

FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi (KKN/Okupasi/Klaster)	Judul	:	PEMROGRAM JUNIOR
	Nomor	:	SS-UNG-06-III-2023

PANDUAN ASESMEN MANDIRI

Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (√) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan mendaftar bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

Unit Kompetensi:	Menunjukkan Platform Operating System dan Bahasa Pemrograman di dalam Perangkat Lunak		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Menunjukkan jenis platform sistem operasi berbasis mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Arsitektur dasar sistem operasi berbasis mobile ditunjukkan sesuai dengan perangkat keras yang digunakan. 1.2. Platform sistem operasi berbasis mobile ditunjukkan sesuai dengan perangkat keras yang terkait. 1.3. Security pada platform sistem operasi berbasis mobile ditunjukkan sesuai dengan perangkat keras yang digunakan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menentukan platform sistem operasi yang sesuai kebutuhan user</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Kebutuhan user dirancang berdasarkan spesifikasinya. 2.2 Sistem operasi untuk mengembangkan aplikasi mobile ditentukan platform-nya. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Menjelaskan bahasa pemrograman berbasis mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Mobile pemrograman berbasis mobile ditentukan jenis bahasa pemrogramannya. 3.2 Bahasa pemrograman berbasis mobile dibandingkan perbedaannya. 3.3 Perangkat lunak terkait penggunaan bahasa pemrograman berbasis mobile 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>dikonfigurasi sesuai dengan spesifikasinya.</p> <p>3.4 Alur program dihasilkan untuk pembuatan aplikasi berbasis mobile.</p> <p>3.5 Konsep variabel dan konstanta dalam salah satu bahasa pemrograman berbasis mobile ditentukan tipe-datanya.</p> <p>3.6 Konsep struktur kondisi dan perulangan ditentukan dalam salah satu bahasa pemrograman berbasis mobile.</p> <p>3.7 Konsep layout dan objek dijelaskan dalam salah satu bahasa pemrograman berbasis mobile.</p> <p>3.8 Aplikasi mobile sederhana dibangun dengan bahasa pemrograman mobile.</p>			
--	--	--	--

Unit Kompetensi:	Merancang Mobile Interface		
Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Menentukan tools yang akan digunakan dalam perancangan antar muka aplikasi berbasis mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Tools/alat bantu ditentukan yang digunakan untuk mendesain aplikasi berbasis mobile. 1.2 Menu-menu dalam tools/alat bantu dijelaskan sesuai dengan kebutuhan aplikasi. <input type="checkbox"/> 1.3 Fitur-fitur dalam tools/alat bantu dijelaskan sesuai dengan kebutuhan aplikasi. 1.4 Rancangan form dibuat dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam tools/alat bantu tersebut. <input type="checkbox"/> 			
<p>2. Elemen: Memilih informasi yang akan ditampilkan dalam suatu layar sesuai dengan kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Jumlah rancangan form dipilih sesuai dengan kebutuhan. <input type="checkbox"/> 2.2 Rancangan form yang berisikan tampilan informasi dibuat sesuai dengan kebutuhan. <input type="checkbox"/> 			

<p>2.3 Icon atau gambar yang mempresentasikan suatu informasi dibuat berdasarkan spesifikasi aplikasi.</p> <p>2.4 Jenis font dipilih sesuai kebutuhan.</p> <p>2.5 Desain ukuran font dibuat agar membuat nyaman pengguna.</p>			
<p>1. Elemen: Membuat aksi-aksi atau design yang estetis yang ada dalam suatu layar sesuai dengan kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Tombol atau menu untuk menunjang kebutuhan dalam suatu form aplikasi dibuat sesuai dengan kebutuhan aplikasi. 3.2 Desain ukuran tombol atau menu disesuaikan dengan ukuran form aplikasi dibuat sesuai dengan kebutuhan aplikasi. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Menganalisis <i>tools</i>		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi <i>tools</i> yang akan digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Kebutuhan <i>tools</i> perangkat diidentifikasi dari dokumen yang tersedia. 1.2 Kemungkinan penggunaan <i>tools</i> yang tersedia diidentifikasi. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menggunakan <i>tools</i> perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 <i>Tools</i> pengembangan dipilih sesuai kebutuhan lingkungan pengembangan. 2.2 Penggunaan <i>tools</i> pengembangan yang diperlukan diuji coba. 2.3 Risiko pengembangan sistem dengan menggunakan <i>tools</i> tersebut diidentifikasi. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Melakukan Identifikasi <i>Library</i> , <i>Komponen</i> , atau <i>Framework</i> yang Diperlukan		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Menganalisis <i>library</i>, <i>komponen</i>, atau <i>framework</i> yang sesuai dengan konteks:</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>1.1 Ruang lingkup kebutuhan akan <i>library</i>, <i>komponen</i>, atau <i>framework</i> diidentifikasi sesuai lingkungan pengembangan.</p> <p>1.2 Keuntungan penggunaan dibandingkan dengan mengembangkan sendiri diidentifikasi.</p>			
<p>2. Elemen: Membuat <i>proof of concept</i>, <i>library</i>, <i>komponen</i>, atau <i>framework</i> berdasarkan konteks kebutuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Fitur-fitur terkait penggunaan <i>library</i>, <i>komponen</i>, atau <i>framework</i> versi sederhana dibuat. 2.2 Manfaat penggunaan didemostrasikan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Merancang integrasi dan batasan penggunaan <i>library</i>, <i>komponen</i>, atau <i>framework</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Rencana integrasi ditentukan. 3.2 Limitasi diidentifikasi. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Menggunakan Struktur Data		
Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi konsep data dan struktur data:</p> <p>1.1 Konsep data dan struktur data diidentifikasi sesuai dengan konteks permasalahan.</p> <p>1.2 Alternatif struktur data dibandingkan kelebihan dan kekurangannya untuk konteks permasalahan yang diselesaikan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Struktur data diimplementasikan sesuai dengan bahasa pemrograman yang akan dipergunakan. 2.2 Akses terhadap data dinyatakan dalam algoritma yang efisiensi sesuai bahasa pemrograman yang akan dipakai. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Mengimplementasikan <i>User Interface</i>		
Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan

<p>1. Elemen: Mengidentifikasi rancangan <i>user interface</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Rancangan <i>user interface</i> diidentifikasi sesuai kebutuhan. 1.2 Komponen <i>user interface dialog</i> diidentifikasi sesuai konteks rancangan proses. 1.3 Urutan dari akses komponen <i>user interface dialog</i> dijelaskan. 1.4 Simulasi (<i>mock-up</i>) dari aplikasi yang akan dikembangkan dibuat. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Melakukan implementasi rancangan <i>user interface</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Menu program sesuai dengan rancangan program diterapkan. 2.2 Penempatan <i>user interface dialog</i> diatur secara sekuensial. 2.3 <i>Setting</i> aktif-pasif komponen <i>user interface dialog</i> disesuaikan dengan urutan alur proses. 2.4 Bentuk <i>style</i> dari komponen <i>user interface</i> ditentukan. 2.5 Penerapan simulasi dijadikan suatu proses yang sesungguhnya. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Mengimplementasikan Rancangan Entitas dan Keterkaitan Antar Entitas		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi entitas yang terkait dengan lingkup program yang akan dibuat beserta hubungannya</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Entitas yang menggambarkan sistem yang dibuat dapat diidentifikasi sesuai dokumen perancangan 1.2 Berbagai diagram dapat dibuat dari <i>entity</i> yang telah didefinisikan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Membuat <i>query</i> informasi dasar terhadap model data yang telah dikembangkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Informasi yang diperlukan oleh aplikasi dapat dihasilkan dengan efisien dari model yang dibuat. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2.2 Diagram berdasar entitas dan hubungan yang telah diidentifikasi dapat diimplementasikan menggunakan tools yang ada.			
---	--	--	--

Unit Kompetensi:	Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia		
Dapatkan Saya	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mengidentifikasi mekanisme <i>running</i> atau <i>eksekusi</i> <i>source code</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Cara dan <i>tools</i> untuk mengeksekusi <i>source code</i> diidentifikasi 1.2 Parameter untuk mengeksekusi <i>source code</i> diidentifikasi. 1.3 Peletakan <i>source code</i> sehingga bisa dieksekusi dengan benar diidentifikasi 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Mengeksekusi <i>source code</i> . <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 <i>Source code</i> dieksekusi sesuai dengan mekanisme eksekusi <i>source code</i> dari <i>tools</i> pemrograman yang digunakan. 2.2 Perbedaan antara <i>running</i>, <i>debugging</i>, atau membuat <i>executable file</i> diidentifikasi 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3 Elemen: Mengidentifikasi hasil eksekusi <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ol style="list-style-type: none"> 3.1 <i>Source code</i> berhasil dieksekusi sesuai skenario yang direncanakan. 3.2 Jika eksekusi <i>source code</i> gagal/tidak berhasil, sumber permasalahan diidentifikasi 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Melakukan Instalasi <i>Software Tools</i> Pemrograman		
Dapatkan Saya	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Memilih <i>tools</i> pemrograman yang sesuai dengan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Platform (lingkungan) yang akan digunakan untuk menjalankan <i>tools</i> pemrograman diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

1.2 Tools bahasa pemrogram dipilih sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan pengembangan.			
2 Elemen: Instalasi tool pemrograman • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1 Tools pemrograman ter-install sesuai dengan prosedur. 2.2 Tools pemrograman bisa dijalankan di lingkungan pengembangan yang telah ditetapkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3 Elemen: Menerapkan hasil pemodelan kedalam eksekusi script sederhana • Kriteria Unjuk Kerja: 3.1 Script (source code) sederhana dibuat sesuai tools pemrograman yang di-install 3.2 Script dapat dijalankan dengan benar dan menghasilkan keluaran sesuai skenario yang diharapkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Melakukan pengaturan <i>software tools</i> pemrograman		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Melakukan konfigurasi <i>tools</i> untuk pemrograman • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1 Target hasil dari konfigurasi ditentukan. 1.2 <i>Tools</i> pemrograman setelah dikonfigurasi, tetap bisa digunakan sebagaimana mestinya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menggunakan <i>tools</i> sesuai kebutuhan pembuatan program • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1 Fitur-fitur dasar yang dibutuhkan untuk mendukung pembuatan program diidentifikasi 2.2 Fitur-fitur dasar <i>tools</i> untuk pembuatan program dikuasai.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi:	Menerapkan Metode dan Praktik Penggunaan Kembali (<i>Reusable</i>) Subrutin-subrutin		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan

<p>1. Elemen: Mengimplementasikan fungsi/prosedur/modul yang digunakan secara berulang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1 Parameter masukan dan parameter keluaran dari fungsi/prosedur/modul diidentifikasi 1.2 Jenis passing parameter diketahui apakah berdasarkan alamat atau nilai parameter. 1.3 Fungsi / prosedur /modul yang reusable diimplementasikan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menggunakan <i>reusable</i> fungsi/prosedur/modul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1 Reusable fungsi/prosedur/modul yang telah ada baik dari lingkungan internal programmer atau diidentifikasi. 2.2 Reusable fungsi/prosedur/modul digunakan. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>Rekomendasi Untuk Asesi:</p> <p>Asesmen dapat / tidak dapat dilanjutkan</p>	<p>Asesi :</p>	
	<p>Nama</p>	
	<p>Tanda tangan/ Tanggal</p>	
	<p>Ditinjau Oleh Asesor :</p>	
	<p>Nama :</p>	
	<p>No. Reg:</p>	
	<p>Tanda tangan/ Tanggal</p>	