1. Mengimplementasikan User Interface

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| no | Langkah Kerja | Instruksi Kerja |
| 1 | Mengidentifikasi rancangan user interface |  |
| 2 | Melakukan implementasi rancangan user interface |  |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| no | Langkah Kerja | Instruksi Kerja |
| 1 | Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code |  |
| 2 | Mengeksekusi source code | Cara menjalankannya yaitu:   1. Menjalankan apache dan mysq di xampp 2. Ke browser search http://localhost/index.php |
| 3 | Mengidentifikasi hasil eksekusi |  |

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 |  |
| 2 | Mengorganisasikan sumber daya pemrograman sesuai konteks |  |

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) |  |
| 2 | Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber |  |

5. Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Langkah Kerja | Instruksi Kerja |
| 1 | Menggunakan tipe data dan control program | Apa bila yang dui inputkan angka maka tipe datanya int, ketika kata maka tipe datanya string,dsb |
| 2 | Membuat program sederhana |  |
| 3 | Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi |  |
| 4 | Membuat program menggunakan array |  |
| 5 | Membuat program untuk akses file |  |
| 6 | Mengkompilasi Program |  |

6. Menggunakan Library atau Komponen Pre-Existing

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Langkah Kerja | Instruksi Kerja |
| 1 | Melakukan pemilihan unit-unit reuse yang potensial |  |
| 2 | Melakukan integrasi library atau komponen pre-existing dengan source code yang ada |  |
| 3 | Melakukan pembaharuan library atau komponen pre-existing yang digunakan |  |