BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Perusahaan

Tinjauan penelitian perusahaan dilakukan di Surya Mandiri Motor yang terletak di Jalan Raya Bojongsoang. Tinjauan perusahaan dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi Surya Mandiri Motor. Beberapa hal yang ditinjau meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi.

2.1.1. Sejarah Perusahaan

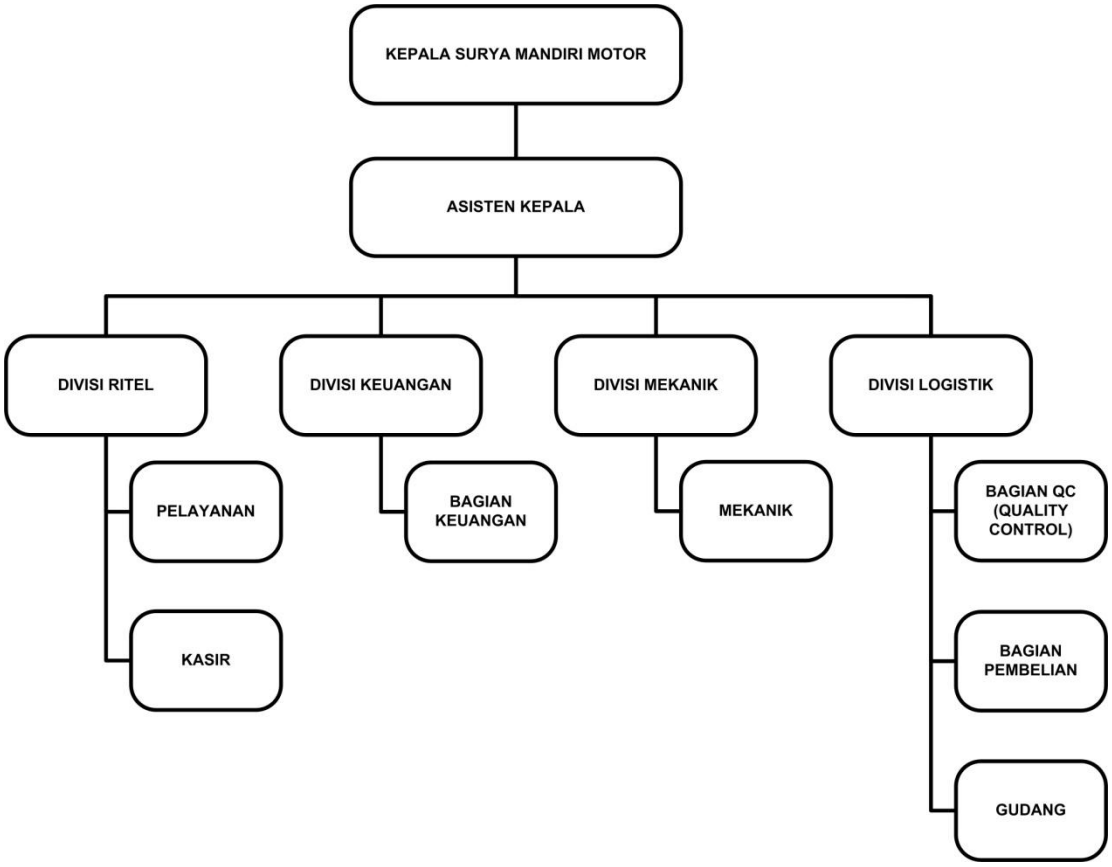
Alasan berdirinya Surya Mandiri Motor adalah murni untuk kegiatan usaha. Kegiatan usaha yang digerakkan oleh bengkel ini berupa perbaikan (servis) dan penjualan suku cadang (*spare part*). Namun seiring perkembangannya bengkel ini juga menerima siswa SMK yang ingin melaksanakan PKL (praktek kerja lapangan). Surya Mandiri Motor berdiri sejak tahun 2005 dan berlokasi di Jalan Raya Bojongsoang nomor 80 Bandung.

2.1.2. Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Surya Mandiri Motor

2.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Surya Mandiri Motor

2.1.4. Deskripsi Tugas

Dari struktur organisasi Surya Mandiri Motor yang tergambar diatas, maka dijelaskan deskripsi tugas masing-masing bagian yaitu sebagai berikut:

1. Kepala Surya Mandiri Motor merupakan pimpinan dan pemilik Surya Mandiri Motor yang berhak mengambil keputusan tertinggi didalam perusahaan, menetapkan tujuan dan kebijakan perusahaan serta menandatangani surat-surat keluar dan laporan perusahaan
2. Asisten Kepala bertugas membantu kepala Surya Mandiri Motor dalam menjalankan tujuan perusahaan

3. Pelayanan bertugas menyambut konsumen yang datang, menanyakan kebutuhan konsumen, dan memenuhi kebutuhan konsumen.
4. Kasir bertugas menerima pembayaran dari konsumen, mencatat data penjualan barang, dan membuat laporan penjualan barang
5. Bagian keuangan bertugas mengatur administrasi keuangan perusahaan dan membuat laporan keuangan
6. Mekanik bertugas melakukan servis motor konsumen, seperti memperbaiki kerusakan motor, mengganti suku cadang, mengganti oli, dan perawatan motor rutin.
7. Bagian *quality control* bertugas memeriksa kualitas barang yang dipesan dan memeriksa kualitas barang yang dibeli
8. Bagian pembelian bertugas membuat pesanan stok barang baru, melakukan pemesanan ke *supplier,* dan melakukan transaksi pembelian barang.
9. Bagian gudang bertugas dan bertanggung jawab mengontrol stok barang di gudang, mengawasi keberadaan dan kondisi barang di gudang.

2.2. Landasan Teori

Penelitian yang dilakukan berlandaskan pada berbagai teori yang terlibat. Teori yang dijelaskan akan menjadi acuan untuk mendasari hal-hal yang digunakan dalam pembangunan sistem. Beberapa landasan teori yang dijelaskan diantaranya yaitu konsep dasar sistem, informasi, konsep *e-commerce* itu sendiri dan lain sebagainya.

2.2.1. Konsep Dasar Sistem

Definisi sistem berkembang sesuai dengan konteks di mana pengertian sistem itu digunakan. Berikut akan diberikan beberapa definisi sistem secara umum (Al Fatta, 2007: 3):

1. Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama

2. Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan

Dengan demikian, secara sederhana "sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsure atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain" (Al Fatta, 2007: 3). Selain itu definisi lain dari sistem yaitu 'sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama' Al Fatta (Murdick dan Ross, 2007: 3) .

Sementara itu pengertian lainnya yaitu 'sistem terdiiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*)' Al Fatta (Scott, 2007: 4).

2.2.1.1. Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sitem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan sistem dengan sistem lainnya (Al Fatta, 2007: 5):

a. Batasan (*boundary*): penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
b. Lingkungan (*environment*): segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
c. Masukan (*input*): sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
d. Keluaran (*output*): sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

e. Komponen (*component*): kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
f. Penghubung (*interface*): tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
g. Penyimpanan (*storage*): area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berada dari berbagai data yang sama.

2.2.2. Konsep Data dan Informasi

Untuk memahami pengertian sistem informasi, harus dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Al Fatta, 2007: 9).

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. E-commerce bisa diartikan sebagai salah satu jenis sistem informasi karena didalamnya mencakup informasi yang dapat bermanfaat bagi penggunanya.

2.2.2.1. Definisi Data

"Data merupakan fakta mentah dan dapat berupa nomor atau keterangan seperti tanggal atau pengukuran" (Stair dan Reynolds, 2010: 5). Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 2.1, beberapa tipe data dapat merepresentasikan faktanya (Stair dan Reynolds, 2010: 5).

Tabel 2.1 Tabel Tipe Data

Data	Direpresentasikan dengan
Data alpanumerik	Nomor, huruf, dan karakter lainnya
Data gambar	Grafik dan gambar
Data suara	Suara, dan dering
Data video	Gambar bergerak

2.2.2.2. Definisi Informasi

Sedangkan informasi secara umum didefinisikan sebagai data yang telah diproses sehingga data tersebut berguna.

"*Informasi merupakan kumpulan fakta yang terorganisir dan diproses sehingga memiliki nilai tambah di luar nilai fakta individu.*" (Stair dan Reynolds, 2010: 6).

2.2.2.3. Karakteristik Informasi yang Bernilai

Agar berguna bagi manajer dan pembuat keputusan, informasi harus memiliki karakteristik. Karakteristik ini membuat informasi lebih bernilai bagi perusahaan. Beberapa karakteristik yang dimaksud yaitu meliputi (Stair dan Reynolds, 2010: 7):

a. Mudah diakses

   Informasi harus mudah diakses oleh pengguna yang berwenang sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dalam bentuk yang baik dan pada saat dibutuhkan.

b. Akurat

   Informasi yang akurat yaitu informasi yang bebas dari kesalahan. Dalam beberapa kasus, informasi yang tidak akurat dihasilkan karena data yang tidak akurat ikut masuk saat proses transformasi.

c. Lengkap

   Informasi yang lengkap berisi semua fakta penting.

d. Ekonomis

Informasi juga harus lebih hemat dalam produksinya. Pembuat keputusan harus selalu menyeimbangkan nilai informasi dengan biaya produksinya.

e. Fleksibel

Informasi yang fleksibel dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Contohnya, informasi tentang berapa banyak persediaan di tangan untuk bagian tertentu dapat digunakan oleh perwakilan penjualan dalam menutup suatu penjualan, dengan seorang manajer produksi menentukan apakah persediaan lebih dibutuhkan, dan eksekutif keuangan menentukan nilai total perusahaan telah diinvestasikan dalam persediaan.

f. Relevan

Informasi yang relevan penting bagi pembuat keputusan.

g. Aman

Informasi harus aman dari pengguna yang tidak berwenang dalam mengakses informasi.

h. Sederhana

Informasi harus sederhana, jangan terlalu rumit. Informasi yang rumit dan detail mungkin tidak dibutuhkan. Faktanya, terlalu banyak informasi dapat dikarenakan informasi yang melebihi kapasitas.

i. Tepat waktu

Informasi yang tepat waktu dikirimkan ketika dibutuhkan. Informasi kondisi cuaca minggu lalu tidak akan membantu ketika mencoba memutuskan apakah jas hujan dipakai hari ini.

j. Dapat Dibuktikan

Informasi harus dapat dibuktikan. Artinya bahwa anda dapat mengeceknya untuk memastikan bahwa informasi tersebut benar, bisa dilakukan dengan mengecek dari berbagai sumber untuk informasi yang sama.

2.2.3. *Electronic Commerce*

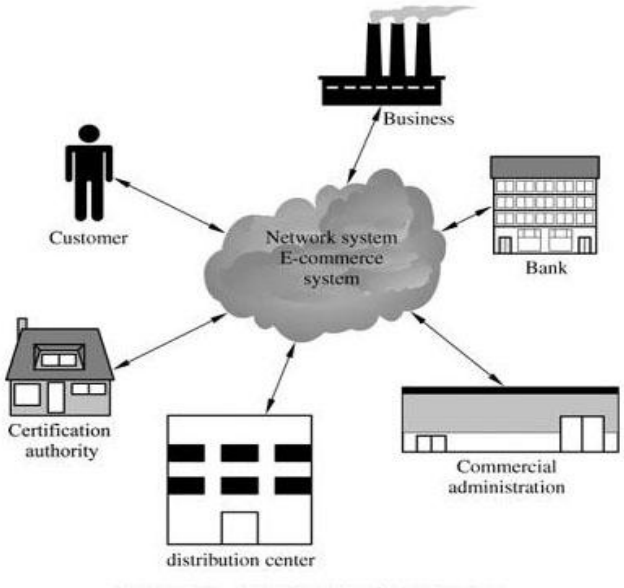
Perdagangan merupakan dasar aktivitas ekonomi yang melibatkan transaksi atau proses jual beli dengan baik. Contohnya, seorang konsumen masuk ke sebuah toko buku, mencari buku, memilih buku, dan membayar buku yang dibeli. Untuk memenuhi kebutuhan konsumen, toko buku tersebut perlu menjalankan transaksi komersil dan fungsi bisnis lain seperti mengelola rantai pasokan barang, menyediakan dukungan logistik, menangani pembayaran, dan lain-lain. Ketika memasuki zaman elektronik, sebuah pertanyaan jelas yaitu apakah transaksi komersil dan fungsi bisnis dapat dilakukan secara elektronik. Secara umum, ini artinya bahwa tidak ada lagi kertas kerja atau dokumen yang dilibatkan.

2.2.3.1. Definisi *Electronic Commerce*

Sebagaimana istilahnya, *e-commerce* mengacu pada berbagai aktivitas komersil secara online yang fokus pada pertukaran barang dengan maksud melakukannya secara elektronik, *internet* khususnya, oleh perusahaan-perusahaan, pabrik, usaha industri dan konsumen. Sejumlah organisasi dan perusahaan besar juga memiliki definisi masing-masing mengenai *e-commerce*. Contohnya, ISO mendefinisikan *e-commerce* sebagai: istilah umum untuk perukaran informasi antar perusahaan dan antara perusahaan dengan konsumen. Global Information Infrastructure Committee (GIIC) mendefinisikannya sebagai aktivitas ekonomi yang menggunakan komunikasi elektronik, dimana orang dapat membeli barang-barang, beriklan dengan baik dan tetap (Qin, 2009: 7).

2.2.3.2. Komponen-komponen *E-Commerce*

Komponen-komponen *e-commerce* diilustrasikan pada gambar 2.4 berikut ini (Qin, 2009: 8).



Gambar 2.3 Komponen-komponen *E-commerce*

a. Jaringan (*network*): meliputi *internet*, *intranet*, dan *extranet*. *Internet* merupakan fondasi *e-commerce* dan pembawa informasi bisnis komersil. Untuk *intranet*, maksudnya bagi perusahaan untuk menjalankan urusan internal, sedangkan *extranet* yaitu hubungan antara perusahaan dan pengguna untuk menjalankan aktivitas komersil.

b. Pengguna *e-commerce*

   Meliputi konsumen pribadi dan konsumen bisnis. Konsumen bisnis secara alami menangani karyawan, kekayaan, barang-barang, pembuatan barang, menyalurkan barang, penjualan melalui intranet, extranet dan MIIS. Konsumen pribadi memiliki akses informasi dan pembelian barang-barang dengan menghubungkan *internet* dengan *browser*, PDA (*the personal digital assistance*), TV visual, dan lain-lain.

c. Wewenang

   Wewenang dikenali secara hukum, bertanggung jawab menerbitkan, mengelola sertifikasi digital dan memfasilitasi pihak yang terlibat dalam penjualan secara *online* dengan saling mengidentifikasi.

d. Pusat penyaluran

Bertanggung jawab mengirimkan barang-barang yang tidak dapat dikirmkan secara *online* kepada konsumen dan memantau alur pengiriman barang.

2.2.3.3. Internet

Pada beberapa tahun terakhir teknologi internet berkembang dengan pesat. Kemunculan internet telah mengubah banyak hal. Internet telah menjadi bagian penting dalam berbagai macam aplikasi yang digunakan untuk bisnis termasuk aplikasi sistem informasi dan saat ini internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem informasi.

Hal ini mendorong bermunculan bermacam-macam istilah yang diawali dengan huruf "e" misalnya e-commerce, e-government, e-business, dan lain-lain. Huruf e di depan kata commerce, government, dan business tersebut merupakan singkatan dari kata electronic. Meskipun e tersebut merupakan singkatan dari electronic, tetapi pada prakteknya penggunaan huruf e tersebut mengacu pada penggunaan teknologi internet.

2.2.3.3.1. Pengertian Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin inter, yang berarti "antara". Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah sistem DOS atau UNIX.

Jadi definisi dari internet adalah kumpulan atau jaringan dari jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Dalam hal ini komputer yang dahulunya stand alone dapat berhubungan langsung dengan host-host atau komputer-komputer yang lainnya. Definisi yang lain adalah, Internet bagaikan sebuah kota elektronik yang

sangat besar dimana setiap penduduk memiliki alamat (Internet Address) yang dapat untuk berkirim surat atau informasi. Jika penduduk itu ingin berkeliling kota, cukup dengan menggunakan komputer sebagai kendaraan. Jaringan jalannya bertumpu di atas sarana atau media telekomunikasi. Jalur lambatnya menggunakan line telepon, dan jalur cepatnya bisa menggunakan leased line atau ISDN.

2.2.3.4. Paypal

PayPal merupakan layanan pembayaran *online* yang memungkinkan semua skala bisnis maupun perorangan, untuk menerima pembayaran bank atau kartu kredit untuk item yang dijual. Ketika seorang konsumen membayar barang yang mereka beli, PayPal memproses pembayaran dan mentransferkan uang pada akun PayPal penjual. PayPal juga menawarkan kemudahan dalam berbelanja dan pembayaran mulai dari awal hingga selesai (Miller, 2012: 3). Dengan metode pembayaran *online*, maka PayPal dapat digunakan sebagai metode pembayaran pada sebuah sistem *e-commerce* karena selain dapat melakukan pemesanan secara *online*, sebuah sistem *e-commerce* juga memungkinkan metode pembayaran secara *online* melalui PayPal.

2.2.3.5. SEO

SEO merupakan kependekan dari *search engine optimization* yaitu sebuah teknik untuk menempatkan sebuah *website* agar berada pada posisi teratas di sebuah mesin pencari. Dengan SEO maka dapat memungkinkan sebuah *website* berada pada halaman pertama pada mesin pencari sehingga *website* tersebut dapat lebih sering dikunjungi oleh pengguna *internet*. Saat ini SEO telah banyak digunakan oleh berbagai *website* maupun *blog* untuk meningkatkan pengunjung dengan harapan *website* atau *blog* tersebut dapat dilirik oleh sebuah iklan sehingga pemilik *website* atau *blog* dapat mendapatkan penghasilan dari pengunjung yang ingin melihat iklan yang ada di *website* atau *blog* sang pemilik.

SEO sendiri tidak hanya dimanfaatkan untuk menarik sebuah iklan, tetapi bagi kalangan bisnis yang memiliki sebuah *website e-commerce* SEO sering digunakan untuk memudahkan pengunjung menemukan *website e-commerce* tersebut. Dengan kata lain semakin banyak pengunjung yang datang, memungkinkan banyak pengunjung melakukan pembelian secara *online* pada *website e-commerce* tersebut.

Ada beberapa cara yang bisa digunakan dalam penggunaan SEO antara lain sebagai berikut:

1. Membuat *title page* yang berbeda

   Sebuah *tag title* memberitahu pengguna dan mesin pencari tentang topik apa pada halaman tersebut
2. Menggunakan deskripsi *meta tag*

   Deskripsi *meta tag* memberikan mesin pencari dan lainnya tentang ringkasan halaman tersebut
3. Penamaan struktur URL
4. Menciptakan kategori deskriptif dan nama *file* untuk dokumen situs *web* agar situs lebih teratur
5. Memberikan *anchor text*

   Anchor text adalah sebuah teks yang mungkin di klik pengguna, akan memperlihatkan sebagian dari isi konten yang saling berkaitan

2.2.4. Algoritma Apriori

"Algoritma *a priori* termasuk jenis aturan asosiasi. Selain *a priori*, yang termasuk pada golongan ini adalah metode *Generalized Rule Induction* dan *Algoritma Hash Based*" (Kusrini dan Luthfi, 2009: 149).

"Aturan yang menyatakan asosiasi antara beberapa atribut sering disebut *affinity analysis* atau *market based analysis*" (Kusrini dan Luthfi, 2009: 149).

Analisis asosiasi atau *association rule mining* adalah teknik *data mining* untuk menemukan aturan asosiatif antara suatu kombinasi *item.* Contoh aturan asosiatif dari analisis pembelian di suatu pasar swalayan adalah dapat diketahuinya berapa besar kemungkinan seorang pelanggan membeli roti bersamaan dengan susu. Dengan pengetahuan tersebut, pemilik pasar swalayan dapat mengatur penempatan barangnya atau merancang kampanye pemasaran dengan memakai kupon diskon untuk kombinasi barang tertentu (Kusrini dan Luthfi, 2009: 149).

"Penting tidaknya aturan asosiatif dapat diketahui dengan dua parameter, yaitu *support* dan *confidence*. *Support* (nilai penunjang) adalah persentase kombinasi *item* tersebur dalam database, sedangkan *confidence* (nilai kepastian) adalah kuatnya hubungan antar-*item* dalam asosiasi" (Kusrini dan Luthfi, 2009: 150).

Metodologi dasar analisis asosiasi terbagi menjadi dua tahap (Kusrini dan Luthfi, 2009: 150):

1. Analisis pola frekuensi tinggi

   Tahap ini mencari kombinasi *item* yang memenuhi syarat minimum dari nilai *support* dalam *database*. Nilai *support* sebuah *item* diperoleh dengan rumus berikut.

   $$Support(A) = \frac{Jumlah\ transaksi\ mengandung\ A}{Total\ transaksi} \quad (2.1)$$

   Sementara itu, nilai *support* dari dua *item* diperoleh dari rumus 2 berikut.

   $$Support\ (A,B) = P(A \cap B) \quad (2.2)$$

   $$Support(A,B) = \frac{\sum transaksi\ mengandung\ A\ dan\ B}{\sum\ \ transaksi} \quad (2.3)$$

2. Pembentukan aturan asosiasi

   Setelah semua pola frekuensi tinggi ditemukan, kemudian dicari aturan asosiasi yang memenuhi syarat minimum untuk *confidence* dengan menghitung *confidence* aturan asosiatif A → B. nilai *confidence* dari aturan A → B diperoleh dari rumus berikut.

$$Conficence = P(A|B) = \frac{\sum transaksi\ mengandung\ A\ dan\ B}{\sum transaksi\ mengandung\ A} \quad (2.4)$$

2.2.5. Konsep Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Sistem basis data adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Beberapa istilah dalam *database*, yaitu:

a. *Entity*
b. Atribut
c. *Data Value*
d. *Record*

2.2.5.1. Pengertian Basis Data

Basis data adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* lain dengan *file* lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan/instansi dalam batasan tertentu basis data merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi karena basis data adalah dasar untuk menyediakan informasi bagi para pemakai.

2.2.5.2. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Diagram *Entity Relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-attribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Diagram Entity Relationship* (Diagram E-R). Antar entitas selalu ada tiga hubungan biner, yaitu :

1. Satu ke Satu (*One To One Relationship*)
   Hubungan antara *entity* pertama dengan *entity* kedua adalah satu berbanding satu.
2. Satu ke Banyak (*One To Many*)
   Himpunan *entity* pertama dapat berhubungan satu atau lebih *entity* pada himpunan kedua, tetapi tidak sebaliknya.
3. Banyak ke Banyak (*Many To Many*)
   Setiap entity pada himpunan entity pertama dapat berhubungan dengan banyak entity pada himpunan entity kedua, begitu pula sebaliknya.

2.2.6. HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah sekumpulan simbol-simbol atau *tag-tag* yang dituliskan dalam sebuah *file* yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman *web browser*. Tag-tag tadi memberitahu *browser* bagaimana menampilkan halaman *web* dengan lengkap kepada pengguna. *Tag-tag* HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana x *tag* HTML seperti b, i, u dan sebagainya.

2.2.7. PHP dan MySQL

2.2.7.1. PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang dirancang khusus untuk *web*. Dalam sebuah halaman HTML, dapat ditanamkan kode PHP yang akan di eksekusi setiap halaman dikunjungi. Kode PHP diinterpretasikan pada *web server* dan menghasilkan HTML atau keluaran lainnya yang akan pengunjung lihat (Welling dan Thomson, 2003: 2).

2.2.7.2. Keunggulan PHP

PHP memiliki beberapa keunggulan dibanding beberapa pesaingnya diantaranya sebagai berikut (Welling dan Thomson, 2003: 4):

1. Performa tinggi (*high performance*)
2. Antarmuka untuk banyak sistem database (*interfaces to many different database systems*)
3. *Built-in libraries for many common Web tasks*
4. Rendah biaya (*low cost*)
5. Mudah dipelajari dan digunakan (*ease of learning and use*)
6. Portabel (*portability*)
7. Ketersediaan kode sumber (*availability of source code*)

2.2.7.3. MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang sangat cepat dan kokoh. Sebuah basis data memungkinkan anda secara efisien menyimpan, mencari, mengurutkan, dan mengambil data. *Server* MySQL mengontrol akses pada data untuk menjamin banyak pengguna bekerja secara bersamaan, menyediakan akses data dengan cepat, dan menjamin bahwa hanya pengguna yang berwenang dapat memperoleh akses. Oleh karena itu, MySQL merupakan *server* dengan banyak pengguna. MySQL menggunakan SQL (*Structured Query Language*), standar bahasa *query database* di dunia.. MySQL sekarang tersedia dibawah lisensi *Open Source*, namun lisensi komersil juga tersedia jika dibutuhkan (Welling dan Thomson, 2003: 3).

2.2.7.4. Keunggulan MySQL

MySQL memiliki beberapa pesaing utama yang diantaranya yaitu PostgreSQL, Microsoft SQL Server, dan Oracle. Meskipun demikian, MySQL memiliki keunggulan, diantaranya sebagai berikut (Welling dan Thomson, 2003: 6):

1. Performa Tinggi
2. Murah
3. Mudah mengkonfigurasi dan mempelajarinya
4. Kode sumbernya tersedia