

Satuan Acara Perkuliahan Mata Kuliah 4GL

MINGGU KE	POKOK BAHASAN /TIU	SUB POKOK BAHASAN /TIK	Ref
1	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa mengetahui apa itu 4GL, bahasa prosedural dan non prosedural dan beda 4GL dengan bahasa lainnya serta kelebihan 4GL <p>KARAKTER, PROPERTI DAN KOMPONEN</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa mengetahui kriteria, properti dan komponen 4GL 	<ul style="list-style-type: none"> Apa itu 4GL Mengetahui apa yang dimaksud dengan 4GL Prosedural dan Non Prosedural Mengetahui apa bahasa Prosedural dan Non Prosedural Beda 4 GL dengan Bahasa Umum dan 3 GL Mengetahui perbedaan 4GL dengan bahasa-bahasa umum yang ada dan 3GL Keuntungan penggunaan 4GL Mengetahui keuntungan yang di dapat dengan menggunakan 4GL Kriteria Pokok 4GL Mengetahui kriteria - kriteria pokok pada 4GL Properti 4GL Mengetahui properti dan properti pada 4GL Komponen 4GL Mengetahui komponen - komponen 4GL Software - Software 4GL Mengetahui software-software yang termasuk 4GL 	1, 2, 3 dan 4
2	<p>BAGAIMANA 4GL DIGUNAKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa memahami penggunaan 4GL sebagai bahasa yang digunakan dalam pemrosesan data komersial Agar mahasiswa memahami penggunaan 4GL sebagai bahasa yang interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Problem dengan Pemrosesan Data Mahasiswa memahami masalah-masalah yang terjadi pada pemrosesan Data Perubahan pengembangan siklus hidup dan jenis-jenis life cycle Mahasiswa memahami cara penggunaan 4GL akan mengubah pengembangan aplikasi siklus hidup tradisional Pendekatan Fisik Mahasiswa mengetahui evolusi yang berbeda pada penggunaan fisik komputer Media yang berbeda Mahasiswa mengetahui media yang digunakan pada penggunaan 4GL Gelombang 4GL Mahasiswa memahami gelombang pengembangan 4GL Bagan Sistem Mahasiswa memahami tipe bagan yang digunakan dalam 4GL Interpreter & Compiler Mahasiswa memahami cara untuk menterjemahkan bahasa 4GL Menemukan kesalahan sedini mungkin & infrastruktur Mahasiswa memahami fase kesalahan yang terjadi dalam bahasa 4GL 	1: Bab 3, 5, 6

--	--	--	--

MINGGU KE	POKOK BAHASAN /TIU	SUB POKOK BAHASAN /TIK	Ref
3	KRITERIA PEMILIHAN 4GL <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa mengetahui kriteria apa yang harus digunakan untuk memilih 4GL 	<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan Aplikasi Mengetahui lingkungan aplikasi yang digunakan oleh beberapa 4GL Kategori Fungsi Mengetahui kategori untuk membandingkan beberapa 4GL, termasuk fasilitasnya Evolutionary Level Syntaks Mengetahui perkembangan 4GL dari kekuatan dialognya User Friendliness Mengetahui 4GL mana yang cocok untuk pemakai akhir atau analis bisnis Spesifikasi dan Design Mengetahui 4GL yang merupakan bahasa pemrograman dan 4GL yang membantu dalam mendesign sistem Peralatan Mengetahui peralatan yang ada di 4GL Evolusi Bahasa Masa Depan Mengetahui bahasa komputer yang akan datang Expert System 	1: Bab 20 dan 21
4	PENGENALAN INFORMIX 4'GL <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa mengenal dan mengetahui salah satu jenis bahasa pemrograman generasi ke 4, yaitu Informix. 	<ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan Memahami konsep Informix 4GL Penyimpanan Data Mengetahui dan memahami bagaimana menyimpan data pada Informix 4GL Pembagian Informix Mengetahui jenis Informix 4GL Memulai ISQL Mengetahui cara untuk memulai ISQL Main Menu ISQL Mengetahui dan memahami menu-menu yang terdapat pada ISQL Mengetahui dan memahami struktur umum Form Pemrograman Informix Mengetahui bentuk-bentuk aplikasi Informix 4GL Memulai Informix 4'GL Mengetahui bagaimana memulai Informix 4GL 	4 : bab 1
5	QUERY LANGUAGE <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat memahami perintah Query language dengan berbagai variasi 	<ul style="list-style-type: none"> Perintah Select,Update,Delete dan Insert (beserta contoh-contoh) Meningat kembali perintah SQL beserta sintaksnya Lebih mendalam dengan perintah Select (Select dengan berbagai variasi) Meningkatkan kemampuan membuat perintah Select dengan berbagai variasi Cara menjalankan perintah query language dan output dari perintah tersebut. Mengetahui output dari perintah SQL 	4 : bab ...

MINGGU KE	POKOK BAHASAN /TIU	SUB POKOK BAHASAN /TIK	Ref
6	<p>FORM</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat membuat form yang lebih variatif 	<ul style="list-style-type: none"> Sekilas mengenai Screen form dan struktur umum form Meningat kembali struktur umum dari form Pembuatan form sederhana dari tabel yang sudah ada dan cara menjalankan hasil dari form tersebut Mengerti bahwa screen form dapat dibuat dari satu atau lebih tabel, serta dapat melihat hasil form tersebut di layar. Perancangan Screen form dari bentuk form yang telah di-generate Merancang bentuk form sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemakai Perintah-perintah pada form untuk section attribute, seperti include,default,noentry,picture,required,reverse,right,verivy & zerofill Menggambarkan bentuk dari masing-masing field yang akan ditampilkan di layar Contoh –contoh bentuk form yang telah dimodifikasi & cara pembuatan 	4 : Bab ...
7	<p>REPORT PADA ISQL</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa mengetahui dan memahami bagaimana membuat report pada ISQL 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan menu report writer pada main menu ISQL Mengetahui menu-menu report writer pada ISQL Cara membuat report Memahami cara membuat report Sintaks report Mengetahui sintaks dari report Modifikasi report Memahami dan memodifikasi report 	4 : Bab ...
8	<p>STRUKTUR PEMROGRAMAN INFORMIX 4GL</p> <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat memahami dan membuat program informix yang sederhana (tanpa database) 	<ul style="list-style-type: none"> Organisasi Program Format penulisan Comment (#) Memahami cara penulisan/penataan statement program Informix Komponen program Data (tipe data) Variabel (LET,INPUT,PROMPT,INITIALIZE) Mengetahui jenis data yang dipakai dalam Informix 4GL Bentuk modul program (MAIN,FUNCTIONS,REPORT) Memahami bentuk modul program Operasi yang dipakai Alur kontrol (IF-THEN-ELSE, WHILE,CASE) Interaksi layar (DISPLAY, MESSAGE) Penanganan Kesalahan (ERROR) Operasi aritmatik Memahami perintah-perintah untuk alur kontrol,interaksi layar dan penanganan kesalahan 	1,2,3

MINGGU KE	POKOK BAHASAN /TIU	SUB POKOK BAHASAN /TIK	Ref
9	BEKERJA DENGAN DATABASE DAN PERINTAH SELECT <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa diharapkan dapat dan mampu membuat program dengan Database dan dapat mengkasasnya dengan perintah Select 	<ul style="list-style-type: none"> Basic Database operations Mempelajari Insert baris pada tabel, penambahan baris pada tabel Mempelajari Select baris pada tabel, menampilkan hasil dari perintah Select Mempelajari Update baris pada tabel Mempelajari Delete pada baris 	
10	FUNCTION <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat membuat FUNCTION dalam INFORMIX-4GL 	<ul style="list-style-type: none"> Apa itu FUNCTION dan kegunaan FUNCTION Mahasiswa memahami kegunaan FUNCTION pada INFORMIX-4GL Cara memanggil FUNCTION dan Pembuatan FUNCTION Mahasiswa mengetahui perintah-perintah yang digunakan untuk memanggil FUNCTION serta cara untuk pembuatan FUNCTION pada INFORMIX—4GL Contoh program dengan FUNCTION Mahasiswa mengaetaahui cara pembuatan FUNCTION 	3 : Bab 5
11	PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN FORM <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat membuat program INFORMIX-4GL menggunakan FORM 	<ul style="list-style-type: none"> Perbedaan FORM di Informix-SQL dan Informix-4GL Mahasiswa memahami perbedaan FORM di Informix-SQL dan INFORMIX-4GL dilihat dari menu dan perintah-perintahnya Cara memanggil FORM dari Program INFORMIX-4GL Mahasiswa mengetahui perintah-perintah yang digunakan untuk memanggil FORM dalam program INFORMIX-4GL Contoh FORM yang hanya dapat digunakan melalui INFORMIX-4GL Contoh PROGRAM yang menggunakan FORM Mahasiswa mengetahui cara pembuatan program dengan menggunakan FORM 	3 : Bab 6,7
12	PEMROGRAMAN DENGAN REPORT <ul style="list-style-type: none"> Agar mahasiswa dapat membuat report pada pemrograman 4GL 	<ul style="list-style-type: none"> Cara menggunakan Report Mengetahui perintah untuk memanggil report di program Cara Pembuatan Report di Program Mengetahui perintah untuk pembuatan report di program Perbedaan Report di SQL dan 4GL Mengetahui perbedaan report di SQL dan 4GL 	3 : Bab 9
13	PEMBUATAN MENU	<ul style="list-style-type: none"> Membuat menu Mengetahui cara membuat menu dan dapat 	3 : Bab 8

MINGGU KE	POKOK BAHASAN /TIU	SUB POKOK BAHASAN /TIK	Ref
	<ul style="list-style-type: none"> • Agar mahasiswa dapat mendesain Menu dengan Informix 4GL 	<p>mempraktekannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat HELP Mengetahui cara membuat HELP dan dapat mempraktekannya • Mengganti MESSAGE Mengetahui cara mengganti MESSAGE dan dapat mempraktekannya 	

REFERENSI :

1. Suryadi H.S, *Pengantar Pemrograman Generasi ke 4*, Gunadarma, Jakarta, 1995
2. Suryadi H.S, *Pengantar Pemrograman Informix* , Gunadarma, Jakarta, 1992
3. -----, *Informix 4GL User Guide Version 4.0*, Informix Software Inc., 1989
4. -----, *Informix SQL User Guide Version 4.0*, Informix Software Inc., 1989