

- [Beranda](#)
- [Assesi](#)
- [Log Out 20104087@ittelkom-pwt.ac.id](#)

## Tombol fungsi

[Kembali](#) [Simpan](#)

## FR-APL-02 ASSESMEN MANDIRI

### Panduan Assesmen Mandiri

Skema Sertifikasi/ Klaster Asesmen	Judul	:	<b>Junior Web Developer</b>
	Nomor	:	<b>SKM/0317/00010/2/2019/14</b>
TUK		:	<b>ST3 TELKOM PURWOKERTO</b>
Nama Asesor		:	<b>IQSYAHIRO KRESNAA</b>
Nama Peserta		:	<b>Huda Putra Santosa</b>
Tanggal		:	<b>01-01-1970 07:00:00</b>

### Peserta diminta untuk:

- Mempelajari Kriteria Unjuk Kerja (KUK), Batasan Variabel, Panduan Penilaian, dan Aspek Kritis seluruh Unit Kompetensi yang diminta untuk di Ases.
- Melaksanakan Penilaian Mandiri secara obyektif atas sejumlah pertanyaan yang diajukan, bilamana Anda menilai diri sudah kompeten atas pertanyaan tersebut, tuliskan tanda ? pada kolom (K), dan bilamana Anda menilai diri belum kompeten tuliskan tanda ? pada kolom (BK).
- Mengisi bukti-bukti kompetensi yang relevan atas sejumlah pertanyaan yang dinyatakan Kompeten (bila ada).
- Menandatangani form Asesmen Mandiri.

### Bukti Kompetensi yg relevan

Bukti Portfolio yg relevan [Tambah](#)

Keterangan

Aksi

No data available in table

Showing 0 to 0 of 0 entries

Aksi untuk cekmark di bawah : [Pilih Semua Bukti](#) [Tidak Pilih Semua Bukti](#)

68

Kode Unit	:J.620100.005.02		
Judul Unit	:Mengimplementasikan User Interface		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:</b> Mengidentifikasi rancangan user interface <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Mengidentifikasi rancangan user interface sesuai kebutuhan. 1.2 Mengidentifikasi Komponen user interface dialog sesuai konteks rancangan proses 1.3 Menjelaskan Urutan dari akses komponen user interface dialog 1.4 Mengembangkan Simulasi (mock-up) dari aplikasi yang akan dibuat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Kode Unit	:J.620100.005.02		
Judul Unit	:Mengimplementasikan User Interface		
Dapatkah saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	K	BK	
<b>Element:</b> Melakukan implementasi rancangan user interface <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Menerapkan menu program sesuai dengan rancangan program? 2.2 Mengatur penempatan user interface dialog secara sekuensial ? 2.3 Menyesuaikan setting aktif-pasif komponen user interface dialog dengan urutan alur proses? 2.4 Menentukan bentuk style dari komponen user interface? 2.5 Menjadikan penerapan simulasi suatu proses yang sesungguhnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

69

Kode Unit	:J.620100.010.01		
Judul Unit	:Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia		
Dapatkah saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:</b> Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Mengidentifikasi cara dan tools untuk mengeksekusi source code? 1.2 Mengidentifikasi parameter untuk mengeksekusi source code? 1.3 Mengidentifikasi peletakan source code sehingga bisa dieksekusi dengan benar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Element:</b> Mengeksekusi source code <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Mengeksekusi Source code sesuai dengan mekanisme eksekusi source code dari tools pemrograman yang digunakan? 2.2 Mengidentifikasi perbedaan antara running, debugging, atau membuat executable file?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Element:</b> Mengidentifikasi hasil eksekusi <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 3.1 Mengeksekusi source code berhasil sesuai skenario yang direncanakan? 3.2 Mengidentifikasi sumber permasalahan jika eksekusi source code gagal/tidak berhasil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

70

Kode Unit	:J.620100.015.01		
Judul Unit	:Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang Lain dalam Organisasi yang Rapi		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:</b> Mengelola sumber daya pemrograman sesuai karakter <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Membuat nama file, fungsi, variabel, konstanta, dan sumber daya pemrograman lain sesuai konteks? 1.2 Melengkapi setiap fungsi/prosedur/program dengan penulisan komentar di awal mengenai deskripsi fungsi/prosedur/program tersebut; initial state dan final state; author (pembuat); versi dan/atau tanggal? 1.3 Melengkapi badan source code dengan komentar/keterangan yang cukup, yang memberikan penjelasan atas baris-baris intruksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Element:</b> Mengorganisasikan sumber daya pemrograman sesuai konteks <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Menyusun Folder dan sub-sub folder sesuai konteks dan isinya? 2.2 Membuat File “readme”, mengandung penjelasan mengenai struktur/hirarki folder serta penjelasan mengenai sumber daya pemrograman?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

71

Kode Unit	:J.620100.016.01		
Judul Unit	:Menulis Kode dengan Prinsip Sesuai Guidelines dan Best Practices		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:</b> Menerapkan coding-guidelines dan best practices dalam penulisan program (kode sumber) <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Menuliskan kode sumber mengikuti coding-guidelines dan best practices? 1.2 Membuat struktur program yang sesuai dengan konsep paradigmanya? 1.3 Menangani Galat/error?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Element:</b> Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Menghitung efisiensi penggunaan resources oleh kode? 2.2 Mengimplementasikan kemudahan interaksi selalu sesuai standar yang berlaku?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

72

Kode Unit	:J.620100.017.02		
Judul Unit	:Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:</b> Menggunakan tipe data dan control program <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Menentukan tipe data yang sesuai standar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Kode Unit	:J.620100.017.02		
Judul Unit	:Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	K	BK	
1.2 Menggunakan syntax program yang dikuasai sesuai standar?			
1.3 Menggunakan struktur kontrol program yang dikuasai sesuai standar?			
<b>Element:Membuat program sederhana</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Membuat program baca tulis untuk memasukkan data dari keyboard dan menampilkan ke layar monitor termasuk variasinya sesuai standar masukan/keluaran? 2.2 Membuat struktur kontrol percabangan dan pengulangan dalam membuat program?			
<b>Element:Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 3.1 Membuat program dengan menggunakan prosedur sesuai aturan penulisan program? 3.2 Membuat program dengan menggunakan fungsi sesuai aturan penulisan program? 3.3 Membuat program dengan menggunakan prosedur dan fungsi secara bersamaan sesuai aturan penulisan program? 3.4 Memberikan keterangan untuk setiap prosedur dan fungsi?			
<b>Element:Membuat program menggunakan array</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 4.1 Telah menentukan dimensi array? 4.2 Telah menentukan tipe data array? 4.3 Telah menentukan panjang array? 4.4 Telah menggunakan pengurutan array?			
<b>Element:Membuat program untuk akses file</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 5.1 Membuat program untuk menulis data dalam media penyimpanan? 5.2 Membuat program untuk membaca data dari media penyimpanan?			
<b>Element:Mengkompilasi Program</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 6.1 Mengkoreksi kesalahan program? 6.2 Membebaskan kesalahan syntax dalam program?			

73

Kode Unit	:J.620100.019.02		
Judul Unit	:Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> BK	
<b>Element:Melakukan pemilihan unit-unit reuse yang potensial</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 1.1 Mendefinisikan Class unit-unit reuse (dari aplikasi lain) yang sesuai?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Kode Unit	:J.620100.019.02		
Judul Unit	:Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing		
Dapatkan saya ...?	Penilaian		Bukti-Bukti Kompetensi
	K	BK	
1.2 Menghitung keuntungan efisiensi dari pemanfaatan komponen reuse?			
1.3 Tidak melanggar Lisensi, Hak cipta dan hak paten tidak dilanggar dalam pemanfaatan komponen reuse tersebut?			
<b>Element:Melakukan integrasi library atau komponen pre-existing dengan source code yang ada</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 2.1 Mengidentifikasi Ketergantungan antar unit? 2.2 Menghindari penggunaan komponen yang sudah obsolete? 2.3 Menerapkan program yang dihubungkan dengan library?	<input type="checkbox"/>   	<input type="checkbox"/>   	
<b>Element:Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting yang digunakan</b> <b>Kriteria unjuk kerja:</b> 3.1 Mengidentifikasi cara-cara pembaharuan library atau komponen pre-existing? 3.2 Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting berhasil?	<input type="checkbox"/>   	<input type="checkbox"/>   	

Note \*\*\*) diisi oleh Asesor

Rekomendasi	Pemohon **)	
1.Assesment <input type="radio"/> Dilanjutkan <input type="radio"/> Tidak Dilanjutkan  2.Proses Assesmen dilanjutkan melalui jalur <input type="radio"/> Uji Kompetensi <input type="radio"/> Assesmen Portfolio	Nama	<b>Huda Putra Santosa</b>  TTD : <input type="checkbox"/>  Tgl :
Catatan <div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	<b>Admin LSP/Asesor ***)</b>	
	Nama:	<b>IQSYAHIRO KRESNAA</b> TTD :  Tgl : N/A
	No. Registrasi	<b>MET. 000.004403 2020</b>

Untuk Simpan Scroll ke Atas klik tombol Simpan



© 2023 All rights reserved.