Modul 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 programer 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, Phyton, 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 :** MySQLmendukung 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
2. **Create Table** : Digunakan untuk membuat tabel data baru dalam sebuah database.
3. **Insert Into** : Digunakan untuk menambahkan data baru di tabel database.
4. **Select** : Digunakan untuk memilih table dari database.
5. **Update** : Digunakan untuk mengubah/memperbarui data di tabel database.
6. **Where** : Digunakan untuk memfilter data pada perintah Select

### 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)

### Menggabungkan tabel

1. **JOIN** adalah perintah dalam SQL yang digunakan untuk menggabungkan baris dari dua atau lebih tabel berdasarkan kolom terkait antara tabel-tabel tersebut. Fungsinya adalah untuk mengumpulkan data dari beberapa tabel yang memiliki hubungan, biasanya dengan menggunakan kolom yang sama atau berelasi, seperti primary key dan foreign key.

* JOIN: Kata kunci untuk menggabungkan tabel. ON: Menentukan kondisi penggabungan, yaitu kolom yang menghubungkan kedua 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
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.
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.
4. **FULL OUTER JOIN** adalah jenis join dalam SQL yang mengembalikan semua baris dari kedua tabel, baik yang memiliki kecocokan maupun yang tidak.

* **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 bertandai dengan kata UNSIGNED |  |
| 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 | Ukuran 4 byte. Sinonim dari int |
| BIGINT | Ukuran 8 byte. Bilangan bulat terbesar dengan jangkauan untuk bilangan bertanda : |

-9223372036854775808 s/d 9223372036854775807 dan untuk   
 yang tidak bertanda : 0 s/d 1844674473709551615 |

     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 |

1. **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 | Ukuran 3 Byte. Tanggal dengan jangkauan dari ‘1000-01-01’ s/d ‘9999-12-31’ |
| TIMESTAMP | Ukuran 4 byte. Kombinasi tanggal dan jam, dengan jangkauan dari ‘1970-01-01 00:00:00’ |
| s/d ‘2037’ |  |
| TIME | Ukuran 3 byte. Waktu dengan jangkauan dari ‘839:59:59’ s/d ‘838:59:59’ |
| YEAR | Ukuran 1 byte. Data tahun antara 1901 s/d 2155 |

1. **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. Type 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. |
| LONGBLOB, 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’) | 1,2,3,4 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 Definision 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

1. ***Data Manipulation Language*** ***(DML)***

* DML adalah sebuah metode Query yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi, sehingga fungsi dari Query DML ini untuk melakukan pemanipulasian 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

1. ***Data Control Languange*** ***(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 mengijinkan user mengakses Tabel dalam Database
  2. Revoke : Untuk membatalkan izin hak user, yang ditetapkan oleh perintah Grant
  3. Commit : Mentapkan penyimpanan Database
  4. Rollback : Membatalkan penyimpanan Database

## 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.Perangkatkeras dapat terdiri dari single personal computer, single mainframe, atau sebuah jaringan computer.

1. **Software**

* Komponen perangkat lunak terdiri dari perangkat lunak DBMS dan program aplikasidengan sistem operasi, didalamnya terdapat perangkat lunak jaringan apabila DBMSmembutuhkan sebuah jaringan untuk digunakan. Pada umumnya program aplikasi ditulisdalam bahasa pemrograman generasi ketiga (3GL) seperti ‘C’, C++, Java, Visual Basic,COBOL, Fortran, Pascal, atau bahasa pemrograman generasi keempat (4GL), sepertiSQL, yang juga terdapat pada bahasa pemrograman generasi ketiga.

1. **Data**

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

1. **Prosedur**

* Prosedur mengarah pada instruksi dan peraturan yang mengatur rancangan danpenggunaan 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

1. **People**

* People merupakan komponen terakhir yang terlibat dengan sistem.Berikut terdapat beberapa tiperole atau peran yang terlibat dalam sebuah DBMS, yaitu :
  1. Data dan database administratorsa.
     + Data Administrator (DA) bertanggung jawab dalam mengatur sumber data, meliputiperencanaan basis data, standar pengaturan dan pengembangan, kebijakan danprosedur maupun rancangan konseptual dan logika basis data.
     + Database Administrator (DBA) bertanggung jawab dalam realisasi fisik basis datameliputi rancangan physicalbasis data dan implementasi, keamanan, dan pengaturanintegritas, menjaga sistem operasional dan memastikan kinerja aplikasi untukkepuasan 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 sistemakan megakibatkan rancangan keputusan yang buruk padasuatu organisasi sehingga perancang basis data dan pengembang basis data, databaseadministrator (DBA) serta end-userperlu mengerti tentang keuntungan fungsional DBMS terlebih dahulu.

b. **Ukuran**

Kompleksitas dan banyaknya kegunaan dari DBMS menjadikannya sebagaiperangkat lunak yang sangat besar, sehingga memerlukan tempat penyimpanan datayang besar dan juga membutuhkan memori yang cukup agar bisa berjalan secaraefisien.

c. **Biaya**

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

d. **Biaya tambahan untuk perangkat keras**

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

e. **Biaya Konversi**

Dalam situasi tertentu, biaya untk DBMS dan perangkat keras tambahan dapatmenjadi penting dibanng dengan biaya konversi dari aplikasi yang sudah ada agar dapatberjalan di DBMS dan perangkat keras baru.

f. **Performa**

g. **Kemungkinan gagal yang tinggi**

Pemusatan dari sumber daya meningkatkan kerentanan sistemyang disebabkan olehsemua pemakai dan aplikasi bergantung pada ketersediaan dari DBMS, kegagalan darisalah satu komponen dapat membuat operasi terhent

# BAB IV : Entity Relationship Diagram (ERD)

## Pengenalan

**Entity Relationship Diagram (ERD)** adalah salah satu alat penting dalam pengembangan sistem infromasi, khususnya dalma 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 dayang 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 mmebuat perancangan sistem yang tepat, harus terlebih dahulu mengetahui jenis model data yang digunakan. Karena model data tersebut dapat berpengaruh dalma 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 mengenaik 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 infromasi secara eksplisit kedalam 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 datany 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.

## 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