



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Umum

##### 2.1.1. Pengertian Komputer

Sujatmiko (2012:156), komputer adalah mesin yang data mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program yang memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.

Asropudin (2013:19), komputer adalah alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.

Berdasarkan kedua pendapat diatas maka pengertian komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan di memori dan menghasilkan output berupa informasi.

##### 2.1.2. Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Sujatmiko (2012:256), perangkat lunak merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Perangkat lunak merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah ataupun dokumen.

Sukamto dan Shalahuddin (2013:2), perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

Dari penjelasan pengertian perangkat lunak, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan.



### 2.1.3. Pengertian Basis Data (*Database*)

Sukanto dan Shalahuddin (2013:43), basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Setiawan (2015:25), basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah suatu sekumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer yang dapat diolah dan memberikan informasi tersedia saat dibutuhkan.

## 2.2. Teori Judul

### 2.2.1. Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:7), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word, Microsoft Excel*.

Sujatmiko (2012:23), application adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms.Excel.

Jadi dari beberapa pengertian diatas, aplikasi adalah program komputer yang dibuat dengan tujuan membantu manusia dalam mengerjakan tugas tertentu.

### 2.2.2. Pengertian Guru

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencariannya, profesinya) mengajar.

(<https://kbbi.web.id/guru.html> Diakses pada tanggal 18 Juni 2018 pukul 14.08 wib).

Guru adalah sebagai pengelola kegiatan proses belajar mengajar dimana dalam hal ini guru bertugas untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa.



([www.informasi-pendidikan.com/2013/07/pengertian-dan-definisi-guru.html?m=1](http://www.informasi-pendidikan.com/2013/07/pengertian-dan-definisi-guru.html?m=1))

Diakses pada tanggal 8 Agustus 2018 pukul 15.18 wib).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang mendidik dan mengajar anak usia dini baik jalur sekolah atau pendidikan formal.

### 2.2.3. Pengertian Panggil

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, panggil adalah mengajak (meminta) datang dengan menyerukan nama dan sebagainya.

(<https://kbbi.web.id/panggil.html> Diakses pada tanggal 18 Juni 2018 pukul 14.08 wib).

### 2.2.4. Pengertian Siswa

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, siswa adalah murid (terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah).

(<https://kbbi.web.id/siswa.html> Diakses pada tanggal 18 Juni 2018 pukul 14.27 wib).

Siswa merupakan sekelompok anggota dalam masyarakat yang berusaha meningkatkan potensi yang ada pada diri mereka melalui proses pembelajaran lewat jalur pendidikan. Baik dengan melalui pendidikan formal ataupun nonformal, kepada jenjang pendidikan serta juga jenis pendidikan tertentu.

([www.masterpendidikan.com/2017/03/pengertian-siswa-secara-umum-dan-para-ahli.html](http://www.masterpendidikan.com/2017/03/pengertian-siswa-secara-umum-dan-para-ahli.html) Diakses pada tanggal 18 Juni 2018 pukul 14.38 wib).

Berdasarkan pengertian diatas jadi siswa adalah murid yang berusaha untuk meningkatkan potensi yang ada pada diri mereka dengan proses belajar di pendidikan formal maupun nonformal.

### 2.2.5. Pengertian Android

Kadir (2013:2), android adalah sistem operasi yang bersifat open source untuk digunakan pada ponsel, netbook, e-reader, dan tablet.





Juhara (2016:1), android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile devices*) yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi-aplikasi utama.

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa android adalah sistem operasi yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak dan dapat digunakan pada ponsel, netbook beserta yang lainnya.

### **2.2.6. Pengertian Aplikasi Guru Panggil Sesuai dengan Kebutuhan Siswa pada Bimbingan Belajar Dolphin Palembang Berbasis Android**

Pengertian Aplikasi Guru Panggil Sesuai dengan Kebutuhan Siswa pada Bimbingan Belajar Dolphin Palembang Berbasis Android adalah aplikasi untuk memudahkan siswa dalam melakukan reservasi les *private*, menentukan jadwal les, menentukan guru dan mata pelajaran yang diinginkan siswa serta biaya les *private* di Bimbingan Belajar Dolphin.

## **2.3. Teori Khusus**

### **2.3.1. Metodologi *Waterfall***

Sukamto dan Shalahuddin (2013:28), menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu waterfall. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

#### a. Analisis kebutuhan

Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

#### b. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan



sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pengkodean Sistem

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

d. Pengujian Sistem

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

### 2.3.2. Unified Modeling Language (UML)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:133), *UML (Undefined Modelling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

*UML* menyediakan bahasa pemodelan visual yaitu proses penggambaran informasi-informasi secara grafis dengan notasi-notasi baku yang telah disepakati sebelumnya. Dengan menggunakan pemodelan *UML* ini, pengembang dapat melakukan:

- a. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan.

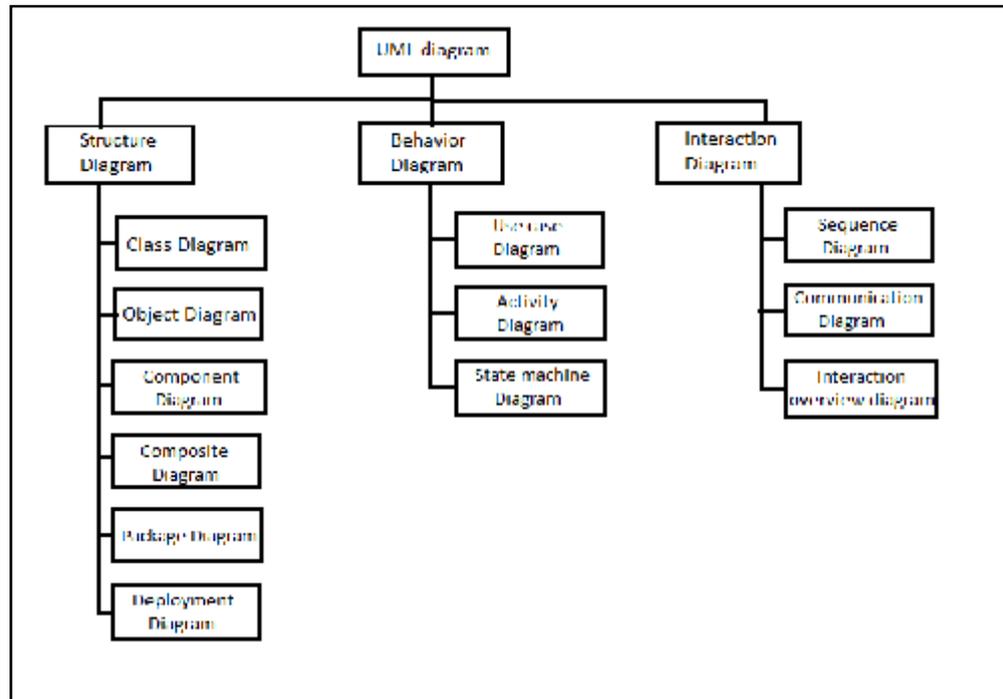


- b. Penelaahan bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan (*message*) dan saling bekerjasama satu sama lain.
- c. Menguji apakah sistem/perangkat lunak sudah berfungsi seperti yang seharusnya.
- d. Dokumentasi sistem/perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu di masa yang akan datang.



### 2.3.2.1. Macam-macam Diagram UML

Pada UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2.1.** Macam-macam Diagram UML

Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut.

a. *Structure Diagram*

Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.

b. *Behavior Diagram*

Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.

c. *Interaction Diagram*

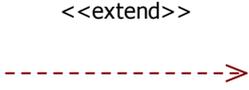
Yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.



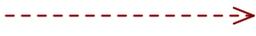
### 2.3.2.2. Use Case Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2013:155), *use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol dalam *Use case*

No	Simbol	Deskripsi
1	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2	Aktor / actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3	Asosiasi / association 	Komunitas antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
4	Ekstensi / extend 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tamhanan itu; biasanya use case yang menjadi extend-nya merupakan jenis yang sama dengan use case yang menjadi induknya.



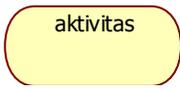
No	Simbol	Deskripsi
5	Generalisasi / <i>Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesifikasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6	<i>Include</i> <<include>> 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini; <i>include</i> berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:155)

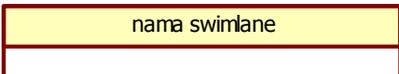
### 2.3.2.3. Activity Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2013:161), diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

**Tabel 2.2.** Simbol-simbol dalam *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



No	Simbol	Deskripsi
3	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6	Swimlane  atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:162)



### 2.3.2.4. Class Diagram

Sukanto dan Shalahuddin (2013:141), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

**Tabel 2.3.** Simbol-Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
2	<p>Antar muka/ <i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4	<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).



No	Simbol	Deskripsi
6	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part).

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2013:146)

## 2.4. Teori Program

### 2.4.1. Pengetian Eclipse

Juhara (2016:44), eclipse IDE adalah tempat di mana Anda akan menulis kode program. Aplikasi ini sifatnya *open source* gratis yang awalnya dikembangkan oleh IBM, lalu dikelola dan dikembangkan lebih lanjut oleh Eclipse Foundation. Eclipse IDE tersedia untuk beragam platform sistem operasi, mulai dari Windows, Mac OS, hingga Linux. Eclipse IDE sesungguhnya adalah IDE yang sifatnya umum dan modular.

Komputer (2013:10), eclipse adalah software development environment multibahasa yang berfitur extensible plugin. Extensible plugin berarti pengembang dapat mengembangkan beberapa jenis aplikasi, misalkan Java, Ada, C, C++, atau Python dalam satu aplikasi IDE dengan cara menambahkan plugin.

Dari penjelasan pengertian eclipse, maka dapat disimpulkan bahwa eclipse adalah aplikasi yang bersifat open source yang dapat digunakan untuk menulis kode program.

### 2.4.2. Pengertian Javascript

Setiawan (2015:34), javascript adalah bahasa scripting yang handal yang berjalan pada sisi client. Javascript merupakan sebuah bahasa scripting yang dikembangkan oleh Netscape. Untuk menjalankan script yang ditulis dengan



Javascript membutuhkan Javascript-enabled browser yaitu browser yang mampu menjalankan Javascript.

Sidik (2011:1), *javascript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja.

Jadi dari beberapa pengertian diatas, *javascript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program agar dokumen HTML dapat ditampilkan dalam browser.

### 2.4.3. Pengertian *jQuery*

Rohingun (2015:1), *jQuery* merupakan salah satu dari sekian banyak JavaScript library yaitu kumpulan fungsi JavaScript yang siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode JavaScript. Dengan menggunakan *jQuery*, skrip JavaScript yang panjang dapat disingkat menjadi beberapa baris kode saja.

Komputer (2014:2), *jQuery* adalah sebuah library Javascript untuk memanipulasi komponen HTML, menangani event, animasi, efek, dan memproses interaksi ajax. *jQuery* dirancang sedemikian rupa supaya membuat program berbasis Javascript menjadi relatif sangat mudah.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *jQuery* adalah sebuah library Javascript yang siap pakai untuk membuat program menjadi relatif sangat mudah.

### 2.4.4. Pengertian *PHP*

Kadir (2008:358), *PHP* merupakan bahasa pemrograman skrip yang diletakkan dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi Web yang bersifat dinamis.

Setiawan (2015:33), *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama FI (Form Interpreted), yang



berwujud sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. PHP banyak dipakai untuk membuat situs web yang dinamis.

Jadi menurut beberapa pendapat di atas, PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat situs web yang dinamis.

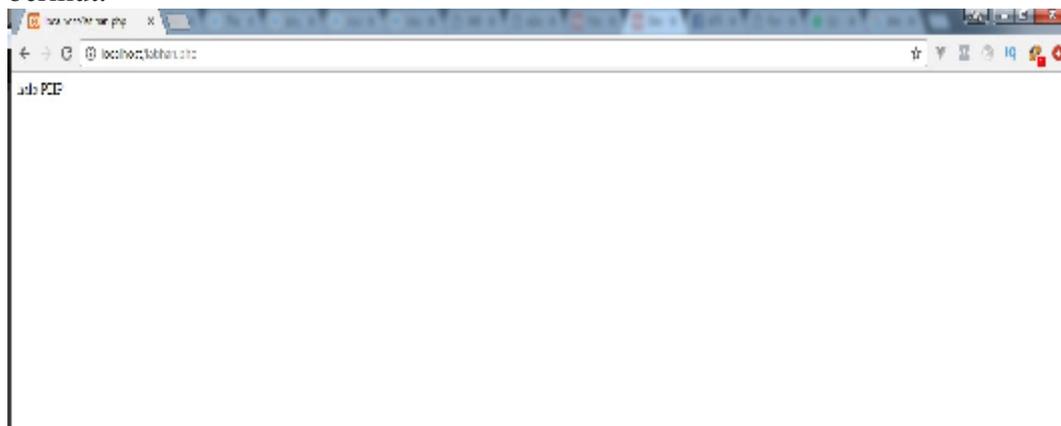
#### 2.4.4.1. Script PHP

PHP yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML, dan skrip HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman *web*. Biasa *file* dituliskan dengan ekstensi *.htm* atau *.html*.

```
<html>
  <head>
    <title>Latihan PHP</title>

    </head>
    <body>
      halo PHP
    </body>
  </html>
```

Bila dijalankan melalui *browser*, kode diatas akan menampilkan hasil seperti berikut:



**Gambar 2.2.** Tampilan program HTML pada *browser*



#### 2.4.4.2. Teknik Penulisan Script *PHP*

Zaki et al. (2014:24), block kode *PHP* dimulai dengan sintak tag `<?PHP` dan di akhiri dengan `?>`, berikut adalah contoh blok kode *PHP*:

```
<?PHP
//kode tertentu diisikan di sini
?>
```

Selain itu ada beberapa tag lain yang bisa di pakai, seperti:

**Tabel 2.4** *Script* Dasar *PHP*

Jenis Tag	Tag Pembuka	Tag Penutup
Tag standar	<code>&lt;?PHP</code>	<code>?&gt;</code>
Tag pendek	<code>&lt;?</code>	<code>?&gt;</code>
Tag ASP	<code>&lt;%</code>	<code>%&gt;</code>
Tag script	<code>&lt;script language="PHP"&gt;</code>	<code>&lt;/script&gt;</code>

(Sumber: Zaki et al. 2014:24-25)

Echo sering digunakan di dalam *PHP*. Fungsinya untuk meng-ouput data. Berikut ini contoh penggunaan echo:

```
<?PHP
Echo '<p> selamat datang </p>';
?>
```

Di dalam *script PHP* juga dapat membuat komentar dan komentar tersebut tidak akan dieksekusi sebagai sebuah *script*. Beberapa cara untuk memberi keterangan di dalam *script PHP* adalah sebagai berikut:

- 1) Gunakan tag `/*` dan akhiri tag `*/` apabila jumlah keterangan lebih dari 1 baris.
- 2) Gunakan tag `//`, tag ini digunakan untuk keterangan yang hanya terdiri dari 1 baris saja.
- 3) Gunakan tag `#`, tag ini juga digunakan untuk 1 baris komentar saja.

Dalam penulisannya, baris perintah *script PHP* selalu diakhiri dengan menuliskan tanda titik koma (;). Satu baris *script PHP* tidak harus berada dalam satu baris, melainkan dapat menuliskan perintah *script PHP* lebih dari satu baris.



### 2.4.5. Pengertian *MySQL*

Setiawan (2015:30), *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

Kadir (2008:2), *MySQL* merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, *MySQL* merupakan sebuah perangkat lunak yang bersifat *Open Source*.

#### 2.4.5.1. Fungsi-Fungsi *MySQL*

Sejumlah fungsi yang berawalan **mysql\_** yang digunakan untuk mengakses *database server MySQL* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5** Fungsi-fungsi *MySQL*

No.	Fungsi <i>MySQL</i>	Penggunaan
1	<i>Mysql_connect()</i>	Membuat hubungan ke <i>database MySQL</i> yang terdapat pada suatu host
2	<i>Mysql_close()</i>	Menutup hubungan ke <i>database MySQL</i>
3	<i>Mysql_select_db()</i>	Memilih <i>database</i>
4	<i>Mysql_query()</i>	Mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel



Lanjutan Tabel 2.5 Fungsi-fungsi MySQL

No.	Fungsi MySQL	Penggunaan
5	<i>Mysql_db_query()</i>	Menjalankan suatu permintaan terhadap suatu <i>database</i>
6	<i>Mysql_num_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris dari suatu hasil permintaan yang menggunakan <i>SELECT</i>
7	<i>Mysql_affected_rows()</i>	Memperoleh jumlah baris yang dikenai operasi <i>INSERT, DELETE, UPDATE</i>
8	<i>Mysql_num_fields()</i>	Memperoleh jumlah kolom pada suatu hasil permintaan
9	<i>Mysql_fetch_row()</i>	Menghasilkan <i>array</i> /baris yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil
10	<i>Mysql_fetch_array()</i>	Menghasilkan <i>array</i> /baris yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasilnya akan disimpan dua kali pada <i>array</i> hasil
11	<i>Mysql_fetch_field()</i>	Menghasilkan informasi suatu kolom
12	<i>Mysql_data_seek()</i>	Memindahkan pointer pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke baris tertentu
13	<i>Mysql_field_seek()</i>	Memindahkan pointer pada suatu himpunan hasil supaya menunjuk ke kolom tertentu
14	<i>Mysql_create_db()</i>	Membuat database MySQL
15	<i>Mysql_drop_db()</i>	Menghapus database MySQL
16	<i>Mysql_list_dbs()</i>	Menghasilkan daftar database MySQL
17	<i>Mysql_list_tables()</i>	Memperoleh daftar nama tabel dalam suatu database
18	<i>Mysql_list_fields()</i>	Memperoleh daftar nama kolom dalam suatu database

(Sumber: Abdul Kadir (2008:360-379))

#### 2.4.5.2. Alasan Menggunakan MySQL

Berikut ini beberapa alasan mengapa mereka memilih *MySQL* sebagai *server database*

1. Fleksibel. *MySQL* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *desktop* maupun aplikasi *web* dengan menggunakan teknologi yang bervariasi. Ini berarti bahwa *MySQL* memiliki fleksibilitas terhadap teknologi yang akan



digunakan sebagai pengembang aplikasi, apakah itu *PHP*, *JSP*, *Java*, *Delphi*, *C++*, maupun yang lainnya dengan cara menyediakan *plug-in* dan *driver* yang spesifik untuk masing-masing teknologi tersebut.

2. Performa Tinggi. *MySQL* memiliki *query* performa tinggi dengan demikian proses transaksional dapat dilakukan dengan sangat cepat.
3. Lintas Platform. *MySQL* dapat digunakan pada *platform* atau lingkungan sistem operasi yang beragam.
4. Gratis. *MySQL* dapat digunakan secara gratis.
5. Proteksi Data yang Handal. Perlindungan terhadap keamanan data merupakan hal nomor satu yang dilakukan oleh para profesional di bidang *database*. *MySQL* menyediakan mekanisme yang powerful untuk menangani hal tersebut, yaitu dengan menyediakan fasilitas manajemen *user*, enkripsi data, dan lain sebagainya.