**FR. MUK.09. PERTANYAAN TERTULIS ESAI**

**Unit kompetensi :** Mengimplementasikan *user interface*

Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik,

dan multimedia

Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam

organisasi yang rapi

Menulis kode dengan prinsip sesuai *guidelines* dan *best practices*

Mengimplementasikan pemrograman terstruktur

Menggunakan *library* atau komponen *pre-existing*

**Nama Asesi : Muhamad Dwiki Riswanda**

**Tanggal : 2 Juli 2020**

**Waktu : 60 menit**

**Jawab semua pertanyaan berikut dan serahkan ke Asesor Anda:**

|  |
| --- |
| 1. Bagaimana jika *mock-up* yang Anda rancang tidak sesuai dengan kebutuhan dari pengguna? (CMS 1.1 dan 1.4) |
| Jawaban :  Me-review ulang apa yang dibutuhkan oleh user, dan kemudian sama sama ketemu titik tengah antara developer dengan user sehingga kebutuhan user terpenuhi. |
| 1. Apa perbedaan dari cara mengakses *menu dialog* dengan *command line dialog*? (TRS 1.3 dan 2.3) |
| Jawaban :  Perbedaan dari segi tampilan, kalau menu dialog lebih ke GUI nya. Sedangkan command line dialog lebih ke ketikan / CLI. |
| 1. Apa yang Anda lakukan bila saat demonstrasi dilakukan terjadi kesalahan, seperti menu yang Anda implementasikan tidak dapat dieksekusi? (CMS 2.1 dan 2.5) |
| Jawaban :  Men-debug ulang codingan, atau melihat pada bagian error, biasanya akan ditunjukkan di line berapa code kita bermasalah. |
| 1. Apa yang Anda lakukan jika ingin mengeksekusi *source code* yang telah dibuat pada server lokal? (CMS 1.1, 1.3, 2.1 dan 3.1) |
| Jawaban :  Menjalankan web server yang telah terinstall terlebih dahulu, dengan membuka XAMPP, kemudian mengetikkan localhost://htdocs/[nama folder]/[nama file].php |
| 1. Apa yang Anda lakukan jika ingin mengidentifikasi sumber masalah pada file php? (CMS 3.2) |
| Jawaban :  Melihat error message yang muncul saat kita meng compile program, apabila program tersebut memang benar terjadi masalah. |
| 1. Apa yang akan Anda lakukan bila Anda sebagai pimpinan proyek memberikan program ke semua anggota tim Anda, sedangkan kondisi folder program belum terstruktur, serta penjelasan dan petunjuk instalasi program tersebut belum ada? (CMS 1.1 dan 1.2) |
| Jawaban :  Menyusun terlebih dahulu folder, penjelasan, dan petunjuk instalasi program. Kemudian mem-briefing anggota tim, agar kedepannya saat mengerjakan project tersebut, apa yang dikerjakan tertata /terorganisir dengan baik . |
| 1. Jika terdapat program yang dibangun dengan tidak terstruktur dan tidak sesuai dengan *coding guidelines*, teknik apa yang akan Anda lakukan untuk mengatasinya? (CMS 1.1, 1.2) |
| Jawaban :  Dengan memanfaatkan berbagai macam teknik seperti yang sudah di ajarkan, misalnya: Efisiensi Resource, Penamaan Variable, Reusable Code, serta Optimasi Logika |
| 1. Jika program yang sudah dibuat mengalami masalah terkait *resource*, apa yang akan Anda lakukan untuk mengecek penyebab masalah tersebut? (CMS 2.1, 2.2) |
| Jawaban :  Bisa dengan menggunakan Penamaan Variable, Reusable Code, serta Optimasi Logika. Jadi kita cek dulu Source Code dari awal, kita lihat dan coba kita ganti ganti agar Source Code yang dihasilkan benar benar sesuai / terstruktur |
| 1. Kondisi apa yang mengharuskan kita menggunakan percabangan dalam pemrograman? Sebutkan salah satu percabangan yang biasa Anda gunakan dalam pemrograman? (CMS, TRS, 2.1, 2.2) |
| Jawaban :  Ketika kondisi program kita membutuhkan logika tertentu, bisa bersifat **true** atau **false.** Salah satu contoh percabangan yang sering digunakan yaitu **if .. else.** |
| 1. Apa perbedaan fungsi dan prosedur? Apakah kelebihan pemberian komentar dalam suatu prosedur atau fungsi? (TRS, CMS, KUK 3.1, 3.2, 3.3, 3.4) |
| Jawaban :  Kalau Fungsi selalu menghasilkan suatu nilai balikan / **return,** sedangkan Prosedur tidak. Lalu kelebihan dalam pemberian komentar dalam suatu prosedur atau fungsi agar orang yang membaca code kita lebih cepat paham dan mengerti apa yang sebenarnya kita tulis. |
| 1. Sebutkan Fungsi yang digunakan untuk membaca dan menulis data dari media penyimpanan (TRS, 5.1, 5.2) |
| Jawaban :  Kalau untuk membaca / memasukkan image pada HTML kita bisa menggunakan tag link  **< a href=”[lokasi gambar] ”,** sedangkan untuk menghubungkan file HTML dengan file CSS yang ada di media penyimpanan kita bisa menggunakan **<link rel=”stylesheet” href=”style.css”>** |
| 1. Jika setelah Anda menggunakan suatu *library*, dan kemudian, tidak terlalu lama, *website* Anda berhasil di-*hack*, apa yang akan Anda lakukan? (CMS, 2.1, 2.2) |
| Jawaban :  Pertama tentunya kita memiliki file backup dari website kita terlebih dahulu, kemudian kita cari dimana letak kelemahan di website kita, setelah itu terserah kita mau menggunakan library tersebut lagi atau bisa menggunakan library lain lagi yang lebih aman. |
| 1. Apa saja parameter yang menunjukkan suatu *library* berhasil diterapkan dalam suatu program? (TS, 3.2) |
| Jawaban :  Hasil Output sesuai dengan apa yang ada pada penjelasan/deskripsi library, misal dengan menggunakan library A kita bisa memunculkan **Random Number**, nah setelah kita gunakan libary A dan hasil Outputnya sesuai yaitu kita bisa memunculkan **Random Number**, maka kita berhasil menerapkan library tersebut. |