

PERTEMUAN 5

Data Manipulation Language

Data Manipulation Language (DML)

Merupakan sub bahasa SQL yang berfungsi memanipulasi data yang ada di dalam basisdata atau database. Perintah yang termasuk didalam DML adalah INSERT, SELECT, UPDATE dan DELETE.

1. Perintah **INSERT**: berfungsi untuk menyisipkan, memasukkan, atau menyimpan data dari luar sistem kedalam database.

INSERT INTO nama_tabel VALUES (value-1, value-2,...,value-n);

INSERT INTO mahasiswa **VALUES** ("12120002","Risma", "28/04/1989","TANGERANG");



 Perintah SELECT: berfungsi untuk membentuk tabel baru dengan cara mengcopy (backup) seluruh data dari tabel aktif.

SELECT * **INTO** nama_tabel_baru **FROM** nama_tabel_aktif;

SELECT * INTO mahasiswa_baru FROM mahasiswa;

3. Perintah **UPDATE** : berfungsi untuk mengubah satu atau lebih data *field* yang terdapat pada satu atau lebih *record*.

UPDATE nama_tabel SET field=value WHERE kriteria;

UPDATE mahasiswa **SET** nama="Ahmad" **WHERE** NIM="12120002";



4. Perintah **DELETE**: berfungsi untuk menghapus satu atau beberapa *record* dari suatu

DELETE * **FROM** nama_tabel **WHERE** kriteria;

DELETE * **FROM** mahasiswa **WHERE** nim="12120002";

Latihan penggunaan DML

Anda adalah seorang programmer yang diminta oleh sebuah perusahaan untuk membuat sebuah basis data dengan menggunakan perintah DDL. Berikut adalah struktur basis data yang harus anda kerjakan!!

- 1. Buatlah sebuah database dengan nama db_susu.accdb.
- 2. Buatlah sebuah tabel dengan nama **tb_susu** berdasarkan struktur tabel dibawah ini:

Field	Туре	Size	Keterangan
kd_susu	Text	5	Primary Key
nm_susu	Text	30	
harga	Currency		
ukuran	Text	15	



3. Isilah **tb_susu** dengan beberapa *record* data seperti dibawah ini:

kd_susu	nm_susu	harga	ukuran
S001	Dancow	35000	Besar
S002	Bendera	38000	Sedang
S003	Milo	23000	Kecil

- 4. Copy/Backup tb_susu dengan nama copy_tb_susu.
- 5. Ubahlah isi *record* pada *field* **harga** menjadi **Rp. 55.000,**-untuk kode susu **S001**.
- 6. Hapuslah sebuah record dengan kode susu **S003**.

🗷 Selamat Mengerjakan 🗷