

DBASE III+

PENGENALAN DBASE III

Dbase III adalah software yang terdiri dari 2 bagian :

- **UTILITY PROGRAM** adalah paket program yang membantu dalam hal pembentukan file, pengisian data, peragaan data yang sudah ada dan lain sebagainya.
- **BAHASA PROGRAM** seperti bahasa komputer lainnya. Utility diatas menggunakan bahasa yang ada dalam Dbase III.

MEMULAI DBASE III PLUS

Untuk memulai dbase III lakukan langkah berikut :

A:\> Dbase

Maka pada layar akan muncul prompt titik (.), ini adalah prompt database.

Kemudian ketik :

SET DEFAULT TO B:

Instruksi ini berfungsi untuk memberitahukan pada Dbase III bahwa disket data atau disket kerja terletak pada drive B.

MEMBUAT FILE (Create)

Sintaks : . Create Nama_file.dbf

Create digunakan untuk mendefinisikan struktur database yang baru.

Ketik perintah berikut :

.SET DEFAULT TO B (disk data ada di drive B)

.CREATE INVENT

Maka pada layar akan tampil sbb :

	Field name	Type	Witdh	Dec
1.	URAIAN	Char/Text	15	2

Maka pada ujung kiri bawah akan tampil sbb :

Hit RETURN to Confirm—any other key to resume

Dan pada ujung kiri atas layar akan tampil :

Input data record now ? (Y/N)

Jika mengetik Y maka akan menginput data sedangkan untuk N maka kursor akan kembali ke prompt titik. Setelah selesai memasukkan data yang terakhir tekan ^W.

MEMBUKA FILE DATABASE (Use)

Sintaks : .Use Nama_file

Use jika diikuti nama file maka berfungsi untuk membuka file database, tetapi jika use tidak diikuti apa-apa maka berfungsi untuk menutup sebuah file database.

MENGISI / MENAMBAH DATA (Append)

Sintaks :

.APPEND [BLANK] { Penambahan data kosong ke database yang sedang aktif melalui keyboard }

.APPEND FROM <file> [FOR/WHILE <kondisi> [SDF?DELIMETED [WITH BLANK/<delimiter>]] (Menambahkan record dari file tertentu ke file (.dbf) yang sedang aktif.

Penambahan data akan berlangsung terus sampai diakhiri dengan menekan ^W atau ^ End.

MENYISIPKAN DATA (Insert)

Sintaks :

.INSERT (menyisipkan suatu record tertentu setelah suatu posisi record tertentu iyang pada saat itu sedang terbaca oleh komputer).

.INSERT BEFORE (record baru akan disisipkan sebelum suatu posisi record tertentu)

.INSERT BLANK (record baru yang akan dimasukkan tersebut tidak terisi data apa – apa pada field-fieldnya).

MELIHAT DATA (Display dan List)

(Display)

Sintaks : .DISPLAY [<scope>] [FIELDS <daftar field>] [FOR/WHILE
<kondisi> [OFF] [TO PRINT]

Contoh : .Display all {melihat seluruh record data}.

.Display Record 2 {melihat record data nomor 2}

.Display next 3 {melihat record 3 data berikutnya }

.Display (melihat data yang sedang ditunjuk oleh penunjuk record}

.Display all off (menampilkan tanpa nomor record}

(LIST)

Sintaks : .LIST [<scope>] [FIELDS<daftar field>][FOR/WHILE <kondisi>]
[OFF] {to PRINT}.

Contoh :

.List for Uraian ="Disket" {Melihat uraian yang dimulai dengan "Disket"}.

.List Off uraian, tersedia for uraian = "disket" {melihat data field uraian yang
dimulai dengan "disket",tunjukkan filed Uraian dan Tersedia saja.

MENGHAPUS RECORD (Delete)

Sintaks : .DELETE [<scope>] [FOR/WHILE <kondisi>]

- Pack : membuang semua record yang telah ditandai untuk penghapusan
- Recall : Mengemablikan record yang telah ditandai untuk penghapusan kembali keadaan semula.

Sintaks : RECALL [<scope>] [FOR/WHILE <kondisi>]

MEMPERBAIKI DATA (Edit, Browse dan replace)

(Edit) : Mengedit suatu record tertentu

Sintaks : .EDIT [[record] <expN>]

Contoh : .EDIT 3 {melakukan perubahan pada reco no 3}

(Browse) : Mengedit data, tempat seluruh data dapat terlihat dilayar.

Sintaks : BROWSE [FIELDS<daftar fiels>]

(Replace): Mengganti field data satu atau lebih dengan suatu nilai tertentu pada file yang sedang aktif.

Sintaks : REPLACE [<scope>]<filed>WITH<expresi>[field2>

WITH <exp2>.....][FOR WHILE <kondisi>]

Contoh :

Mengganti record 4 field uraian menjadi 'digitizer Roland" dan field Tersedia menjadi 5.

.REPLACE RECORD \$ URAIAN WITH "Digitizer Roland", TERSEDIA WITH 5

MENGUBAH STRUKTUR FILE

➤ MODIFY STRUCTURE

Digunakan untuk mengubah struktur file yang ada.

Sintaks : MODIFY STRUCTURE <nama file>

Contoh ; Tambahkan field KDITEM ke file INVENT.DBF

.MODIFY STRUCTURE

	field name		type	width	dec
1	URAIAN		Char/text	15	
2	HRG SATUAN	Numeric	10		
3	TERSEDIA	Numeric	4	0	

Tambahkan field KDITEM, type character, width : 4

	field name		type	width	dec
1	URAIAN		Char/text	15	
2	HRG SATUAN	Numeric	10		
3	TERSEDIA	Numeric	4	0	
4	KDITEM		Char/text	4	

Setelah itu tekan ^W.