

Membuat Database Delphi



Kontrol Dataset merupakan control yang diberikan kepada tabel dalam suatu data base. Hal ini meliputi bagaimana data terhubung dengan tabel dari suatu data base. Setelah terhubung bagaimana proses menggerakkan record, ental itu keawal, ke akhir, ke record sesudah maupun ke record sebelumnya.

1. Komponen Table

a. Borland Database Engine(BDE)

Kompenen Borland Database Engine merupakan media penghubung antara database dengan aplikasi program. Pada awalnya BDE digunakan untuk paradox. Kompoenen BDE mendukung akses database yang merupakan bawaan dari deelpi walaupun tidak menutup kemungkinan bisa juga digunakan untuk pengaksesan database yang bersifat client/server. Salah satu kelebihan BDE adalah integrasi yang sudah sangat baik dengan Delphi. Sisi lain penggunaan BDE hanya maksimal untuk pemograman yang bersifat standalone.

Bentuk Komponen BDE pada Delphi

Komponen Delphi	Keterangan
	Komponen Data Source = Komponen ini digunakan untuk mengkases Data base (terdapat dalam tab Data Access)
	Komponen table = Komponen ini digunakan untuk mengakses tabel yang terdapat dalam Database (terdapat dalam tab BDE)

Type Data yang Dikenal Pada Paradox

- Alpha = tipe data yang menampung semua karakter baik berupa huruf, angka maupun tanda baca.
- Number = tipe data yang menampung angka (numeric), jangkauannya mempunyai range untuk bilangan negative dan bilangan positif, (-10307 sampai dengan 10308). Dengan digit maksimal adalah 15 digit.

- Money = Tipe data yang hanya untuk angka. Sama seperti dengan Tipe Data *Number* hanya berbeda pada jangkauan. Pada tipe data number tidak mengenal dedesimal, tipe data money mengenal adanya decimal dan format mata uang.
- Short = tipe data angka yang hanya mempunyai jangkauan -32,767 to 32,767
- Long Integer = Sama seperti tipe data integer dengan jangkauan lebih luas (-2147483648 to 2147483647)
- Date = Tipe Data untuk tanggal (1 Januari 9999 BC to 31 Desember 9999 AD).
- Time = Tipe Data yang digunakan untuk setup waktu.
- Memo = Tipe Data untuk semua unit karakter dengan jangkauan 1 sampai `dengan 240 karakter.
- Graphic = Tipe Data untuk gambar. (..BMP, .PCX, .TIF, .GIF, and file formats).
- Logical = Tipe data yang hanya mengenal benar atau salah (Yes or No).

Kontrol tabel memiliki dua properti

- a. Properti BOF (*Begin Of File*)
menunjukkan bahwa kontrol data di awal record.
- b. Properti EOF (*End of File*)
Menunjukkan bahwa kontrol data pada diakhir record.

Buatlah Struktur tabel untuk tabel barang seperti berikut ini

Field	Tipe Data	Size	Key
Kdbarang	Alpha	5	*
Nmbarang	Alpha	30	
Hrgbeli	Number		
Hrgjual	Number		
Stok	Number		

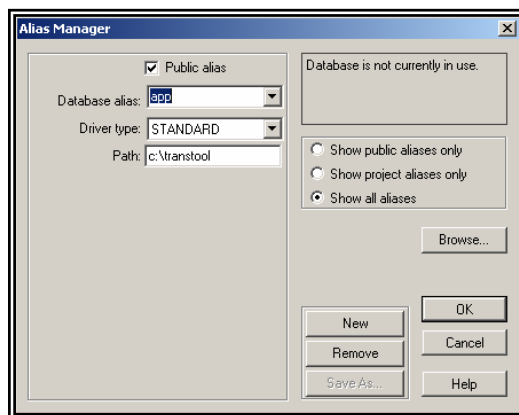
Langkah – langkah Pengisian data pada tabel

- Aktifkan database Dekstop | buka tabel barang
- Pada tampilan data pilih dan klik edit Data
- Isi Data Sebagai Berikut :

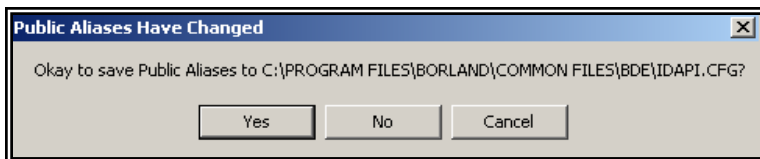
Kdbarang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok
A0000	Mie Goreng Raya Sapi	2.000	2.200	2
A0001	Mie Goreng Rasa Baso	1.500	1.600	25
A0002	Indomie Rebus rasa Soto	2.100	2.300	34
A0003	Mie Rasa Kari Ayam	1.600	1.700	36
A0004	Biore	4.500	5.000	56
A0006	Roti tawar	6.000	6.500	56

Pemanggilan program dengan **alias** kita tinggal panggil nama Alias baru kita tuliskan nama tabel. Dengan alias tidak mengenal penggunaan folder yang bertumpuk, karena **Alias** ditempatkan pada system **Sistem Operasi**, Langkah - langkah membuat **alias**

1. Dari jendela Data base desktop pilih tools
2. pilih dan klik **alias manager**, perhatikan tampilan jendela Alias manager



3. Pada Jendela Alias Manger pilih dan klik New
4. Ketikkan nama alias pada database alias, misal toko
5. Pada Database Type pilih Standard
6. Pada jendela path ketikkan path tempat penyimpanan field tabel atau klik browse untuk pencarian secara otomatis.
7. Klik OK
8. Jika Yes jika muncul tampilan sebagai berikut



9. Jika tidak tampil Public Aliases Have Changed berarti pada kesalahan dalam menuliskan path pada jendela Alias Manager.

Catatan = dalam pembuatan nama alias cukup dibuat satu kali untuk satu project program, walaupun ada penambahan tabel setelah pembuatan Alias karena fungsi Alias sama seperti fungsi dari database.

Merancang Program Dengan Kontrol Tabel

a. Design Form

Kdbarang	Nmbarang	Hrgbeli	Hrgjual	Stok
A0001	Mie goreng rasa sapi	2000	2200	5
A0002	Mie goreng rasa baso	1500	1600	25
A0003	Indomie rebus rasa soto	2100	2300	34
A0004	Mie rasa kari ayam	1600	1700	36

b. Komponen Tambahan yang dibutuhkan

1. 6 button dan 1 edit text
2. 1 Dbgrid (dalam komponen **Data Control**)
Digunakan untuk menampilkan data tabel pada form.
3. 1 table (dalam **komponen BDE**)
Digunakan untuk menghubungkan antara tabel dengan database yang dibutuhkan
4. 1 datasource (dalam **Komponen Data Access**)
Digunakan untuk koneksi Database / Alias Data Base Didalam suatu folder.

c. Setting Properties

Object	Properties	
	Name	Caption/text
Label1	Label1	Aplikasi Penj
Button1	bbawah	Pertama
Button2	Bsebelum	Sebelum
Button3	BSesudah	Sesudah
Button4	Bakhir	Akhir
Button5	bLoncat	Go To
Button6	Bclose	Close
Edit1	Eloncat	-
Object	Data Base Name	Table Name
Table1	Toko	Barang.db
Object	Data Set	
Data Source1	Table1	
Object	Data Source	
Dbgrid1	Data Source1	
Object	Active	
Table1	True	

Listing Program:

```

procedure TForm1.bbawahClick(Sender: TObject);
begin
  table1.First
end;

```

```

procedure TForm1.bsebelumClick(Sender: TObject);
begin
  if table1.Bof then
    showmessage('Anda diawal record')
  else
    TABLE1.Prior;
end;

```

```
procedure TForm1.bsesudahClick(Sender: TObject);  
begin  
if table1.Eof then  
    showmessage('Anda berada pada record terakhir')  
else  
    table1.Next;  
end;
```

```
procedure TForm1.bakhirClick(Sender: TObject);  
begin  
table1.Last  
end;
```

```
procedure TForm1.bloncatClick(Sender: TObject);  
begin  
table1.MoveBy(strtoint(eloncat.Text));  
end;
```

```
procedure TForm1.bcloseClick(Sender: TObject);  
begin  
if (application.MessageBox('Anda yakin form akan ditutup','Info',MB_YESNO)=  
IDYES) then  
close;  
end;  
  
end.
```