* Masing-masing topologi ini mempunyai ciri khas, dengan kelebihan dan kekurangannya sendiri.

http://www.duniainfomu.blogspot.com/2011/12/*topologi-jaringan-komputer*.html/16 Januari 2012

1. Topologi *BUS*

   Topologi ini merupakan bentangan satu kabel yang kedua ujungnya ditutup, dimana di sepanjang kabel terdapat *node-node*. *Signal* dalam kabel

dengan topologi ini dilewati satu arah sehingga memungkinkan sebuah *collision* terjadi.

Keuntungan Topologi *Bus* :

a) Hemat kabel
b) Layout kabel sederhana
c) Mudah dikembangkan

Kerugian Topologi *Bus* :

d) Deteksi dan isolasi kesalahan sangat kecil
e) Kepadatan lalu lintas
f) Bila salah satu klient rusak, maka jaringan tidak bisa berfungsi.
g) Diperlukan *repeater* untuk jarak jauh

2. Topologi *Token RING*

Metode *token-ring* (sering disebut *ring* saja) adalah cara menghubungkan komputer sehingga berbentuk *ring* (lingkaran). Setiap simpul mempunyai tingkatan yang sama. Jaringan akan disebut sebagai *loop*, data dikirimkan kesetiap simpul dan setiap informasi yang diterima simpul diperiksa alamatnya apakah data itu untuknya atau bukan.

Keuntungan Topologi *Ring* :

a) Hemat Kabel

Kerugian Topologi *Ring* :

a) Peka kesalahan
b) Pengembangan jaringan lebih kaku

3. Topologi *STAR*

Kontrol terpusat, semua *link* harus melewati pusat yang menyalurkan data tersebut kesemua simpul atau *client* yang dipilihnya. Simpul pusat dinamakan stasiun primer atau *server* dan lainnya dinamakan stasiun sekunder atau *client*. Setelah hubungan jaringan dimulai oleh *server* maka setiap *client* sewaktu-waktu dapat menggunakan hubungan jaringan tersebut tanpa menunggu perintah dari *server*.

Keuntungan Topologi *Star* :

a) Paling fleksibel
b) Pemasangan/perubahan stasiun sangat mudah dan tidak mengganggu bagian jaringan lain
c) Kontrol terpusat
d) Kemudahan deteksi dan isolasi kesalahan/kerusakan
e) Kemudahaan pengelolaan jaringan

Kerugian Topologi *Star* :

a) Boros kabel
b) Perlu penanganan khusus
c) Kontrol terpusat (*HUB*) jadi elemen kritis.

4. Topologi *Peer-to-peer*

Network Peer artinya rekan sekerja. *Peer-to-peer network* adalah jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer (biasanya tidak lebih dari 10 komputer dengan 1-2 *printer*). Dalam sistem jaringan ini yang diutamakan adalah penggunaan program, data dan *printer* secara bersama-

sama. Pemakai komputer bernama A dapat memakai program yang dipasang di komputer B, dan mereka berdua dapat mencetak ke *printer* yang sama pada saat yang bersamaan. Sistem jaringan ini juga dapat dipakai di rumah. Pemakai komputer yang memiliki komputer 'kuno', misalnya *AT*, dan ingin membeli komputer baru, katakanlah *Pentium* II, tidak perlu membuang komputer lamanya. Ia cukup memasang *network card* di kedua komputernya kemudian dihubungkan dengan kabel yang khusus digunakan untuk sistem jaringan. Dibandingkan dengan ketiga cara diatas, sistem jaringan ini lebih sederhana sehingga lebih mudah dipelari dan dipakai.

2.6. *Client Server*

Kata *server* seringkali diucapkan oleh pengguna komputer, terutama ketika sedang membicarakan jaringan komputer atau *internet*. Dalam bahasa Inggris, kata *server* berasal dari kata *serve* yang artinya melayani, meladeni, menghidangkan, menyajikan. Sehingga dalam pembicaraan jaringan komputer atau *internet, server* adalah sebuah komputer (atau sebuah sistem komputer) yang tugasnya melayani komputer-komputer lainnya. Tentu saja, komputer-komputer yang dilayani adalah komputer-komputer yang terhubung dengan *server* tersebut. Dengan demikian, komputer *server* dapat berfungsi sebagai:

http://www.hutamigoodgirl.blogspot.com/2012/01/*client-server*.html/16 Januari 2012

a) Situs intenet atau ilmu pengetahuan
b) Penyimpan data atau *file*, dan membuat data atau *file* tersebut dapat diambil kembali saat dibutuhkan.
c) Mengkoneksikan komputer *client* ke *Internet*.

Banyak sekali yang mencoba mendefinisikan arti kata/istilah *server* dalam hubungannya dengan komputer. Berikut ini disajikan
beberapa definisinya:

a) *Server* adalah sebuah komputer di *Internet* atau di jaringan lainnya yang menyimpan *file* dan membuat *file* tersebut tersedia untuk diambil jika dibutuhkan.
b) *Server* adalah sebuah aplikasi jaringan komputer yang digunakan untuk melayani banyak pengguna dalam satu jaringan.
c) *Server* adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer. *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*.

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang penulis gunakan dalam membuat program aplikasi ini adalah *Sql Server* 2000 sebagai pengolah *database* dan pembuatan program aplikasi dengan menggunakan *Visual Basic* 6.0.

2.7.1. Pemrograman *Visual Basic*

Microsoft Visual Basic merupakan sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *event driven* dan menawarkan *Integrated Development Environment* (*IDE*) untuk membuat program aplikasi berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dengan menggunakan model pemrograman *Common Object Model* (*COM*). *Visual Basic* merupakan turunan bahasa *BASIC* dan menawarkan pengembangan aplikasi komputer berbasis grafik dengan cepat, akses ke basis data menggunakan *Data Access Objects* (*DAO*), *Remote Data Objects* (*RDO*), atau *ActiveX Data Object* (*ADO*), serta menawarkan pembuatan kontrol *ActiveX* dan *objek ActiveX*. Beberapa bahasa skrip seperti *Visual Basic for Applications* (*VBA*) dan *Visual Basic Scripting Edition* (*VBScript*), mirip seperti halnya *Visual Basic*, tetapi cara kerjanya yang berbeda.

(http://id.wikipedia.org/wiki/ *Visual_Basic*/ 04 Maret 2011)

2.7.2. *SQL Server* 2000

MS SQL Server adalah salah satu produk *Relational Database Management System* (*RDBMS*) populer saat ini. Fungsi utamanya adalah sebagai *database server* yang mengatur semua proses penyimpanan data dan transaksi suatu aplikasi. Popularitas *SQL Server* akhir-akhir ini mulai menanjak dan setara dengan pesaing terdekatnya yaitu *Oracle 9i* dan *Oracle 10g*. Saat ini versi terbaru

adalah *SQL Server* 2000, sedangkan *SQL Server* 2005 masih dalam tahap *Beta version*. Versi 2000 memiliki *feature-feature* lengkap untuk membangun aplikasi mulai skala kecil sampai dengan tingkat *enterprise*.

http://www.sisteminfosi.wordpress.com/2012/04/03/pengantar-administrasi-sql-server-2000/#more-298/16 Januari 2012