

FR.IA.02. TUGAS PRAKTIK DEMONSTRASI

Skema Sertifikasi/ Okupasi Nasional	Judul	:	JUNIOR WEB DEVELOPER		
	Nomor	:	FR.SKEMA-02-07		
TUK	:	<input type="checkbox"/> Sewaktu <input type="checkbox"/> Tempat Kerja <input type="checkbox"/> Mandiri			
Nama Asesor	:				
Nama Asesi	:				
Tanggal	:				

☒ yang perlu

A. Petunjuk

1. Baca dan pelajari setiap instruksi kerja di bawah ini dengan cermat sebelum melaksanakan praktek
2. Klarifikasi kepada asesor apabila ada hal-hal yang belum jelas
3. Laksanakan pekerjaan sesuai dengan urutan proses yang sudah ditetapkan
4. Seluruh proses kerja mengacu kepada SOP/WI/IK yang dipersyaratkan
5. Waktu pengerjaan yang disediakan: **180 menit**.

B. Alat dan Bahan

- a. Perangkat komputer dengan spesifikasi minimum
 - CPU Intel Pentium 4 dengan kecepatan 3 GHz atau sederajat
 - Sistem operasi: Microsoft Windows 7, Ubuntu 18.04.3 LTS atau yang sederajat
 - Memori 4 GB
 - Hardisk memiliki tempat kosong 250 GB
 - Resolusi layar 1024 x 768 pixel
- b. *Software tools*:
 - XAMPP (PHP development environment)
 - Text Editor (Sublime Text3/Atom/VS Code/dll.)
 - Diagramming Tools (Visio/Visual Paradigm/Lucid Chart/dll.)
- c. Alat tulis

C. Skenario

Anda adalah seorang **Junior Web Developer** yang ditugaskan oleh perusahaan untuk mengembangkan aplikasi pemesanan Tiket Wisata. Adapun fitur aplikasi sebagai berikut:

1. Terdapat menu untuk menampilkan
 - a. Berbagai tempat wisata di daerah anda (contoh: Museum XYZ, Pantai XYZ, Taman Nasional XYZ, **minimal 3 lokasi wisata**) → tampilkan gambar dan nama lokasi wisata
 - b. Daftar harga → tampilkan tabel harga untuk tiap lokasi wisata
 - c. Pesan tiket → tampilkan form pemesanan tiket (ketentuan lihat butir 2 di bawah ini)
2. Pengunjung dapat memesan tiket wisata dengan skenario berikut:
 - a. Tampilan form pemesanan:

Form Pemesanan

Nama Lengkap	<input type="text"/>
Nomor Identitas	<input type="text"/>
No. HP	<input type="text"/>
Tempat Wisata	<input type="text" value="Dropdown"/>
Tanggal Kunjungan	<input type="text" value="DD / MM / YYYY"/>
Pengunjung Dewasa	<input type="text"/>
Pengunjung Anak-Anak <small>Usia di bawah 12 tahun</small>	<input type="text"/>
Harga Tiket	Rp 10.000
Total Bayar	Rp 000.000
<input checked="" type="checkbox"/> Saya dan/atau rombongan telah membaca, memahami, dan setuju berdasarkan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan	
<div><div>Hitung Total Bayar</div><div>Pesan Tiket</div><div>Cancel</div></div>	

Aturan pengisian form

Field	Aturan
Nama Lengkap	Isi dengan nama pemesan
Nomor Identitas	Isi dengan nomor KTP dengan angka 16 digit
No. HP	Isi dengan nomor HP
Tempat Wisata	Pilih salah satu tempat wisata
Tanggal Kunjungan	Isi dengan tanggal dengan format dd/mm/yyyy
Pengunjung Dewasa	Isi dengan jumlah pengunjung dewasa
Pengunjung Anak-Anak	Isi dengan jumlah pengunjung anak-anak
Total Bayar	Terisi otomatis dengan klik tombol Hitung Total Bayar dengan ketentuan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dewasa dikenakan harga tiket normal • Pengunjung anak-anak memperoleh potongan harga 50% • Kriteria anak-anak adalah yang berusia di bawah 12 tahun

- b. Hasil isian data disimpan dalam array atau tabel dalam basis data MySQL dengan tampilan sebagai berikut:

Nama Pemesan : Agus
 Nomor Identitas : 3113031410200001
 No. HP : 088812341234
 Tempat Wisata : Museum XYZ
 Pengunjung Dewasa : 2 orang
 Pengunjung Anak-Anak : 3 orang
 Harga Tiket : Rp 10.000
 Total Bayar : Rp 35.000

- c. Tambahkan foto dan video profil setiap tempat wisata (embed video dari Youtube)

Silakan tambahkan asumsi lainnya bila diperlukan!

Tugas-tugas:

Berdasarkan skenario di atas, lakukanlah langkah-langkah kerja berikut:

1. Mengimplementasikan *User Interface*

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Mengidentifikasi rancangan <i>user interface</i>	1.1 Identifikasi rancangan <i>user interface</i> sesuai kebutuhan 1.2 Identifikasi komponen <i>user interface dialog</i> sesuai konteks rancangan proses 1.3 Jelaskan urutan dari akses komponen <i>user interface dialog</i> 1.4 Buat simulasi (<i>mock-up</i>) dari aplikasi yang akan dikembangkan
2	Melakukan implementasi rancangan <i>user interface</i>	2.1 Tetapkan menu program sesuai dengan rancangan program 2.2 Atur penempatan <i>user interface dialog</i> secara sekuensial 2.3 Sesuaikan setting aktif-pasif komponen <i>user interface dialog</i> dengan urutan alur proses 2.4 Tentukan bentuk <i>style</i> dari komponen <i>user interface</i> 2.5 Jadikan penerapan simulasi suatu proses yang sesungguhnya

2. Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Mengidentifikasi mekanisme <i>running</i> atau eksekusi <i>source code</i>	1.1 Identifikasi cara dan <i>tools</i> untuk mengeksekusi <i>source code</i> 1.2 Identifikasi parameter untuk mengeksekusi <i>source code</i> 1.3 Identifikasi peletakan <i>source code</i> sehingga bisa dieksekusi dengan benar
2	Mengeksekusi <i>source code</i>	2.1 Eksekusi <i>source code</i> sesuai dengan mekanisme eksekusi <i>source code</i> dari <i>tools</i> pemrograman yang digunakan 2.2 Identifikasi perbedaan antara <i>running</i> , <i>debugging</i> , atau membuat <i>executable file</i>
3	Mengidentifikasi hasil eksekusi	3.1 Eksekusi <i>source code</i> sesuai skenario yang direncanakan 3.2 Identifikasi permasalahan bila eksekusi <i>source code</i> gagal/tidak berhasil

3. Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang Lain dalam Organisasi yang Rapi

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Mengelola sumber daya pemrograman sesuai karakter	1.1 Buat nama file, fungsi, variabel, konstanta, dan sumber daya pemrograman lain sesuai konteks 1.2 Lengkapi setiap fungsi/prosedur/program dengan penulisan komentar di awal mengenai deskripsi fungsi/prosedur/program tersebut; <i>initial state</i> dan <i>final state</i> ; <i>author</i> (pembuat); versi dan/atau tanggal 1.3 Lengkapi badan <i>source code</i> dengan komentar/keterangan yang cukup, yang memberikan penjelasan atas baris-baris intruksi
2	Mengorganisasikan sumber daya pemrograman sesuai konteks	2.1 Susun <i>folder</i> dan <i>sub-sub folder</i> sesuai konteks dan isinya 2.2 Buat File "readme" yang mengandung penjelasan mengenai struktur/hirarki folder serta penjelasan mengenai sumber daya pemrograman

4. Menulis Kode dengan Prinsip Sesuai *Guidelines* dan *Best Practices*

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Menerapkan coding-guidelines dan best practices dalam penulisan program (kode sumber)	1.1 Tulis kode sumber mengikuti <i>coding-guidelines</i> dan <i>best practices</i> 1.2 Buat Struktur program yang sesuai dengan konsep paradigmanya 1.3 Tangani Galat/error
2	Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber	2.1 Hitung efisiensi penggunaan <i>resources</i> oleh kode 2.2 Implementasikan kemudahan interaksi sesuai standar yang berlaku

5. Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Menggunakan tipe data dan <i>control program</i>	1.1 Tentukan Tipe data yang sesuai standar 1.2 Gunakan Syntax program yang dikuasai sesuai standar 1.3 Gunakan Struktur kontrol program yang dikuasai sesuai standar
2	Membuat program sederhana	2.1 Buat program baca tulis untuk memasukkan data dari keyboard dan menampilkan ke layar monitor termasuk variasinya sesuai standar masukan/keluaran 2.2 Gunakan Struktur kontrol percabangan dan pengulangan dalam membuat program
3.	Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi	3.1 Buat program dengan menggunakan prosedur dibuat sesuai aturan penulisan program 3.2 Buat program dengan menggunakan fungsi sesuai aturan penulisan program 3.3 Buat Program dengan menggunakan prosedur dan fungsi secara bersamaan sesuai aturan penulisan program 3.4 Berikan keterangan untuk setiap prosedur dan fungsi
4.	Membuat program menggunakan array	4.1 Tentukan dimensi <i>array</i> 4.2 Tentukan tipe data <i>array</i> 4.3 Tentukan panjang <i>array</i> 4.4 Gunakan pengurutan <i>array</i>
5.	Membuat program untuk akses file	5.1 Buat program untuk menulis data dalam media penyimpan 5.2 Buat program untuk membaca data dari media penyimpan
6.	Mengkompilasi Program	6.1 Koreksi kesalahan program 6.2 Bebaskan kesalahan <i>syntax</i> dalam program

6. Menggunakan *Library* atau Komponen *Pre-Existing*

No.	Langkah Kerja	Instruksi Kerja
1	Melakukan pemilihan unit-unit <i>reuse</i> yang potensial	1.1 Identifikasi <i>class unit-unit reuse</i> (dari aplikasi lain) yang sesuai 1.2 Hitung keuntungan efisiensi dari pemanfaatan komponen <i>reuse</i> 1.3 Tidak melanggar Lisensi, Hak cipta dan hak paten dalam pemanfaatan komponen <i>reuse</i> tersebut
2	Melakukan integrasi <i>library</i> atau komponen <i>pre-existing</i> dengan <i>source code</i> yang ada	2.1 Identifikasi ketergantungan antar unit 2.2 Hindari penggunaan komponen yang sudah <i>obsolete</i> 2.3 Hubungkan program dengan <i>library</i>
3.	Melakukan pembaharuan <i>library</i> atau komponen <i>pre-existing</i> yang digunakan	3.1 Identifikasi cara-cara pembaharuan <i>library</i> atau komponen <i>pre-existing</i> 3.2 Lakukan pembaharuan <i>library</i> atau komponen <i>pre-existing</i>

-- oOo --