BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

2.1.1 Sekilas Sejarah Singkat CV Geoscan Eksplorasindo

CV Geoscan Eksplorasindo merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan geologi dan pertambangan yang didirikan pada tanggal 5 Agustus 2004 dengan nama Ageka Imaging Survey, perusahaan ini terus berkembang hingga saat ini. Pada tahun 2007 perusahaan ini disahkan dengan nama CV Geoscan Eksplorasindo berdasarkan Akta Notaris Drs. Juher Zaidir, S.H. No.4 pada tanggal 14 Desember 2007.

Dalam perkembangannya, perusahaan ini memiliki 4 (empat) bidang jasa yang ditawarkan, yaitu sebagai berikut.

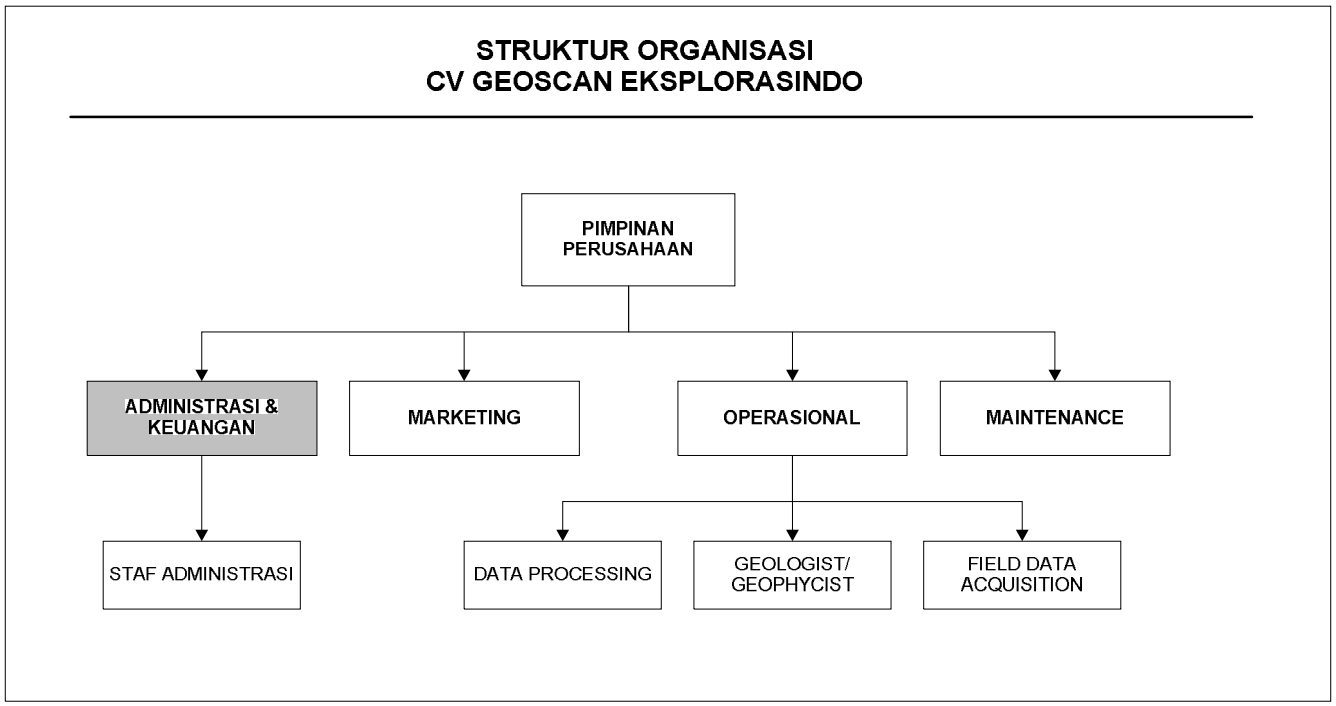
1. Survey Geolistrik 2D/3D
2. Survey Geologi
3. Survey Geomagnet
4. Pemetaan Topografi

Adapun daerah-daerah survey tersebut tidak hanya mencakup pulau jawa saja, tetapi meliputi pula Pulau Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara dan Papua.

2.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi menggambarkan struktur kerja dari suatu organisasi. Struktur organisasi hanya dapat menunjukan hubungan wewenang yang formal saja dan tidak dapat menggambarkan seberapa besar wewenang, tanggung jawab dan deskripsi pekerjaan yang terperinci.

Struktur organisasi mempunyai arti penting karena struktur organisasi merupakan benruk formal kegiatan dan hubungan antara berbagai subunit bagian-bagian didalam perusahaan, dengan mengetahui struktur organisasi dapat diperoleh suatu gambaran tentang bagian-bagian yang ada dalam suatu organisasi. Gambar 2.1 merupakan struktur organisasi dari CV. Geoscan Eksplorasindo



Gambar 2.1 Struktur organisasi CV. Geoscan Eksplorasindo

2.1.3 Deskripsi Tugas

Definisi tugas digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang, tanggung jawab dari masing-masing bagian. Definisi tugas yang ada di CV. Geoscan Eksplorasindo adalah sebagai berikut :

1. Direktur (pimpinan perusahaan)
   a. Mengkoordinasi semua kegiatan perusahaan
   b. Menyusun dan menetapkan rencana kerja dan anggaran perusahaan sesuai perusahaan.
   c. Mengangkat dan menyutujui staf pada bagian di bawahnya, sehingga semua bagian dapat terkoordinasikan sesuai dengan kedudukan masing-masing.
   d. Mengambil keputusan dalam masalah-masalah intern dan ekstern perusahaan.
   e. Mengawasi pekerjaan-pekerjaan kepala bagian
2. Administrasi dan Keuangan
   a. Melakukan pengawasan terhadap cara kerja bawahannya.
   b. Merencanakan dan melaksanakan terhadap hubungan kerja seperti penerimaan karyawan, dan mengatur pembayaran gaji.
   c. Membuat laporan dan analisa secara berkala
   d. Merencanakan/mengajukan rencana, usulan-usulan kenaikan karyawan secara keseluruhan
   e. Bertanggung jawab kepada Kepala Bagian Operasional dan Pimpinan Perusahaan

3. Staf Administrasi
   a. Menyelenggarakan Administrasi perusahaan
   b. Melakukan pencatatan terhadap kegiatan administrasi perusahaan
   c. Memberikan pendapat mengenai masalah keuangan
   d. Melaksanakan pembukuan keuangan perusahaan
4. Bagian Marketing
   a. Berhubungan dengan pengguna jasa mengenai project.
   b. Bertanggung jawab kepada Kepala Bagian Opersional
5. Bagian Operasional
   a. Melakukan pengawasan terhadap cara kerja semua Bagian
   b. Merencanakan, mengarahkan dan mengkoordinasikan operasi perusahaan
   c. Mengambil keputusan dalam masalah-masalah intern dan ekstern perusahaan.
   d. Mengawasi kegiatan pengerjaan project.
6. *Data Processing*
   a. Mengolah data mentah dari pengerjaan project di lapangan, menjadi data setengah jadi
7. *Geologist/Geophisicist*
   a. Mengkoordinasikan tim lapangan
   b. Mengolah data setengah jadi menjadi informasi yang dapat digunakan oleh pengguna jasa.
8. *Field Data Acquisition*
   a. Bertugas di lapangan, sebagai pengambil data lapangan.
9. Bagian *Maintenance*
   a. Melakukan perawatan/pemeliharaan peralatan kantor dan survey agar selalu berada dalam keadaan baik, setiap akan beroperasi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep dasar informasi

2.2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.[3]

2.2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya.[3]

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan enam hal, yaitu:

a. Relevan

   Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya.

b. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya.

c. Tepat waktu

   Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat.

d. Ekonomis

e. Efisien

f. Dapat dipercaya

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sekumpulan hardware, software, brainware, prosedur dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan[4].

2.2.2.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutkan dengan istilah blok bangunan (*building blok)*, yaitu blok masukan (*input blok)*, blok model (*model block*), blok keluaran (*output block)*, blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*control block*)[1] .

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, *input* disini termasuk metode-metode pada media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan •kotak alat• (*tool-box)* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input,* menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan-kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

6. Blok Kendali

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan ditetapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

2.2.3 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak adalah pendekatan sistematis untuk merekayasa perangkat lunak yang handal atau bermutu, tepat waktu dan dengan biaya yang optimal[5].

2.2.4 Pengembangan perangkat lunak

Rekayasa perangkat lunak atau tim perekayasa harus menggabungkan strategi pengembangan yang melingkupi lapisan proses, metode, dan alat-alat bantu serta fase-fase generik. Strategi ini sedaang diacukan sebagai model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak[6].

Perangkat lunak yang disimpan atau digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama akan menimbulkan masalah apabila sering diabaikan atau tidak diperhatikan perkembangannya. Permasalahan yang akan timbul dari penggunaan perangkat lunak yang cukup lama adalah :

1. Adanya kebutuhan baru. Sebagai contoh pada saat ini berkembangnya perangkat lunak berbasis web.
2. Untuk mengurangi kompleksitas, biaya dan waktu pemasaran. Sebagai contoh pemanfaatan dari perkembangan bahasa pemrograman tingkat tinggi.
3. Mengurangi cacat. Sebagai contoh dengan cara membuat standarisasi dari pengkodean yang tidak sesuai.

Evolusi perangkat lunak diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dari penggunaan perangkat lunak yang lama, yang terdiri dari :

1. Pembangunan perangkat lunak

   Pembangunan perangkat lunak meliputi permintaan (*requirement*), spesifikasi, perancangan (*design), testing* dan sebagainya.

2. Perawatan perangkat lunak

Perawatan perangkat lunak merupakan proses-proses untuk memperpanjang waktu penggunaan sistem perangkat lunak yang ada, sehingga tetap dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dengan baik.

3. Migrasi perangkat lunak

Proses-proses yang memindahkan sistem yang ada ke sistem yang baru dikarenakan perkembangan dari kebutuhan perangkat lunak tersebut.

2.2.5 Model Proses Perangkat Lunak

Model proses perangkat lunak merupakan representasi abstrak dari proses perangkat lunak. Setiap model proses merepresentasikan suatu proses dari sudut pandang tertentu sehingga memberikan informasi parsial mengenai proses tersebut[5].

Model proses perangkat lunak terdiri dari :

1. Model *Waterfall*

Model *waterfall* adalah paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan paling tua. Model waterfall mengusulkan sebuah pendekatan kepada perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Setelah setiap tahap didefinisikan, tahap tersebut •diakhiri• dan pengembangan berlanjut ketahap berikutnya.

2. Model *Incremental*

Incremental model mengirimkan sebagian produk kecil yang merupakan bagian inti dari perangkat lunak, dimana produk tersebut akan mengembangkan dibuatnya produk lain untuk melengkapi perangkat lunak tersebut.

3. Model *Rapid Application and Development (*RAD)

Model *Rapid Application and Development (*RAD) merupakan sebuah model proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek.

4. Model *Evolusioner*

a. Model Prototipe

Model prototipe merupakan metode yang baik bagi pelanggan yang hanya menjelaskan sistem secara umum tidak secara detail. Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang diktahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan •perancangan kilat•.

b. Model *Spiral*

Model spiral merupakan model proses perangkat lunak yang evolusioner yang merangkai sifat iterative dari protitipe dengan cara control dan aspek sistematis dari model sekuensial linear. Model ini berpotensi untuk pengembangan versi pertambahan perangkat lunak secara cepat.

c. Model Perkembangan Konkuren

Model perkembangan konkuren digunakan sebagai paradigm bagi pengembangan aplikasi *client/server*. Model proses konkuren dikendalikan oleh kebutuhan para pemakai, keputusan manajemen, hasil kajian.

2.2.6 Pengertian Basis data dan sistem basis data

Didalam buku basisdata yang ditulis Ir. Fatansyah terdapat pengertian atau definisi mengenai basisdata yang cukup lengkap dan baik, yang di kemukakan oleh James Martin pada tahun 1975 yaitu sebagai beriku:

• *A database may be defined as a collection of interrelated data stored together without harmful or unnecessary redundancy to serve data one or more applications in an optimal fashion; the data are stored so they are independent of programs with use the data; a common and controlled approach its used in adding new data and in modifying and retrieving existing data within the database*• .

Dengan memahami pengertian diatas, maka istilah basis data dapat dipahami sebagai suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa *mengatap* satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol, data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali; data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal; data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya; data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan dan modifikasi data

dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol[1] . Suatu basis data mempunyai kriteria penting yang harus dipenuhi, yaitu :

1. berorientasi pada data (*data oriented*) dan bukan berorientasi pada program (*program oriented)* yang akan menggunakannya.
2. Data dapat digunakan oleh pemakai yang berbeda-beda arau beberapa program aplikasi tanpa perlu mengubah basis data.
3. Data dalam basis data dapat berkembang dengan mudah dan baik volume maupun strukturnya.
4. Data yang ada dapat memenuhi kebutuhan sistem-sistem baru secara mudah.
5. Data dapat digunakan dengan cara yang berbeda-beda.
6. Kerangkapan data (*data redundancy)* minimal.

Sistem basis data adalah sekumpulan subsistem yang terdiri atas basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data secara bersama-sama, personal-personal yang merancang dan mengelola basis data, untuk merancang dan mengelola basis data serta sistem komputer pendukungnya[1]. Sistem basis data mempunyai beberapa elemen penting, yaitu :

1. Basis data sebagai inti dari sistem basis data.
2. Perangkat lunak (*software*) untuk perancangan dan pengelolaan basis data.
3. Perangkat keras (*hardware*) sebagai pendukung operasi pengelolaan data.
4. Manusia (*brainware*) sebagai perangkat atau para spesialis informasi yang mempunya fungsi sebagai perancang/pengelola.

2.2.7 Pemodelan Sistem

Model analisis merupakan representasi teknis yang pertama dari sistem, tetapi saat ini ada yang mendominasi landasan pemodelan analisis. Pertama, analisis terstruktur adalah metode pemodelan klasik, dan analisis berorientasi objek.

Analisis terstruktur adalah aktivitas pembangunan model. Analisis tersturktur menggunakan notasi yang sesuai dengan prinsip analisis operasional dapat menciptakan model yang menggambarkan muatan dan aliran informasi, membagi sistem secara fungsional dan secara *behavioral*, dan menggambarkan esensi dari apa yang harus dibangun.

Entity-relationship Diagram adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data. Atribut dari masing-masing objek data yang dituluis pada ERD dapat digambarkan dengan menggunakan deskripsi objek data, sedangkan *data flow diagram (DFD)* memberikan informasi tambahan yang digunakan selama analisis domain informasi dan berfungsi sebagai dasar bagi pemodelan fungsi[5].

2.2.7.1 *Entity-relationship Diagram* (ERD)

ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (dalam DFD). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada tiga macam simbol yang digunakan yaitu :

1. Entity : suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Entity digambarkan dengan simbol yang disebut *Rectangle.*
2. Atribut : entity memiliki elemen yang disebut atribut dan berfungsi mendeskripsikan karakter dari entity. Atribut digambarkan dengan simbol yang disebut *Ellips*.
3. Hubungan : entity dapat berhubungan satu sama lain, hubungan ini dinamakan *relationship* (relasi). Hubungan digambarkan dengan simbol yang disebut Belah ketupat.

Terdapat beberapa hubungan dalam entity tersebut antara lain :

a. Hubungan Satu Ke Satu (*One To One*)

   Hubungan satu ke satu entity adalah jenis hubungan yang hanya dapat dilakukan satu entity dengan satu entity yang lain.

b. Hubungan Satu Ke Banyak (*One To Many*)

   Hubungan satu ke banyak entity adalah jenis hubungan yang dapat dilakukan satu entity dengan beberapa entity yang lainnya.

c. Hubungan Banyak Ke Banyak (*Many To Many*)

   Hubungan banyak ke banyak adalah jenis hubungan yang dapat dilakukan oleh banyak entity dengan bebera entity yang lain.

2.2.7.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interkasi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.[4]

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan.

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Kelebihan utama pendekatan alir data, yaitu :

1. Kejelasan dari menjalankan implementasi teknis sistem.
2. Pemahaman lebih jauh mengenai keterkaitan satu sama lain dalam sistem dan subsistem.
3. Mengkomunikasikan pengetahuan sistem yang ada dengan pengguna melalui diagram alir data.
4. Menganalisis sistem yang diajukan untuk menentukan apakah data-data dan proses yang diperlukan sudah ditetapkan.

DFD terdiri dari *context diagram* dan diagram rinci (DFD *leveled*), *context diagram* berfungsi memetakan model lingkungan (menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran sistem), yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. DFD *leveled* menggambarkan sistem jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran data penyimpanan data, model ini hanya memodelkan sistem dari sudut pandang fungsi.

a. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Pada DFD, arus data digambarkan dengan garis tanda panah.

b. Proses

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Pada DFD, proses digambarkan dalam simbol lingkaran.

c. Kesatuan Luar (External Entity)

Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang akan memberikan masukan (input) atau menerima keluaran (output) dari sistem. Di bawah ini kesatuan luar digambarkan dengan simbol kotak persegi panjang.

d. File

File Digambarkan dengan dua garis horizontal.

2.2.7.3 Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan hubungan antara sistem dengan entitas luarnya. Diagram konteks berfungsi sebagai transformasi dari satu proses yang melakukan transformasi data *input* menjadi data data *output*[5].

2.2.7.4 Flowmap

Flowmap merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasidan selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen tersebut termasuk ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut[5].

2.2.8 *Data Dictionary* (DD/kamus data)

Merupakan *catalog* (tempat penyimpanan) dari elemen-elemen yang berada dalam suatu sistem. Kamus data mempunyai fungsi yang sama dalam pemodelan sistem dan juga berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem sehingga pemakai dan penganalisa sistem punya dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses . [4]

2.2.9 Inventory

Pengertian *Inventory* secara umum adalah kelompok barang yang dimiliki, baik barang tersimpan dan barang yang secara fungsional sering diguakan dalam kegiatan sehari-harinya, dalam sebuah perusahaan, organisasi, kantor pemerintahan, dll.

Sedangkan Inventory menurut sumber lainnya adalah pengendalian yang memonitor tingkat persediaan dan menentukan target persedian yang harus dijaga, kapan persediaan harus di isi, dan berapa besar pemakaiaan atau pesanan harus terpenuhi.

2.2.10 Sekilas Delphi

Delphi adalah suatu program berbasis bahasa Pascal yang berjalan dalam lingkungan Windows. Delphi telah memanfaatkan suatu teknik pemrograman yang disebut RAD yang telah membuat pemrograman menjadi lebih mudah. Delphi adalah suatu bahasa pemrograman yang telah memanfaatkan metode pemrograman *Object Oriented Programming (OOP)*[2].

1. **Keuntungan Dari Program Delphi**

   Delphi membawa keuntungan-keuntungan berikut:

   a. Komunitas pengguna yang besar pada Usenet maupun web
   b. Dapat mengkompilasi menjadi single executable, memudahkan distribusi dan meminimalisir masalah yang terkait dengan *versioning*

c. Banyaknya dukungan dari pihak ketiga terhadap VCL (biasanya tersedia berikut source codenya) ataupun tools pendukung lainnya (dokumentasi, *tool debugging*)
d. Optimasi kompiler yang cukup cepat
e. Mendukung multiple platform dari *source code* yang sama

2. Kerugian dari Program Delphi

Berikut ini kerugiannya:

a. Partial single vendor lock-in (Borland dapat menetapkan standar bahasa, kompatibilitas yang harus mengikutinya)
b. Terbatasnya kamampuan portabilitas antar-platform OS (sebelum ada kylix)
c. Akses pada platform dan library pihak ketiga membutuhkan file-file header yang diterjemahkan ke dalam bahasa pascal
d. Dokumentasi atas platform dan teknik-teknik yang menyertainya sulit ditemukan dalam bahasa pascal (contoh akses COM dan Win32).

2.2.11 MySQL

MySQL merupakan database server yang memiliki keunggulan dari database lain yaitu dengan didukungnya banyak flatform yang dapat terintegrasi dengan MySQL Server, serta kecepatan dalam parsing querynya lebih baik dibandingkan dengan DBMS lainya.

Beberapa perintah dasar SQL yang sering dipergunakan pada MySQL adalah sebagai berikut :

a. Create Database

Yaitu perintah yang digunakan untuk membuat database baru.

Sintaks : Create database database_nama database

b. Drop Database

Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus database.

Sintaks : Drop Tabel Tabel_name

c. Create Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk membuat tabel baru.

Sintaks Create Tabel tabel_name (create_definition)

d. Describe

Yaitu perintah yang digunakan untuk mendeskripsikan tabel atau logam

Sintaks Describe (Desc) tabel [colum]

e. Alter Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk memodifikasi tabel

Sintaks Alter [Ignor] Tabel table_name

f. Drop Tabel

Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus tabel

Sintaks Drop Tabel tabel_name [tabel_name..]

g. Delete

Yaitu perintah yang digunakan untuk menghapus record dri tabel

Sintaks Delete From tabel_name Where Where_definiition

h. *Select*

Yaitu perintah yang digunakan untuk query ke database

Sintaks select*from tabel_name

Select Field from tabel_name