



SMA NEGERI 3 MALANG

Jl. Sultan Agung Utara No.7 Telp (0341) 324768, Fax (0341) 341530

Website: <http://www.sman3malang.sch.id>

E - mail : humas@sman3malang.sch.id

Handout & Lembar Kerja Database – 1

Database Overview and Practice 1 (Creating Table)



Nama:

Kelas / No: XI IPA-Aks /

Cambridge Syllabus Adaptation Section 4: ICT Core Module (Standard Level)

Data Manipulation (4.3): *Using database facilities to manipulate data to solve problems and represent data graphically.*

Objectives:

- *Identifying Principles of Database*
- *Database Management*

Performance Criteria:

- *Understanding the definition of database*
- *Understanding the database's components*
- *Mentioning any database program*
- *Using database program & creating table*

Subjective:

- *Definition and components of database*
- *Kinds of database's program*
- *Identification of database program*
- *Creating tables using database program*

Copyright © 2011. Wibisono Sukmo Wardhono, ST, MT

Sebagian maupun seluruh isi dokumen ini dapat disadur, disalin dan disebarluaskan untuk keperluan komersial maupun non-komersial tanpa harus izin kepada penulis dengan tetap mencantumkan pernyataan copyleft dan lisensi ini. Ketentuan lisensi tersedia di <http://www.fsf.org/licensing/licenses/fdl.html>

Prinsip Dasar Basis-data

Sebelum munculnya teknologi komputer, terutama teknologi informasi yang didukung oleh suatu sistem basis-data (*database*), Pemrosesan dan penyimpanan data dilakukan secara manual dengan melibatkan media-media *hardcopy* seperti kertas yang disimpan dalam ruangan fisik seperti *filling cabinet* (yang ditunjukkan pada gambar di *cover handout* ini) dan sebagainya. Pada suatu organisasi berskala besar, hal ini akan menimbulkan suatu masalah, terutama bila data yang harus diolah sangat banyak. Dalam era Teknologi Informasi dan Komunikasi, suatu Sistem Informasi dibangun dari beberapa komponen, salah satu yang cukup penting adalah tersedianya sistem basis-data. Tuliskan fungsi dan manfaat basis-data pada kolom di bawah ini

Salah satu tujuan dibuatnya basis-data adalah untuk menghindari terjadinya duplikasi data. Tuliskan pengertian “duplikasi data” pada kolom di bawah ini

Program Basis-data

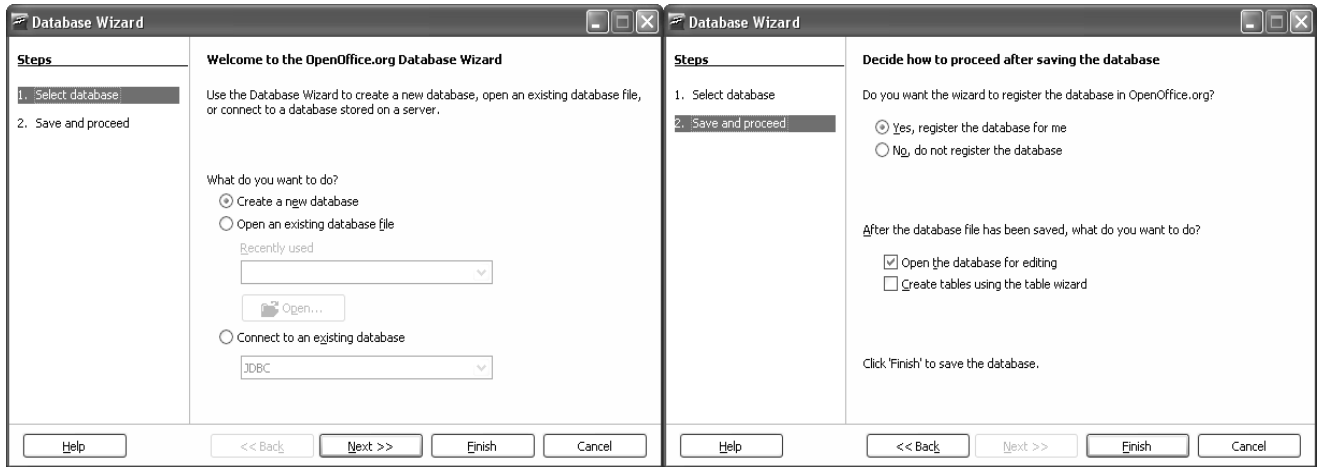
Tuliskan 4 (empat) macam program basis-data selain OOo Base pada kolom di bawah ini:

Menjalankan program OOo Base 3.x

Langkah untuk menjalankan OOo Base 3.0 tidak berbeda dengan program-program lain yang berjalan pada sistem operasi MS Windows maupun Linux, terutama keluarga OOo. Tuliskan langkah-langkah tersebut pada kolom di bawah ini:

Membentuk Basis-data pada OOo Base

Pembuatan suatu dokumen basis-data dimulai dengan membentuk suatu *project* dengan langkah-langkah yang disusun dalam susunan *wizard* di bawah ini:

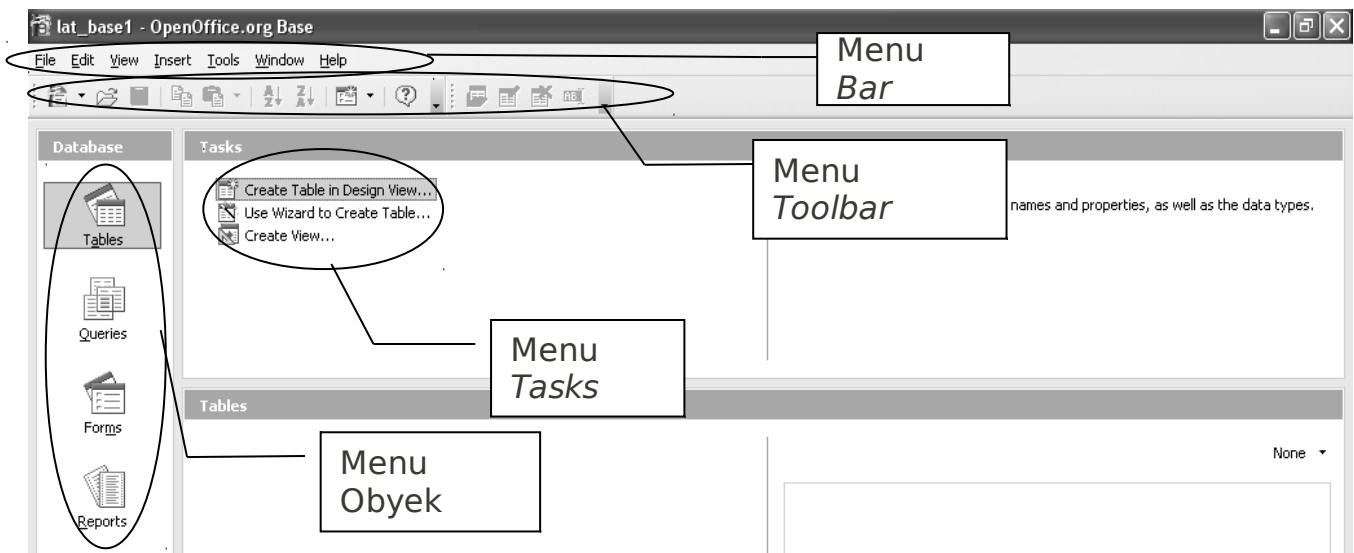


Gambar 1.1. Wizard pembuatan basis-data baru

- Selanjutnya akan tampil kotak dialog "Save As", pada folder "Documents" simpan file basis-data yang akan kalian buat dengan nama **aksel9_base01_xx-xx** (xx adalah no. Absen anggota kelompok kalian), lalu klik **Save**.

File basis-data dalam **OOo Base** disimpan dalam ekstensi file

- Setelah itu akan muncul jendela basis-data seperti tampak pada Gambar 1.2 di bawah ini, perancangan basis-data telah siap dilakukan



Gambar 1.2. Tampilan program dan menu-menu pada OOo Base 3.x

Komponen-komponen Basis-data

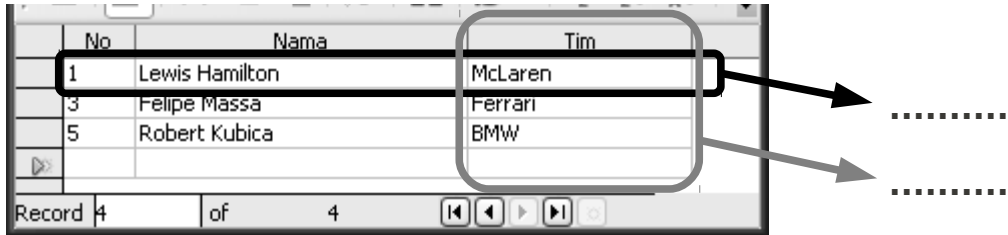
Suatu sistem Basis-data disusun dari komponen-komponen sebagai berikut:

a. Tabel

Merupakan tempat penyimpanan data yang terbentuk dari kumpulan *field* yang dibuat sesuai kebutuhan *record* data yang dibutuhkan

- Field

- Record



Gambar 1.3. Komponen-komponen utama *database*, tabel, yang berisi *field* dan *record*

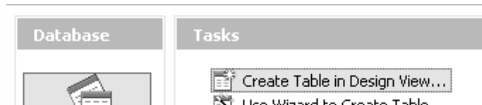
- b. Obyek Pendukung; Tulislah 3 obyek lain yang mendukung sebuah sistem basis-data:

.....

Membentuk Tabel pada OOo Base

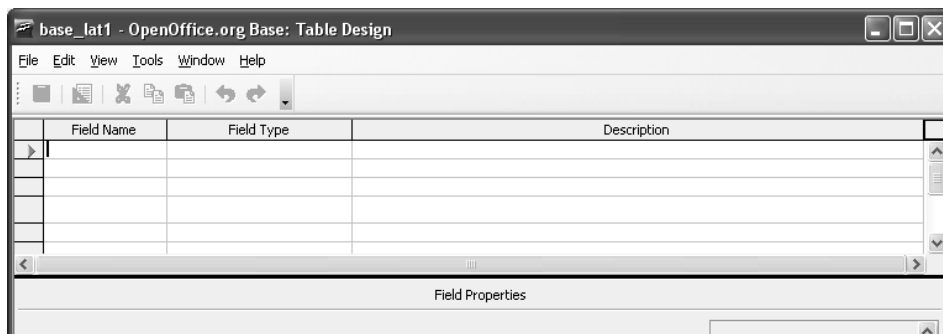
Langkah-langkah membuat tabel melalui “Design View”

- Klik “Tables” pada menu obyek, lalu klik “Create Table in Design View...”



Gambar 1.4. Memulai pembuatan tabel dengan menggunakan *wizard*

- Setelah itu akan ditampilkan jendela “Tables Design” seperti pada gambar 1.5

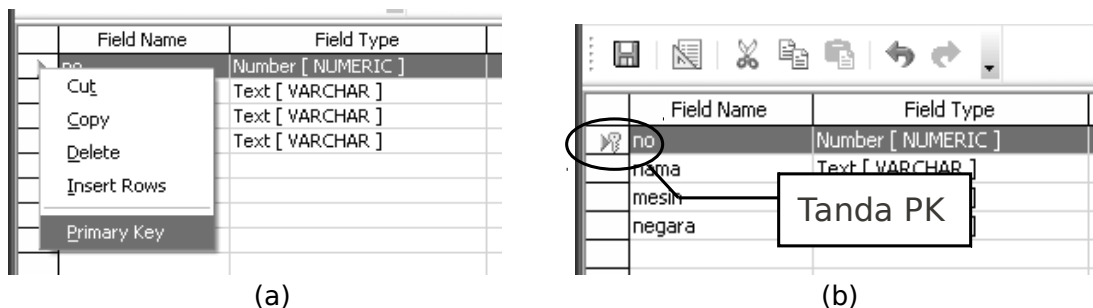


Gambar 1.5. Jendela “Table Design” pada OOo Base


- Ikutilah petunjuk guru kalian, isikan properti field dengan data-data di bawah ini:

Field Name	Field Type	Entry Required	Length
No	Number (NUMERIC)	No	2
Nama	Text (fix) (CHAR)	Yes	20
Alamat	Text (VARCHAR)	No	50
JumlahSaudara	Decimal (DECIMAL)	Yes	2

- Klik area sebelah kiri field “No”, lalu klik kanan dan pilih *primary key*, ikuti petunjuk gambar 1.6. (a) dan (b). Field tersebut akan ditandai dengan ikon berbentuk kunci berwarna kuning.



Gambar 1.6. (a) Menentukan PK pada *field* “no” (b) Tanda PK pada *field* “No”

- Bila tabel selesai diolah, simpan dengan memilih menu File > Save atau klik tombol , lalu beri nama tabel tersebut, dalam contoh ini, kita beri nama “TableSiswa”
- Tutuplah Properti tabel dengan klik tombol [X] di bagian pojok kanan atas