|  |  |
| --- | --- |
| **FR.IA.04A.** | **DIT – DAFTAR INSTRUKSI TERSTRUKTUR (PENJELASAN PROYEK SINGKAT/ KEGIATAN TERSTRUKTUR LAINNYA\*)** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skema Sertifikasi (KKNI/Okupasi/Klaster) | Judul | : | ***System Analyst*** |
| Nomor | : | **03/SA/KS/LSPULBI/I/2024** |
| TUK | | : | Sewaktu/Tempat Kerja/Mandiri\*\* |
| Nama Asesor | | : |  |
| Nama Asesi | | : |  |
| Tanggal | | : |  |

\*\*Coret yang tidak perlu

|  |
| --- |
| **PANDUAN BAGI ASESOR** |
| * Tentukan proyek singkat atau kegiatan terstruktur lainnya yang harus dipersiapkan dan dipresentasikan oleh asesi. * Proyek singkat atau kegiatan terstruktur lainnya dibuat untuk keseluruhan unit kompetensi dalam Skema Sertifikasi atau untuk masing-masing kelompok pekerjaan. * Kumpulkan hasil proyek singkat atau kegiatan terstruktur lainnya sesuai dengan hasil keluaran yang telah ditetapkan. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelompok Pekerjaan 5** | **No.** | **Kode Unit** | **Judul Unit** |
| 1. | J.62SAD00.011.1 | Merancang Struktur Perangkat Lunak |
| 2. | J.62SAD00.012.1 | Merancang Komponen Perangkat Lunak |
| 3. | J.62SAD00.013.1 | Merancang User Interface (UI) |
| 4. | J.62SAD00.014.1 | Merancang User Experience (UX) |

|  |  |
| --- | --- |
| Dalam proyek ini, Anda akan merancang dan merencanakan pengembangan aplikasi pemesanan makanan online. Proyek ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efisien bagi pengguna dalam memesan makanan dari restoran favorit mereka dengan mudah melalui aplikasi. Aplikasi harus dapat menyediakan interface yang ramah pengguna serta pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan. | **Instruksi Terstruktur:**   1. **Merancang Struktur Perangkat Lunak:**    * Tentukan arsitektur aplikasi (misalnya, MVC, MVVM, atau lainnya).    * Rancang database yang akan digunakan, termasuk entitas dan relasi antar tabel.    * Tentukan stack teknologi yang akan digunakan untuk pengembangan frontend dan backend. 2. **Merancang Komponen Perangkat Lunak:**    * Identifikasi dan rancang komponen utama aplikasi (misalnya, modul pemesanan, pengelolaan akun pengguna, integrasi pembayaran).    * Tentukan API yang akan digunakan untuk komunikasi antara frontend dan backend. 3. **Merancang User Interface (UI):**    * Buat mock-up untuk halaman utama, halaman pencarian restoran, halaman detail restoran, dan halaman checkout.    * Tentukan skema warna dan tipografi yang akan digunakan. 4. **Merancang User Experience (UX):**    * Tentukan flow pengguna dalam melakukan pemesanan makanan, mulai dari pencarian restoran hingga pembayaran.    * Identifikasi dan rancang solusi untuk potensi hambatan atau masalah yang mungkin dihadapi pengguna.   Waktu : |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * Anda diharapkan untuk mempresentasikan rancangan Anda kepada panel asesor. * Presentasikan mock-up UI dan jelaskan bagaimana desain UX Anda memecahkan masalah pengguna. * Jelaskan pilihan arsitektur perangkat lunak Anda dan bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja bersama. | * Dokumentasi desain struktur perangkat lunak. * Dokumentasi komponen perangkat lunak. * Mock-up untuk user interface. * Deskripsi user experience flow.   Waktu : | | |
| Umpan Balik Untuk Asesi: | | | |
| Tanda Tangan Asesi | | Tanda Tangan Asesor | Nama & Tanda Tangan Supervisor (Jika ada) |

\*) Apabila asesi pada Level 4 ke atas, berikan tugas proyek yang meliputi tentang pemecahan masalah dan analisa

**PENYUSUN DAN VALIDATOR**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STATUS** | **NO** | **NAMA** | **NOMOR MET** | **TANDA TANGAN DAN TANGGAL** |
| PENYUSUN | 1 | Syafrial Fachri Pane, S.T., M.TI., EBDP.CDSP, SFPC. | MET.000.001869 2015 |  |
| 2 | Rolly Maulana Awangga, S.T., M.T.,CAIP,SFPC | MET. 000.002763 2018 |  |
|  | 3 | Sari Armiati, S.T., M.T. | MET.000.002798 2014 |  |
|  | 4 | Mubassiran, S.Si., M.T. | MET.000.002817 2014 |  |
|  | 5 | Woro Isti Rahayu, S.T., M.T., SFPC. | MET.000.004272 2014 |  |
| VALIDATOR | 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |