

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Sistem dapat didefinisikan dalam dua kelompok pendekatan yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Menurut Jerry FitzGerald, Ardra F. FitzGerald, Warren D. Stallings dalam Jogiyanto HM (2005) pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan suatu Sistem itu adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Sedangkan prosedur itu sendiri oleh Richard F. Neuschel (2005) didefinisikan sebagai suatu urutan operasi klerikal (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang ditetapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa sub-sub sistem, dan sub-sub sistem tersebut dapat pula terdiri dari sub-sub sistem yang lebih kecil lagi. Dari beberapa definisi sistem diatas memiliki maksud dan tujuan yang sama tetapi berbeda dalam pendekatannya. Para ahli lebih banyak menggunakan definisi sistem dengan menekankan pada komponen-komponen atau elemen-elemen.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto HM (Hal 3) Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolahan, sasaran atau tujuan. Karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem (Boundary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya atau pemisah antara sistem dan daerah diluar sistem.

3. Lingkungan Luar Sistem (Environment).

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (Interface).

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke sistem lain.

5. Masukkan Sistem (Input).

Masukkan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem atau segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk di proses.

6. Keluaran Sistem (Output).

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan bisa juga dikatakan hasil dari suatu pemrosesan.

7. Pengolahan Sistem (Process).

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran atau proses juga merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna.

8. Sasaran Sistem (Objective)

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

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto HM (2005 : 6), Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik (Physical System)

Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik dapat berupa gagasan atau konsep. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat oleh mata kita.

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

Sistem Alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tanpa ada campur tangan manusia. Sedangkan Sistem buatan manusia adalah sistem yang terjadi melalui proses yang dirancang dan dilakukan oleh manusia.

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

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. 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 dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya, secara teoritis sistem tertutup ini ada tetapi kenyataan ini tidak ada sistem yang benar-benar tertutup yang ada hanyalah Relatively Closed

System (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem Terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

2.2 Definisi Informasi

Menurut Jogiyanto HM (2005, Hal 8), pengertian dari informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima dan membutuhkannya. Informasi yang baik harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Akurat

Informasi yang diperoleh harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak boleh menyesatkan serta harus mencerminkan suatu maksud. Informasi diharuskan akurat karena dari informasi yang tidak akurat akan banyak timbul gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi.

2. Tepat Waktu

Informasi yang sampai pada yang membutuhkan tidak boleh terlambat, informasi yang telah usang tidak akan mempunyai nilai, hal ini disebabkan karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan, maka akan berakibat fatal pada suatu organisasi, instansi maupun perusahaan.

3. Relevan

Informasi tersebut harus bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang adalah berbeda. Informasi yang baik hanya akan dihasilkan oleh data yang baik dengan pemrosesan data yang tepat.

2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Abdul Kadir (2003) adalah Computer Bases Informasi (CBIS) atau yang dalam Bahasa Indonesia disebut juga Sistem Informasi Berbasis Komputer merupakan system pengolah data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan dipergunakan untuk suatu alat bantu pengambilan keputusan. Sistem informasi yang akurat dan efektif, dalam kenyataanya selalu berhubungan dengan istilah “ Computer-Based” atau pengolahan informasi yang berbasis pada komputer. Sistem informasi berbasis computer mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah sistem informasi.

Secara teori sebuah sistem informasi memang tidak harus menggunakan computer dalam kegiatan. Tetapi pada prakteknya tidak mungkin sistem informasi yang sangat kompleks itu dapat berjalan dengan baik tanpa adanya komputer. Sistem informasi merupakan sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi di miliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

2.4 Pengertian Analisa Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Abdul Kadir (2003) adalah Computer Bases Informasi (CBIS) atau yang dalam Bahasa Indonesia disebut juga Sistem Informasi Berbasis Komputer merupakan sistem pengolah data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan di pergunakan untuk suatu alat bantu pengambila keputusan. Sistem informasi yang akurat dan efektif, dalam kenyataanya selalu berhubungan dengan istilah “ Computer Bases “ atau pengolahan informasi yang berbasis pada computer. Sistem informasi berbasis komputer mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah sistem informasi.

2.4.1 Pengertian Analisa Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto HM (2005, hal 129), Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalm satu sistem. Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam merancang suatu sistem, maka diperlukan terlebih dahulu adanya sistem informasi tentang sistem yang sedang berjalan, meliputi deskripsi prosedur dan analisa dokumen yang digunakan. Beberapa alasan perlunya menganalisa sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang sedang berjalan akan dijadikan dasar untuk perancangan sistem baru atau yang akan dikembangkan.
2. Untuk bahan pertimbangan dalam perancangan sistem yang baru.

3. Sistem yang sedang berjalan bisa dijadikan bahan acuan untuk menentukan karakteristik sistem yang baru.

Dalam analisa sistem informasi terdapat pula langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisa sistem sebagai berikut :

1. Identify, yaitu mengidentifikasi masalah
2. Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
3. Analyze, yaitu menganalisa sistem
4. Report, yaitu membuat laporan hasil analisis.

2.5 Manajemen Data

Manajemen data adalah bidang study yang luas, tapi pada dasarnya adalah proses pengelolaan data sebagai sumber daya yang berharga bagi suatu organisasi atau bisnis. Data merupakan proses pengembangan arsitektur data, praktek dan prosedur yang berhubungan dengan data dan kemudian mengeksekusi aspek-aspek ini secara teratur. Aspek yang penting dalam manajemen data adalah kelengkapan identitas data.

Manajemen data yang merupakan bagian dari manajemen sumber daya informasi mencakup semua kegiatan yang memastikan bahwa data :

1. Data Akurat

2. Up to Date (Mutakhir)
3. Aman
4. Tersedia bagi pemakai (user)

2.6 UML

2.6.1 Definisi UML (Unified Modelling Language)

Menurut Munawar (2005 : 17) Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat bantu sangat handal di dunia pengembangan system berorientasi objek UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah di mengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasi rancangan mereka dengan yang lain.

Dengan menggunakan UML, dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi peranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sisten operasi, jaringan apapun dan dapat digunakan juga untuk mendefinisikan notasi dan syntax. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram-diagram piranti lunak, setiap bentuk mempunyai makna tertentu dan UML syntax mendefiniskan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan.

UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa pemodelan standar salah satu bentuk notasi atau bahasa yang sama digunakan oleh professional

di bidang software untuk menggambarkan atau memodelkan sebuah system software. Sebelumnya ada banyak notasi atau bahasa lain untuk mencapai keperluan yang sama misalnya DFD (Data Flow Diagram).

Diagram-diagram yang terdapat dalam UML antara lain: use case diagram, class diagram, statechart diagram, activity diagram, sequence diagram.

2.7 Model-Model Diagram dalam UML

2.7.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor. Use case menggambarkan external view dari system yang akan kita buat modelnya. Hubungan antara internal dan eksternal system juga harus di perhatikan.

Symbol-simbol (notasi pada daftar simbol) yang terdapat dalam diagram use case adalah :

1. Actor

Aktor adalah abstraction dari orang dan system lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bias muncul dalam beberapa peran.

2. Use case

Use case abstraksi dari interaksi antara system dan aktor. Use case di buat berdasarkan ke perluan aktor.

3. Relasi Antara Use Case / Aktor

Relasi yang digunakan UML 2.0 adalah generalisasi, inklusi dan ekstensi.

4. Generalisasi

Generalisasi pada aktor dan use case di maksudkan untuk menyederhanakan model dengan cara menarik keluar sifat-sifat pada aktor-aktor maupun use case yang sejenis.

5. Inklusi (inclusion)

Use case dasar yang akan di inklusi tidak lengkap, berbeda dengan use case dasar yang akan di ekstensi. sehingga use case inklusi bukan merupakan use case optinal dan tidak boleh di jadikan.

6. Ekstens (extends)

Mengartikan ekstensi pada use case adalah use case yang berdiri dari langkah yang di ekstraksi dari use case yang lebih kompleks untuk menyederhanakan masalah orisional.

2.7.2 Activity Diagram (Diagram Aktivitas)

Diagram aktivitas bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalm satu sistem.

Simbol-simbol (notasi pada daftar simbol) yang terdapat dalm diagram aktivitas adalah

1. Aktivitas dan Aksi

Aktivitas merupakan kumpulan aksi-aksi, aksi melakukan langkah sekali saja tidak boleh di pecah menjadi beberapa langkah lagi. Contoh aksi yaitu :

- a) Fungsi matematika.
- b) Pemanggilan perilaku.
- c) Pemrosesan data.

Detail aktivitas dapat di masukan di dalam kotak. Aksi di perhatikan dengan simbol yang sama dengan aktivitas dan namanya di letakan di dalam persegi panjang.

2 Tepian Aktivitas (Activity Edges)

Untuk menunjukkan aliran aktivitas, kita menggabungkan aksi-aksi bersama menggunakan tepian aktivitas. Tepi menspesifikasikan bagaimana kontrol dan data mengalir dari satu aksi ke aksi berikutnya.

3. Aliran Kontrol (Control Flow)

Aliran kontrol secara eksplisit memodelkan kontrol dari satu aksi ke aksi berikutnya. Pada praktek sebagian besar pengguna UML tidak membedakan anatar tepian aktivitas biasa dan aliran kontrol sebab memiliki notasi yang sama.

4. Konektor (Connector)

Untuk menyederhanakan diagram aktivitas yang besar, kita dapat membagi tepian dengan konektor. Tiap konektor di berikan nama dan murni sebagai perlengkapan.

5. Titik Kontrol (Control Nodes)

Sebagai tambahan terhadap suatu aksi, aktivitas mungkin memasukan titik lain

untuk mempresntasikan, pengambilan keputusan, persetujuan atau sinkronisasi. Titik –titik khusus ini disebut kontrol.

6. Titik Inisial (Intial Nodes)

Titik inisial merupakan poin awal suatu aktivitas, bisa saja memiliki masukan pada tepiannya. Kita dapat memiliki titik awal yang banyak untuk suatu aktivitas tunggal untuk menunjukkan bahwa aktivitas di mulai dengan aliran-aliran multiple dalam eksekusi.

7. Titik Keputusan dan Penggabungan (Decision and Merge Node)

Titik keputusan adalah titik kontrol yang memilih keluar yang berbeda berdasarkan eksekusi boolean. Tiap titik keputusan memiliki satu tepian masukan dan banyak tepian keluar.

8. Titik Fork dan Join

Sebuah titik fork memisahkan aliran yang melalui aktivitas menjadi beberapa aliran. Ketika data tiba, titik fork di duplikasikan kepada tepian keluar. Titik fork di tunjukan dengan garis tabel variabel dengan satu tepian masuk dan beberapa tepian keluar.

2.8 TEORI PENDUKUNG

2.8.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar Siswa Sekolah

Penilaian hasil belajar siswa sekolah dapat di artikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik

yang berkaitan dengan cara memenuhi syarat-syarat dari sekolah untuk proses pembelajaran siswa dan untuk mengetahui nilai siswa / i dari pembelajaran selama sekolah.

2.9 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web banyak tool untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan Code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver.

Dreamweaver 8 merupakan web editor untuk membuat dan mendesain website dengan mudah dan cepat. Kemampuannya dalam membuat website tanpa menuliskan tag-tag HTML satu persatu, menjadikan program ini merupakan salah satu web editor favorit banyak pengguna web. ToolBox terdiri dari menu-menu yang isinya adalah :

- a. Open a Recent Item : Menampilkan file-file yang terakhir di buka (recent file

- b. Create New : Untuk membuat file baru
 - c. Create From Samples : Dipilih jika ingin membuat halaman web berdasarkan tampilan (template) yang sudah tersedia
 - d. Basic Page : Digunakan untuk membuat file-file dasar situs web.
 - e. Dynamic Page : Digunakan untuk membuat file-file dinamis, file atau script berbasis server (server side scripting).
 - f. Tempe Page : Menampilkan pilihan untuk membuat file baru yang berupa template.
 - g. Other : Menampilkan jenis file yang tidak ada di tiga kategori sebelumnya antara lain fie text, java, dan seterusnya.
 - h. CSS Style Sheets : Berisi beberapa contoh halaman CSS siap pakai.
 - i. Framesets : Jika ingin membuat situs dengan menggunakan frame, maka pilihanlah kategori ini.
 - j. Page Design (CSS) : Menampilkan beberapa contoh layout halaman situs yang di desain dengan CSS.
 - k. Starter Page : Menampilkan pilihan beberapa layout halaman depan situs.
 - l. Show Code View : Untuk mengubah tampil jendela dokumen dalam
- Universitas Darma Persada

mode pengetikan mode HTML.

m. Design View : Untuk mengubah tampilan jendela dokumen menjadi kombinasi antara tampilan Code dan Design.

n. Live Code View : Menguji kode aktual yang digunakan oleh browser untuk menjalankan halaman.

o. Check Browser : Untuk melakukan pengecekan kesalahan pada dokumen web.

p. Live View : Untuk menguji hasil akhir dari desain halaman web yang anda buat

q. Inspect : Untuk mengecek CSS masing-masing bagian desain halaman saat dalam tampilan live view

r. Rows : Baris pada tabel

s. Columns : Kolom pada tabel

t. Tabel width : Lebar tabel

u. Border thicknes : Ketebalan garis pada sisi tabel

v. Cell Spacing : Jarak antar cell

w. Cell padding : Lapisan sel

x. Page Design (CSS) : Menampilkan beberapa contoh layout halaman situs yang di desain dengan CSS.

2.9.1 Sejarah My SQL

MySQL dikembangkan sekitar tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database bernama MYSQL AB yang berada di Swedia. Waktu itu perusahaan tersebut masih bernama TcX DataKonsult AB, dan tujuan awal dikembangkannya MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada client. Awalnya Michael "Monty" Widenius, pengembang satu-satunya di TcX memiliki sebuah aplikasi UNIREG dan rutin ISAM buatannya sendiri dan sedang mencari antarmuka SQL yang cocok untuk diimplementasikan ke dalamnya. Mula-mula Monty memakai miniSQL (mSQL) pada eksperimennya itu, namun SQL dirasa kurang sesuai, karena terlalu lambat dalam pemrosesan query.

Akhirnya Monty menghubungi David Hughes, pembuat mSQL yang sedang merilis versi kedua dari mSQL. Kemudian Monty mencoba membuat sendiri mesin SQL yang memiliki antarmuka mirip dengan SQL, tetapi dengan kemampuan yang lebih sesuai sehingga lahirlah MySQL. Tentang pengambilan nama MySQL, sampai saat ini masih belum jelas asal usulnya. Ada yang berpendapat nama My diambil dari huruf depan dan belakang Monty, tetapi versi lain mengatakan nama itu diambil dari putri Monty yang kebetulan juga bernama MySQL..

Data base My SQL dapat dibuat dengan menggunakan tampilan jendela php my admin atau menggunakan sebuah script PHP. Penulis menyarankan untuk membuat membuat dan menyiapkan data base dengan menggunakan jendela php my admin. Untuk dapat mengakses data dalam database MySQL, haru melakukan koneksi terlebih dahulu. Beberapa fungsi yang dapat digunakan untuk melakukan koneksi dengan database adalah :

1. Mysql_connect ();

2.Mysql_pconnect();

3.Mysql_select_db();

Koneksi database yang pertama kali dilakukan adalah dengan menggunakan fungsi mysql_connect().

Bentuk :

Mysql_connect (nama host, nama user, password):

Keterangan :

- a) Nama_Host adalah lokasi dimana My SQL di publikasikan.
- b) Nama_User adalah string dengan isi data nama user yang terdaftar dalam My SQL yang digunakan untuk mengakses data pada My SQL
- c) Password adalah string yang berisikan password yang digunakan untuk

mengakses data base.

1. Keistimewaan MySQL

Sebagai database server yang memiliki konsep database modern, MySQL memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh MySQL:

a. Portability

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai OS seperti Windows, Linux, Unix, Mac OS, Solaris, Unix, Amiga, HP-UX, Symbian.

b. Open Source

Dahulu MySQL di distribusikan secara open source (gratis), di bawah lisensi GPL sehingga kita dapat menggunakannya secara cuma-cuma tanpa di pungut biaya. Namun saat ini karena MySQL telah di beli oleh SUN, maka kita tidak dapat lagi menikmati fitur-fitur baru yang ada di MySQL, karena SUN akan membatasi fitur-fitur baru ini hanya untuk user yang membeli lisensinya. Sehingga My SQL tidak lagi sebuah open source yang benar-benar gratis lagi. My SQL sekarang hanya menyediakan fitur-fitur “dasar“ saja yang saat ini sudah menggunakan versi 5.1. Untuk mendownloadnya silahkan download di sini dan dicari versi MySQL dengan OS kita.

c. Multiuser

My SQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses klien secara bersamaan.

d. Performance Tuning

My SQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

e. Column Types

My SQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, datetime, timestamp, year, set serta enum.

f. Command dan Functions

My SQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam query.

g. Security

My SQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.

h. Scalability dan Limits

My SQL mampu menangani database dalam skala besar dengan jumlah records

lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu, batas index yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

i. Connectivity

My SQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NP).

