

Modul Basis Data & SQL

Dinda Dwi Anugrah Pertiwi & Kinanthi Trah Asmaraningtyas



BASIS DATA &SQL }

DINDA DWI ANUGRAH PERTIWI & KINANTHI TRAH ASMARANINGTYAS

BAB I BASIS DATA

Pengenalan Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi (Indrajani, 2015).

Basis data (database) adalah sebuah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer dan dapat diperiksa, diolah, atau dimanipulasi secara sistematis menggunakan program komputer. Istilah “*basis*” mengacu pada gudang atau tempat penyimpanan, sedangkan “*data*” merujuk pada fakta-fakta yang dikumpulkan. Dengan menggunakan basis data, pengguna dapat menyimpan informasi dalam media lain dan mengaksesnya kembali ketika diperlukan.

Komponen Basis Data

Komponen-komponen dari basis data terdiri dari:

1. **Perangkat keras (*Hardware*)** : Merupakan komponen fisik yang terdiri dari komputer, server, penyimpanan data, dan perangkat keras lainnya yang digunakan untuk menyimpan dan mengakses basis data.
2. **Sistem Operasi (*Operating System*)** : Merupakan perangkat lunak yang mengelola sumber daya perangkat keras dan menyediakan lingkungan yang diperlukan untuk menjalankan basis data.
3. **Basis Data (*Database*)** : Merupakan kumpulan data yang tersimpan di dalam komputer dan terorganisir dalam suatu struktur tertentu, seperti tabel, relasi, atau objek, untuk memudahkan pengaksesan dan pengelolaan data.
4. **Sistem Manajemen Basis Data (DBMS)**: Merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, mengatur, dan mengontrol basis data. DBMS menyediakan antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan basis data, melakukan operasi seperti penyimpanan, pengambilan, pembaruan, dan penghapusan data.
5. **Pengguna (*User*)**: Merupakan individu atau entitas yang menggunakan basis data. Pengguna dapat memiliki peran yang berbeda, seperti pengguna akhir yang menggunakan aplikasi untuk mengakses dan memanipulasi data, atau administrator basis data yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengelola basis data.
6. **Aplikasi**: Merupakan perangkat lunak lain yang digunakan bersama dengan basis data untuk menyediakan fungsionalitas tambahan. Aplikasi ini dapat berupa program khusus yang dibangun untuk keperluan tertentu atau aplikasi umum yang menggunakan basis data sebagai sumber data mereka.

BAB II MySQL

Pengenalan

MySQL diciptakan oleh seorang programmer asal Swedia yang bernama **Michael “Monty” Widenius** pada tahun 1995.

MySQL adalah salah satu **Relational Database Management System (RDBMS)** yang menggunakan bahasa pemrograman **SQL (Structured Query Language)** sebagai bahasa standarnya dan bersifat **open sources** dengan dua bentuk lisensi, yaitu **free software** (bebas diakses secara gratis) dan **shareware** (penggunanya terbatas). Lisensi MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL free software yang memiliki lisensi **GNU (General Public Licence)**, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pribadi ataupun

untuk komersial secara gratis. MySQL biasa digunakan untuk menyimpan berbagai data dalam database yang data-datanya dapat dimanipulasi sesuai keperluan. Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah dan menghapus data yang berada di dalam database.

Kelebihan

Database MySQL memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan database lainnya, yaitu:

1. **Open Source** : MySQL bersifat gratis dan dapat digunakan oleh siapa saja.
2. **Mendukung bahasa pemrograman lain** : MySQL bisa melakukan integrasi dengan bahasa pemrograman lain seperti R, Python, PHP, JavaScript dll.
3. **Tidak membutuhkan RAM yang besar** : MySQL dapat digunakan pada spesifikasi hardware yang rendah.
4. **Multi-user** : MySQL dapat digunakan secara bersamaan oleh beberapa user.
5. **Keamanan** : MySQL memiliki sistem keamanan yang baik dengan lebih dari satu lapisan keamanan.
6. **Mendukung berbagai macam data** : MySQL mendukung berbagai macam data, mulai dari integer, timestamp, text, date, character, float dll.
7. **Struktur tabel fleksibel** : MySQL memiliki struktur tabel yang mudah dipakai dan fleksibel.

Kekurangan

Seperti software pada umumnya, MySQL juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. **Kurang mampu untuk mengelola database dalam jumlah besar** : MySQL dikembangkan untuk ramah dengan perangkat yang memiliki spesifikasi rendah.
2. **Kurang cocok untuk aplikasi game dan mobile** : Kebanyakan pengembang game maupun aplikasi mobile tidak menggunakan MySQL karena database ini masih kurang bagus untuk mengembangkan sistem aplikasi tersebut.
3. **Kurang bagus dari segi technical support** : MySQL tidak memiliki technical support untuk komunitas, sedangkan pengguna *Enterprise* tersedia technical support dan berbayar.

Fungsi-fungsi

Membuat dan memasukkan data pada tabel

1. **Create Database** : Digunakan untuk membuat database baru

```
## Warning: package 'RMySQL' was built under R version 4.3.3
```

```
## Loading required package: DBI
```

```
## Warning: package 'DBI' was built under R version 4.3.3
```

```
## character(0)
```

```
## DATABASE()
## 1      basis
```

```
library(DBI)
library(RMySQL)
```

```
#MEMBUAT DATABASE BARU
```

```
dbExecute(basis, "CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `be19`")
```

```
## [1] 1
```

```
#MENGUNAKAN DATABASE BARU
```

```
dbExecute(basis, "USE `be19`")
```

```
## [1] 0
```

2. **Create Table** : Digunakan untuk membuat tabel data baru dalam sebuah database.

```
#MEMBUAT TABEL MAHASISWA
```

```
dbExecute(basis, "
  CREATE TABLE Mahasiswa (
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    nama VARCHAR(100),
    asal VARCHAR(100)
  )
")
```

```
## [1] 0
```

```
#MEMBUAT TABEL JURUSAN
```

```
dbExecute(basis, "
CREATE TABLE jurusan (
  id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  nama_jurusan VARCHAR(100)
)
")
```

```
## [1] 0
```

3. **Insert Into** : Digunakan untuk menambahkan data baru di tabel database.

```
#MEMASUKAN DATA KE DALAM TABEL
```

```
tbl_mhs_nw <- "
INSERT INTO Mahasiswa (id, nama, asal)
VALUES (1001, 'Asep', 'Serang'),
VALUES (1002, 'Beben', 'Serang'),
VALUES (1003, 'Chintia', 'Cilegon'),
VALUES (1004, 'Dadang', 'Tangerang'),
VALUES (1005, 'Edi', null),
VALUES (1006, 'Feby', 'Pandeglang'),
VALUES (1007, 'Gempita', null),
VALUES (1008, 'Helga', 'Cilegon');
"
print(tbl_mhs_nw)
```

```
## [1] "\nINSERT INTO Mahasiswa (id, nama, asal)\nVALUES (1001, 'Asep','Serang'),\nVALUES (1002, 'Beben'
```

```
#MEMASUKAN DATA KE DALAM TABEL
```

```
tbl_jrs_nw <- "  
INSERT INTO jurusan (id, nama_jurusan)  
VALUES (1001, 'Teknik Mesin'),  
VALUES (1002, 'Administrasi Publik'),  
VALUES (1003, 'Statistika'),  
VALUES (1004, 'Statistika'),  
VALUES (1005, null),  
VALUES (1006, 'Peternakan'),  
VALUES (1007, null),  
VALUES (1008, 'Informatika');  
"  
print(tbl_jrs_nw)
```

```
## [1] "\nINSERT INTO jurusan (id, nama_jurusan)\nVALUES (1001, 'Teknik Mesin'),\nVALUES (1002, 'Admini'
```

4. **Select** : Digunakan untuk memilih table dari database.

```
library(DBI)  
library(RMySQL)
```

```
#MELIHAT TABEL DALAM DATABASE
```

```
tabel<- dbListTables(basis)  
print(tabel)
```

```
## [1] "jurusan" "mahasiswa"
```

```
#MELIHAT TABEL
```

```
df_mhs <- dbGetQuery(basis, "SELECT * FROM Mahasiswa")  
print(df_mhs)
```

```
## [1] id nama asal  
## <0 rows> (or 0-length row.names)
```

```
df_jrs <- dbGetQuery(basis, "SELECT * FROM jurusan")  
print(df_jrs)
```

```
## [1] id nama_jurusan  
## <0 rows> (or 0-length row.names)
```

5. **Update** : Digunakan untuk mengubah/memperbarui data di tabel database.

```
#MENGUPDATE DATA PADA TABEL
```

```
query1 <- "  
UPDATE Mahasiswa  
SET asal = 'Lebak'  
WHERE id IN (1005, 1007);  
"  
print(query1)
```

```
## [1] "\nUPDATE Mahasiswa\nSET asal = 'Lebak'\nWHERE id IN (1005, 1007);\n"
```

```
query2 <- "  
UPDATE jurusan  
SET nama_jurusan = 'Psikolog'  
WHERE id IN (1005, 1007);  
"  
print(query2)
```

```
## [1] "\nUPDATE jurusan\nSET nama_jurusan = 'Psikolog'\nWHERE id IN (1005, 1007);\n"
```

6. **Where** : Digunakan untuk memfilter data pada perintah Select

```
#MENGUPDATE DATA PADA TABEL  
query3 <- "  
UPDATE Mahasiswa  
SET asal = 'Lebak'  
WHERE id IN (1005, 1007);  
"  
print(query3)
```

```
## [1] "\nUPDATE Mahasiswa\nSET asal = 'Lebak'\nWHERE id IN (1005, 1007);\n"
```

```
query4 <- "  
UPDATE jurusan  
SET nama_jurusan = 'Psikolog'  
WHERE id IN (1005, 1007);  
"  
print(query4)
```

```
## [1] "\nUPDATE jurusan\nSET nama_jurusan = 'Psikolog'\nWHERE id IN (1005, 1007);\n"
```

Mengurutkan Data

1. **ORDER BY**: Menentukan kolom yang menjadi dasar pengurutan.
2. **ASC**: Untuk pengurutan menaik (ascending). Ini adalah pengurutan default, dapat diabaikan jika ingin menaik.
3. **DESC**: Untuk pengurutan menurun (descending)

```
#MENGURUTKAN DATA  
#ASC  
nama_asc<- "SELECT * FROM Mahasiswa ORDER BY nama ASC"  
print(nama_asc)
```

```
## [1] "SELECT * FROM Mahasiswa ORDER BY nama ASC"
```

```
jurusan_asc<- "SELECT * FROM jurusan ORDER BY nama_jurusan ASC"  
print(jurusan_asc)
```

```
## [1] "SELECT * FROM jurusan ORDER BY nama_jurusan ASC"
```

```
#DESC
nama_desc<- "SELECT * FROM Mahasiswa ORDER BY nama DESC"
print(nama_desc)
```

```
## [1] "SELECT * FROM Mahasiswa ORDER BY nama DESC"
```

```
jurusan_desc<- "SELECT * FROM jurusan ORDER BY nama DESC"
print(jurusan_desc)
```

```
## [1] "SELECT * FROM jurusan ORDER BY nama DESC"
```

Menggabungkan tabel

1. **INNER JOIN** adalah jenis join dalam SQL yang digunakan untuk menggabungkan data dari dua tabel berdasarkan kecocokan di antara kolom yang terkait. INNER JOIN hanya akan menampilkan baris-baris yang memiliki kecocokan di kedua tabel; baris yang tidak memiliki pasangan di tabel lain tidak akan ditampilkan

```
query_inner <- "
SELECT Mahasiswa.id, Mahasiswa.nama, jurusan.nama_jurusan
FROM Mahasiswa
INNER JOIN jurusan
ON Mahasiswa.id_jurusan = jurusan.id;
"
mahasiswa_struct <- dbGetQuery(basis, "DESCRIBE Mahasiswa")
print(mahasiswa_struct)
```

```
##   Field          Type Null Key Default      Extra
## 1   id            int   NO PRI   <NA> auto_increment
## 2  nama varchar(100) YES          <NA>
## 3  asal varchar(100) YES          <NA>
```

2. **LEFT JOIN (atau LEFT OUTER JOIN)** adalah jenis join dalam SQL yang digunakan untuk menggabungkan data dari dua tabel. LEFT JOIN akan mengembalikan semua baris dari tabel kiri (tabel pertama) dan hanya baris yang cocok dari tabel kanan (tabel kedua). Jika tidak ada kecocokan, kolom dari tabel kanan akan diisi dengan nilai NULL.

```
query_left <- "
SELECT Mahasiswa.id, Mahasiswa.nama, jurusan.nama_jurusan
FROM Mahasiswa
LEFT JOIN jurusan
ON Mahasiswa.id = jurusan.id;
"

# Eksekusi query
result_left <- dbGetQuery(basis, "DESCRIBE Mahasiswa")
print(result_left)
```

```
##   Field          Type Null Key Default      Extra
## 1   id            int   NO PRI   <NA> auto_increment
## 2  nama varchar(100) YES          <NA>
## 3  asal varchar(100) YES          <NA>
```


3. **RIGHT JOIN (atau RIGHT OUTER JOIN)** adalah jenis join dalam SQL yang mengembalikan semua baris dari tabel kanan (tabel kedua) dan hanya baris yang cocok dari tabel kiri (tabel pertama). Jika tidak ada kecocokan, kolom dari tabel kiri akan diisi dengan nilai NULL.

```
query5 <- "  
SELECT Mahasiswa.id, Mahasiswa.nama, jurusan.nama_jurusan  
FROM Mahasiswa  
RIGHT JOIN jurusan  
ON Mahasiswa.id = jurusan.id;  
"  
  
# Eksekusi query  
result_right <- dbGetQuery(basis, "DESCRIBE Mahasiswa")  
print(result_right)
```

##	Field	Type	Null	Key	Default	Extra
## 1	id	int	NO	PRI	<NA>	auto_increment
## 2	nama	varchar(100)	YES		<NA>	
## 3	asal	varchar(100)	YES		<NA>	

4. **FULL OUTER JOIN** adalah jenis join dalam SQL yang mengembalikan semua baris dari kedua tabel, baik yang memiliki kecocokan maupun yang tidak.

```
query_full_outer <- "  
SELECT Mahasiswa.id, Mahasiswa.nama, jurusan.nama_jurusan  
FROM Mahasiswa  
LEFT JOIN jurusan  
ON Mahasiswa.id = jurusan.id  
UNION  
SELECT Mahasiswa.id, Mahasiswa.nama, jurusan.nama_jurusan  
FROM Mahasiswa  
RIGHT JOIN jurusan  
ON Mahasiswa.id = jurusan.id;  
"  
result_full_outer <- dbGetQuery(basis, "DESCRIBE Mahasiswa")  
print(result_full_outer)
```

##	Field	Type	Null	Key	Default	Extra
## 1	id	int	NO	PRI	<NA>	auto_increment
## 2	nama	varchar(100)	YES		<NA>	
## 3	asal	varchar(100)	YES		<NA>	

****UNION**** menggabungkan hasil dari LEFT JOIN dan RIGHT JOIN untuk menghasilkan efek seperti FULL OUTER JOIN. Union Digunakan untuk menggabungkan hasil dari 2 atau lebih perintah Select.

Tipe Data

Tipe data adalah suatu bentuk pemodelan data yang dideklarasikan pada saat melakukan pembuatan tabel. Tipe data akan mempengaruhi setiap data yang akan dimasukkan ke dalam tabel, data yang dimasukkan harus sesuai dengan tipe data yang dideklarasikan. di MySQL ada beberapa tipe data, yaitu:

1. Tipe Data untuk Bilangan (Number)

Type Data	Keterangan
TINYINT	Ukuran 1 byte. Bilangan bulat terkecil, dengan jangkauan untuk bilangan bertanda: -128 s/d 127 dan untuk yang tidak bertanda : 0 s/d 255. Bilangan tak bertanda dengan ka
SMALLINT	Ukuran 2 Byte. Bilangan bulat dengan jangkauan untuk bilangan bertanda : -32768 s/d 32767 dan untuk yang tidak bertanda : 0 s/d 65535
MEDIUMINT	Ukuran 3 byte. Bilangan bulat dengan jangkauan untuk bilangan bertanda : -8388608 s/d 8388607 dan untuk yang tidak bertanda : 0 s/d 16777215
INT	Ukuran 4 byte. Bilangan bulat dengan jangkauan untuk bilangan bertanda : -2147483648 s/d 2147483647 dan untuk yang tidak bertanda : 0 s/d 4294967295
INTEGER BIGINT	Ukuran 4 byte. Sinonim dari int Ukuran 8 byte. Bilangan bulat terbesar dengan jangkauan untuk bilangan bertanda : -9223372036854775808 s/d 9223372036854775807 dan untuk yang tidak bertanda : 0 s/d 1844674473709551615

Type Data	Keterangan
FLOAT	Ukuran 4 byte. Bilangan pecahan
DOUBLE	Ukuran 8 byte. Bilangan pecahan
DOUBLEPRECISION	Ukuran 8 byte. Bilangan pecahan
REAL	Ukuran 8 byte. Sinonim dari DOUBLE
DECIMAL (M,D)	Ukuran M byte. Bilangan pecahan, misalnya DECIMAL(5,2) dapat digunakan untuk menyimpan bilangan -99,99 s/d 99,99
NUMERIC (M,D)	Ukuran M byte. Sinonim dari DECIMAL, misalnya NUMERIC(5,2) dapat digunakan untuk menyimpan bilangan -99,99 s/d 99,99

2. Tipe Data untuk Tanggal dan Jam

Type Data	Keterangan
DATETIME	Ukuran 8 byte. Kombinasi tanggal dan jam, dengan jangkauan dari '1000-01-01 00:00:00' s/d '9999-12-31 23:59:59'
DATE TIMESTAMP	Ukuran 3 Byte. Tanggal dengan jangkauan dari '1000-01-01' s/d '9999-12-31' Ukuran 4 byte. Kombinasi tanggal dan jam, dengan jangkauan dari '1970-01-01 00:00:00' s/d '2037'
TIME YEAR	Ukuran 3 byte. Waktu dengan jangkauan dari '839:59:59' s/d '838:59:59' Ukuran 1 byte. Data tahun antara 1901 s/d 2155

3. Tipe Data untuk Karakter

Type Data	Keterangan
CHAR	Mampu menangani data hingga 255 karakter. Tipe data CHAR mengharuskan untuk memasukkan data yang telah ditentukan oleh kita.
VARCHAR	Mampu menangani data hingga 255 karakter. Tipe data VARCHAR tidak mengharuskan untuk memasukkan data yang telah ditentukan oleh kita.
TINYBLOB, TINYTEXT	Ukuran 255 byte. Mampu menangani data sampai 2^8-1 data.
BLOB, TEXT	Ukuran 65535 byte. Tipe string yang mampu menangani data hingga $2^{16}-1$ (16M-1) data.
MEDIUMBLOB, MEDIUMTEXT	Ukuran 16777215 byte. Mampu menyimpan data hingga $2^{24}-1$ (16M-1) data.
LOBLOB, LONGTEXT	Ukuran 4294967295 byte. Mampu menyimpan data hingga berukuran GIGA BYTE. Tipe data ini memiliki batas penyimpanan hingga $2^{32}-1$ (4G-1) data.
ENUM('nilai1','nilai2',..., 'nilaiN')	Ukuran 1 atau 2 byte. Tergantung jumlah nilai enumerasinya (maksimum 65535 nilai)
SET('nilai1','nilai2',..., 'nilaiN')	2,3,4 atau 8 byte, tergantung jumlah anggota himpunan (maksimum 64 anggota)

BAB III : Data Base Management System (DBMS)

Pengenalan

Database Management System (DBMS) adalah perangkat lunak yang memungkinkan pemakai untuk mendefinisikan, mengelola, dan mengontrol akses ke basis data. DBMS yang mengelola basis data relational disebut dengan Relational DBMS (RDBMS). Contoh perangkat lunak yang termasuk DBMS: dBase, FoxBase, Rbase, Microsoft-Access, Borland Paradox / Borland Interbase, MS-SQL Server, Oracle, Informix, Sybase, MySQL, dll.

Bahasa

Structure Query Language (SQL) adalah bahasa standar basis data yang digunakan aplikasi atau pemakai untuk berinteraksi dengan basis data melalui DBMS.

SQL dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Data Definition Language (DDL)*

DDL adalah sebuah metode Query SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah Database, Query yang dimiliki DDL adalah :

1. Create : Digunakan untuk membuat Database dan Tabel
2. Drop : Digunakan untuk menghapus Tabel dan Database
3. Alter : Digunakan untuk melakukan perubahan struktur tabel yang telah dibuat, baik menambah field, mengganti nama field, ataupun menamakannya kembali dan menghapus field

```
#CREATE
tbl_mhs <- "
CREATE TABLE mahasiswa (
  id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  nama VARCHAR(100),
  asal VARCHAR(100)
);
"
print(tbl_mhs)
```

```
## [1] "\nCREATE TABLE mahasiswa (\n      id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,\n      nama VARCHAR(100),\n
```

```
#DROP
dbExecute(basis, "DROP TABLE jurusan")
```

```
## [1] 0
```

```
#ALTER
# Menambahkan kolom alamat ke tabel mahasiswa
dbExecute(basis, "ALTER TABLE mahasiswa ADD COLUMN alamat VARCHAR(100)")
```

```
## [1] 0
```

```
# Mengubah nama kolom alamat menjadi alamat_rumah
dbExecute(basis, "ALTER TABLE mahasiswa CHANGE COLUMN alamat alamat_rumah VARCHAR(100)")
```

```
## [1] 0
```

2. Data Manipulation Language (DML)

DML adalah sebuah metode Query yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi, sehingga fungsi dari Query DML ini untuk melakukan manipulasi database yang telah dibuat. Query yang dimiliki DML adalah :

1. Insert : Digunakan untuk memasukkan data pada Tabel Database
2. Update : Digunakan untuk pengubahan terhadap data yang ada pada Tabel Database
3. Delete : Digunakan untuk penghapusan data pada Tabel Database

```
#INSERT
#MEMASUKAN DATA KE DALAM TABEL
tbl_mhs_nw <- "
INSERT INTO mahasiswa (id, nama, asal)
VALUES (1001, 'Asep', 'Serang'),
VALUES (1002, 'Beben', 'Serang'),
VALUES (1003, 'Chintia', 'Cilegon'),
VALUES (1004, 'Dadang', 'Tangerang'),
VALUES (1005, 'Edi', null),
VALUES (1006, 'Feby', 'Pandeglang'),
VALUES (1007, 'Gempita', null),
VALUES (1008, 'Helga', 'Cilegon');
"
print(tbl_mhs_nw)
```

```
## [1] "\nINSERT INTO mahasiswa (id, nama, asal)\nVALUES (1001, 'Asep','Serang'),\nVALUES (1002, 'Beben
```

```
#UPDATE  
#MENGGUPDATE DATA PADA TABEL  
query <- "  
UPDATE mahasiswa  
SET asal = 'Lebak'  
WHERE id IN (1005, 1007);  
"  
print(query)
```

```
## [1] "\nUPDATE mahasiswa\nSET asal = 'Lebak'\nWHERE id IN (1005, 1007);\n"
```

```
#DELETE  
#Menghapus data mahasiswa dengan nim 1001  
dbExecute(basis, "DELETE FROM mahasiswa WHERE id = 1001")
```

```
## [1] 0
```

3. *Data Control Language (DCL)*

DCL adalah sebuah metode Query SQL yang digunakan untuk memberikan hak otorisasi mengakses Database, mengalokasikan space, pendefinisian space, dan pengauditan penggunaan database. Query yang dimiliki DCL adalah :

1. Grant : Untuk mengizinkan user mengakses Tabel dalam Database
2. Revoke : Untuk membatalkan izin hak user, yang ditetapkan oleh perintah Grant
3. Commit : Menetapkan penyimpanan Database
4. Rollback : Membatalkan penyimpanan Database

```
#GRANT  
# Memberikan hak SELECT kepada user1 untuk tabel mahasiswa  
dbExecute(basis, "GRANT SELECT ON be19.Mahasiswa TO 'root'@'localhost'")
```

```
## [1] 0
```

```
#REVOKE  
# Mencabut hak SELECT dari user1 pada tabel mahasiswa  
dbExecute(basis, "REVOKE SELECT ON be19.Mahasiswa FROM 'root'@'localhost'")
```

```
## [1] 0
```

```
#COMMIT  
# Mulai transaksi  
dbBegin(basis)
```

```
## [1] TRUE
```

```
# Operasi pertama: menambah data
dbExecute(basis, "INSERT INTO Mahasiswa (nama, asal) VALUES ('Fabian', 'Yogyakarta')")
```

```
## [1] 1
```

```
# Operasi kedua: update data
dbExecute(basis, "UPDATE Mahasiswa SET asal = 'Bali' WHERE nama = 'Dewa'")
```

```
## [1] 0
```

```
# Jika operasi berhasil, lakukan COMMIT
dbCommit(basis)
```

```
## [1] TRUE
```

```
#ROLLBACK
dbExecute(basis, "ROLLBACK")
```

```
## [1] 0
```

Komponen DBMS

Menurut Connolly dan Begg (2010:68-71), ada 5 komponen utama dari lingkungan DBMS: Hardware, Software, Data, Prosedur, dan People.

1. Hardware

DBMS dan aplikasinya memerlukan perangkat keras untuk dapat dijalankan. Perangkat keras dapat terdiri dari single personal computer, single mainframe, atau sebuah jaringan computer.

2. Software

Komponen perangkat lunak terdiri dari perangkat lunak DBMS dan program aplikasi dengan sistem operasi, didalamnya terdapat perangkat lunak jaringan apabila DBMS membutuhkan sebuah jaringan untuk digunakan. Pada umumnya program aplikasi ditulis dalam bahasa pemrograman generasi ketiga (3GL) seperti 'C', C++, Java, Visual Basic, COBOL, Fortran, Pascal, atau bahasa pemrograman generasi keempat (4GL), seperti SQL, yang juga terdapat pada bahasa pemrograman generasi ketiga.

3. Data

Data merupakan komponen penting dalam sebuah DBMS, terutama dari sudut pandang pengguna akhir. Data menghubungkan komponen mesin (Hardware) dengan manusia.

4. Prosedur

Prosedur mengarah pada instruksi dan peraturan yang mengatur rancangan dan penggunaan dari basis data. Ini seperti mencakup instruksi-instruksi, yaitu:

- Log on ke DBMS.
- Menggunakan fasilitas DBMS program aplikasi tertentu.
- Memulai dan mengakhiri DBMS.
- Membuat duplikat back-up basis data.
- Menangani kerusakan perangkat keras atau perangkat lunak.

- Mengubah struktur table, mengatur ulang data antara banyak disk, meningkatkan kinerja atau penyimpanan arsip pada secondary storage

5. People

People merupakan komponen terakhir yang terlibat dengan sistem. Berikut terdapat beberapa tipe peran atau peran yang terlibat dalam sebuah DBMS, yaitu :

1. Data dan database administrators.
 - Data Administrator (DA) bertanggung jawab dalam mengatur sumber data, meliputi perencanaan basis data, standar pengaturan dan pengembangan, kebijakan dan prosedur maupun rancangan konseptual dan logika basis data.
 - Database Administrator (DBA) bertanggung jawab dalam realisasi fisik basis data meliputi rancangan physical basis data dan implementasi, keamanan, dan pengaturan integritas, menjaga sistem operasional dan memastikan kinerja aplikasi untuk kepuasan pengguna.

Kelebihan

- Mengurangi pengulangan data
- Mencapai independensi data
- Mengintegrasikan data beberapa file
- Mengambil data dan informasi dengan cepat
- Meningkatkan keamanan

Kekurangan

Menurut Conolly dan begg (2010:80-81), Database Management System (DBMS) memiliki kekurangan, berikut ini merupakan kekurangan DBMS antara lain:

a. Kompleks

DBMS merupakan bagian dari perangkat lunak yang sangat kompleks. Kesalahan terhadap pengertian sistem akan mengakibatkan rancangan keputusan yang buruk pada suatu organisasi sehingga perancang basis data dan pengembang basis data, database administrator (DBA) serta end-user perlu mengerti tentang keuntungan fungsional DBMS terlebih dahulu.

b. Ukuran

Kompleksitas dan banyaknya kegunaan dari DBMS menjadikannya sebagai perangkat lunak yang sangat besar, sehingga memerlukan tempat penyimpanan data yang besar dan juga membutuhkan memori yang cukup agar bisa berjalan secara efisien.

c. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk DBMS sangat bervariasi, tergantung dari lingkungan dan kegunaan yang disediakan oleh DBMS tersebut.

d. Biaya tambahan untuk perangkat keras

Kebutuhan tempat penyimpanan data untuk DBMS dan basis data mungkin mengharuskan pembelian tempat khusus penyimpanan data tambahan.

e. Biaya Konversi

Dalam situasi tertentu, biaya untuk DBMS dan perangkat keras tambahan dapat menjadi penting dibandingkan dengan biaya konversi dari aplikasi yang sudah ada agar dapat berjalan di DBMS dan perangkat keras baru.

f. **Performa**

g. **Kemungkinan gagal yang tinggi**

Pemusatan dari sumber daya meningkatkan kerentanan sistem yang disebabkan oleh semua pemakai dan aplikasi bergantung pada ketersediaan dari DBMS, kegagalan dari salah satu komponen dapat membuat operasi terhenti

BAB IV : Entity Relationship Diagram (ERD)

Pengenalan

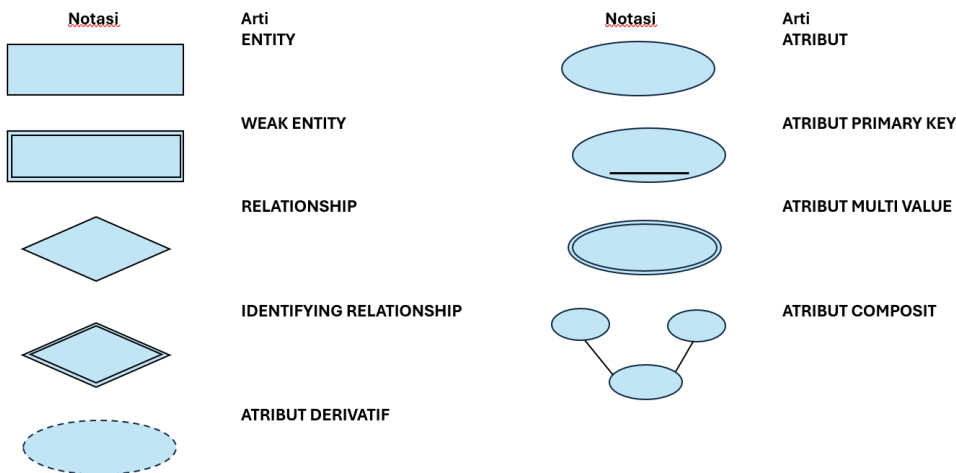
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah salah satu alat penting dalam pengembangan sistem informasi, khususnya dalam perancangan basis data. ERD membantu mengilustrasikan hubungan antara entitas-entitas dalam sebuah sistem, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang struktur data dan interaksi antar komponen. ERD adalah representasi visual dari struktur basis data yang menggambarkan entitas, atribut dan hubungan antar entitas tersebut. entitas dapat diartikan sebagai objek atau konsep yang dapat dibedakan dan memiliki data yang disimpan dalam basis data.

Model Data ERD

Sebelum membuat perancangan sistem yang tepat, harus terlebih dahulu mengetahui jenis model data yang digunakan. Karena model data tersebut dapat berpengaruh dalam pengembangan sistem.

1. **Model Data Konseptual** Adalah model data paling tinggi karena di dalamnya berisi data-data yang detail. Data konseptual ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat satu atau lebih model data logis. Tujuan dari pengembangan model data konseptual adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur database yang terdiri dari entitas dan relasi antar setiap entitas.
2. **Model Data Logis** Adalah pengembangan dari model data konseptual, itu sebabnya dalam proses pembuatannya model data ini dibuat lebih rinci dari model data konseptual dan dibuat setelah model data konseptual selesai dibuat. Model ini digunakan untuk menambah informasi secara eksplisit ke dalam unsur-unsur model konseptual.
3. **Model Data Fisik** Adalah pengembangan dari masing-masing model data logis. Model data ini biasanya digunakan untuk merancang sebuah database.

Simbol-simbol

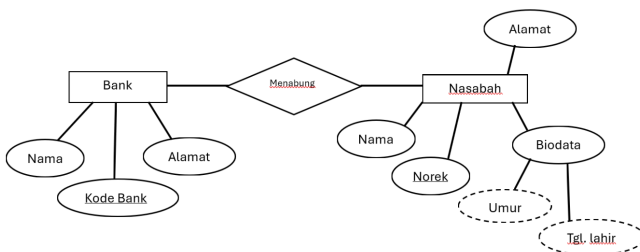


Komponen

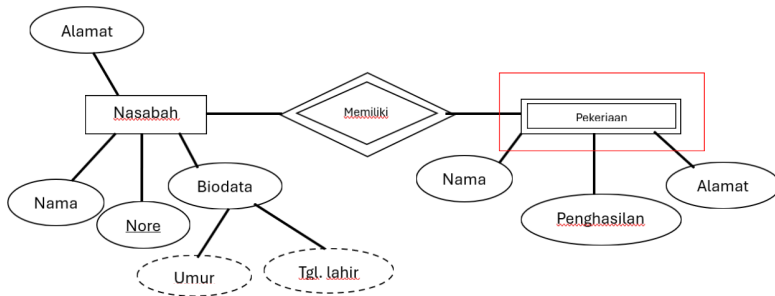
1. **Entitas (*Entity*)**: Merupakan objek utama dalam ERD yang merepresentasikan kumpulan objek atau konsep yang memiliki karakteristik sama. Entitas digambarkan dengan persegi panjang dan diberi nama sesuai dengan objek yang diwakilinya, misalnya, “Mahasiswa” atau “Mata Kuliah”.
2. **Atribut (*Attributes*)**: Merupakan ciri-ciri atau informasi yang dimiliki oleh entitas. Atribut digambarkan dengan elips dan dihubungkan dengan entitas yang bersangkutan. Misalnya, entitas “Mahasiswa” mungkin memiliki atribut seperti “Nama”, “NIM”, dan “Tanggal Lahir”.
3. **Hubungan (*Relationships*)**: Menunjukkan bagaimana entitas-entitas tersebut berinteraksi satu sama lain. Hubungan ini digambarkan dengan bentuk berlian dan diberi nama yang mendeskripsikan hubungan tersebut, misalnya “Meminjam” antara entitas “Mahasiswa” dan “Buku”.
4. **Kardinalitas (*Cardinality*)**: Menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berhubungan dengan entitas lainnya dalam hubungan tertentu. Kardinalitas biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol seperti 1:1 (satu ke satu), 1:N (satu ke banyak), atau N:N (banyak ke banyak).

Entity Set

1. **Strong entity set** yaitu entity set yang satu atau lebih atributnya digunakan oleh entity set lain sebagai key.



2. **Weak Entity set**, Entity set yang bergantung terhadap strong entity set. Digambarkan dengan empat persegi panjang bertumpuk.



Jenis-jenis Atribut

1. **Atribut sederhana** adalah atribut atomik yang tidak dapat dipilah lagi. Contohnya adalah jenis kelamin dan jurusan.
2. **Atribut komposit** adalah atribut yang masih dapat diuraikan lagi menjadi sub-sub atribut yang masing-masing memiliki makna. Sebagai contoh, pada atribut Nama dapat diuraikan menjadi nama depan, nama tengah, nama belakang. Contoh lainnya adalah atribut alamat (nama jalan, nomor rumah, kota).
3. **Atribut bernilai tunggal** adalah atribut yang hanya memiliki maksimal satu nilai di tiap datanya. Contohnya NIM, nama, dan tanggal lahir.
4. **Atribut bernilai banyak** adalah atribut yang dapat diisi lebih dari satu nilai. Misalnya hobby dan nomor handphone.
5. **Atribut harus bernilai (*mandatory attribute*)** adalah atribut yang harus berisi suatu data. Contohnya adalah NIM, nama mahasiswa, dan alamat.
6. **Atribut nilai null** adalah atribut yang belum memiliki nilai. Dalam hal ini, null artinya kosong. Contohnya, pada atribut Hobi_mhs untuk entitas mahasiswa bernama Eka yang memang tidak memiliki hobby. Atribut null juga dapat diartikan bahwa datanya belum siap atau masih meragukan.
7. **Atribut turunan** adalah atribut yang nilainya dapat diturunkan dari atribut lainnya. Atribut turunan sebenarnya hanya digunakan sebagai penjelas dan dapat ditiadakan. Contoh atribut turunan adalah angkatan. Nilai-nilai pada atribut angkatan dapat diketahui dari atribut nim (biasanya dua karakter pertama dalam nim menyatakan dua digit bilangan tahun masuknya mahasiswa yang bersangkutan). Contoh atribut turunan lainnya adalah atribut indeks prestasi yang dapat diperoleh dari hasil perhitungan nilai.
8. **Primary key** adalah atribut yang dapat membedakan data satu dengan data yang lainnya dalam suatu entitas. Contohnya adalah NIM, Kode makanan, dan Kode barang. Fungsi penggunaan Primary Key adalah untuk membedakan data satu dengan data yang lainnya.

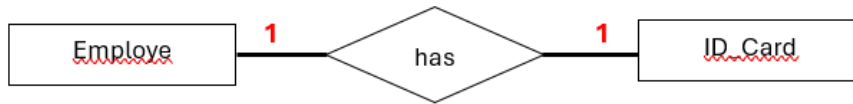
Mandatory Attribute

Mandatory Attribute		Non Mandatory Attribute	
Atribut bernilai tunggal	Atribut bernilai banyak		Nilai null
NIM	Nama_mhs	Alamat_mhs	Hobi_mhs
1803	Shintya	Jl. Durian V, Malang	Memasak, menulis
1804	Eka	Jl. Besi III, Cilegon	
1805	Chantika	Jl. Edelwis IV, Surabaya	Traveling, Hiking, Fotografi
1806	Galang	Jl. Cempaka II, Jakarta	Bermain musik, Basket

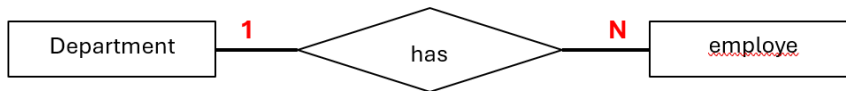
Mapping Cardinality

Kardinalitas atau derajat relasi adalah jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi pada entitas lainnya. Jika diberikan dua himpunan entitas (yaitu A dan B), maka kardinalitas relasinya dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu:

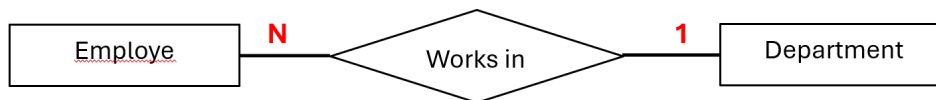
1. **Satu ke Satu (*One to One*)**, yang berarti satu entitas A berhubungan paling banyak satu dengan entitas B. Begitupun sebaliknya, satu entitas pada himpunan B berhubungan paling banyak satu dengan entitas A.



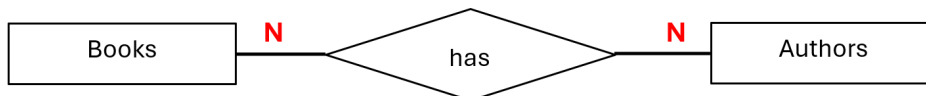
2. **Satu ke Banyak (*One to Many*)**, yang berarti satu entitas A dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas B. Namun tidak berlaku sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.



3. **Banyak ke Satu (*Many to One*)**, yang berarti satu entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas B. Namun tidak berlaku sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas A. Kardinalitas relasi Satu ke Banyak dan Kardinalitas relasi Banyak ke Satu dapat dianggap sama, karena tinjauan kardinalitas relasi selalu dapat dilihat dari dua sisi. Artinya, posisi himpunan entitas A dan himpunan entitas B dapat saja ditukar.



4. **Banyak ke Banyak (*Many to Many*)**, yang berarti satu entitas A dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas B dan sebaliknya.



Langkah-langkah membuat ERD

Berikut adalah tahapan dalam perancangan ERD:

1. Identifikasi entitas yang diperlukan
2. Identifikasi dan deskripsikan relasi antar entitas
3. Tambahkan atribut pada setiap entitas, termasuk key atribut-nya
4. Gambar ERD dengan lengkap (entitas, atribut, relasi dan garis)
5. Review hasil berdasarkan keperluan databasenya

STUDY KASUS

Buatlah sebuah database untuk sistem manajemen perpustakaan. Buat tabel bernama “buku” dengan id buku sebagai primary key.

- ID buku
- Judul buku
- Pengarang
- Tahun terbit
- Jumlah stok buku

Masukan data ke tabel dengan

id_buku	judul	pengarang	tahun_terbit	stok
1	Pemrograman	Andidas	2020	10
2	Belajar SQL	Bram wijaya	2021	5
3	Data Analis	Saraswati	2018	6
4	RStudio	Beni	2017	8
5	Data Science	Macca	2021	5
6	Excel	Diandra	2018	2

Ambil buku yang stoknya kurang dari 10,

Tunjukkan hasil dari tabel buku yang terbaru.

Mengurutkan data

1. Urutkan tabel buku berdasarkan tahun terbit pada urutan menurun. Tuliskan bagaimana perintah SQLnya dan tunjukkan hasil tabel yang sudah diurutkan.
2. Urutkan tabel buku berdasarkan stok dalam urutan menurun, lalu semester dalam urutan menaik. Tuliskan bagaimana perintah SQLnya dan tunjukkan hasil tabel yang sudah diurutkan :::

Menggabungkan Tabel

Terdapat tabel dengan data

id_peminjaman	id_buku	nama_anggota
1	1	Dikhi
2	2	Kartika
3	4	Teguh
4	3	Iqbal
5	2	Setiawan

1. Berdasarkan Tabel sebelumnya buatlah query SQL untuk menampilkan daftar judul buku beserta nama peminjamnya dari tabel buku dan peminjaman.
2. Buatlah tabel untuk menampilkan daftar semua buku dan nama peminjam, termasuk buku yang tidak dipinjam.

3. Tulislah query untuk menampilkan semua peminjaman beserta detail buku yang dipinjam, termasuk peminjaman yang tidak memiliki buku yang tercatat.
4. Buatlah query untuk menampilkan semua peminjaman dan semua buku, meskipun ada peminjaman tanpa buku atau buku tanpa peminjaman.