## mu\_kal\_1

nama: char(50) jenis: char(50) deskripsi: char(50) satuan: char(50) kode\_asset: char(50) pabrikan: char(50) negara: char(10) tahun\_produksi: int4 penyedia: char(50) tahun\_perolehan: int4 kondisi: char(50) harga: int4

umur\_ekonomis: int4 no\_seri\_pabrik: char(20)

no\_seri\_pabrik: char(20) berat: float4 dimensi: float4 diameter: float4 jenis\_amunisi: char(100) kecepatan\_luncur: float4 penetrasi: float4

### mu\_kal\_5\_56\_mm

nama: char(50) jenis: char(50) deskripsi: char(50) satuan: char(50) kode\_asset: char(50) pabrikan: char(50) negara: char(10) tahun\_produksi: int4 penyedia: char(50) tahun\_perolehan: int4 kondisi: char(50) harga: int4 umur\_ekonomis: int4

no\_seri\_pabrik char(20) berat float4 dimensi: float4 diameter: float4 jenis\_amunisi: char(100) kecepatan\_luncur: float4 penetrasi: float4

### mu\_kal\_38\_mm

nama: char(50) jenis: char(50) deskripsi: char(50) satuan: char(50) kode\_asset: char(50) pabrikan: char(50) negara: char(10) tahun\_produksi: int4 penyedia: char(50) tahun\_perolehan: int4 kondisi: char(50) harga: int4 umur\_ekonomis: int4

umur\_ekonomis: int4 no\_seri\_pabrik: char(20) berat: float4 dimensi: float4 diameter: float4

jenis\_amunisi: char(100)

kecepatan\_luncur: float4 penetrasi: float4

### mu\_kal\_40\_mm

nama: char(50) jenis: char(50) deskripsi: char(50) satuan: char(50) kode\_asset: char(50) pabrikan: char(50) negara: char(10) tahun\_produksi: int4 penyedia: char(50) tahun\_perolehan: int4 kondisi: char(50) harga: int4 umur\_ekonomis: int4

no\_seri\_pabrik: char(20) berat: float4 dimensi: float4 diameter: float4 jenis\_amunisi: char(100)

kecepatan\_luncur: float4 penetrasi: float4

# granat\_gas\_air\_mata

nama: char(50)
jenis: char(50)
deskripsi: char(50)
satuan: char(50)
kode\_asset: char(50)
pabrikan: char(50)
negara: char(10)
tahun\_produksi: int4
penyedia: char(50)
tahun\_perolehan: int4
kondisi: char(50)
harga: int4

umur\_ekonomis: int4 no\_seri\_pabrik: char(20)

berat: float4 dimensi: float4 diameter: float4 jenis\_amunisi: char(100) kecepatan\_luncur: float4 penetrasi: float4