




Kursus Persiapan Sertifikasi Kompetensi Skema Pemrograman Objek (Object Programmer)





Pertemuan 3

UNIT KOMPETENSI

- 
1. Menerapkan *alert notification* jika aplikasi bermasalah - J.620100.044.01
 2. Melakukan *debugging* - J.620100.025.02
 3. Melaksanakan pengujian kode program secara statis - J.620100.036.02



Menerapkan *alert notification* jika aplikasi bermasalah

1. Analisis permasalahan yang memerlukan tindakan cepat
 - 1.1. Permasalahan-permasalahan yang mungkin terjadi dan membutuhkan tindakan langsung diidentifikasi.
 - 1.2. Informasi-informasi yang dibutuhkan untuk menjelaskan permasalahan dicatat.
2. Menentukan mekanisme *notification* sewaktu timbul suatu permasalahan
 - 2.1. Mekanisme pengiriman informasi atas suatu permasalahan dibuat.
 - 2.2. Frekuensi pengiriman notifikasi saat permasalahan terjadi dan belum ada penanganan ditentukan.



Menerapkan *alert notification* jika aplikasi bermasalah (lanjutan)

3. Menjalankan mekanisme *graceful failure* jika terjadi permasalahan
 - 3.1. Mekanisme aplikasi tetap berjalan dengan limitasi dibuat ketika masalah terjadi.
 - 3.2. Mekanisme pengembalian aplikasi dari limitasi untuk kembali ke kondisi normal dibuat.




Melakukan *debugging*

1. Mempersiapkan kode program
 - 1.1. Kode program sesuai spesifikasi disiapkan.
 - 1.2. Debugging tools untuk melihat proses suatu modul dipersiapkan.
2. Melakukan *debugging*
 - 2.1. Kode program dikompilasi sesuai bahasa pemrograman yang digunakan.
 - 2.2. Kriteria lulus *build* dianalisis.
 - 2.3. Kriteria eksekusi aplikasi dianalisis.
 - 2.4. Kode kesalahan dicatat.
3. Memperbaiki program
 - 3.1. Perbaikan terhadap kesalahan kompilasi maupun build dirumuskan.
 - 3.2. Perbaikan dilakukan.



Melaksanakan pengujian kode program secara statis

1. Mempersiapkan dokumentasi peralatan dan lingkungan pengujian statis
 - 1.1. Peralatan pengujian disiapkan sesuai dengan kebutuhan pengujian.
 - 1.2. Dokumen pendukung pengujian disiapkan.
 - 1.3. Tim yang terlibat di dalam pelaksanaan pengujian ditentukan.
2. Membuat program *driver test/stub*
 - 2.1. Program *driver test* dibuat.
 - 2.2. Program *stub* dibuat.
 - 2.3. Hasil pengujian dicatat dalam lembar pengujian.
3. Melaksanakan pengujian
 - 3.1. Kode program (unit/ modul program) yang akan diuji, diintegrasikan dalam program driver test dan stub.
 - 3.2. Program pengujian dikompilasi.
 - 3.3. Hasil pengujian dicatat.



Melaksanakan pengujian kode program secara statis (lanjutan)

4. Mengukur aplikasi ketika *stress test* dijalankan
 - 4.1. Data-data yang penting untuk diukur ketika *stress test* diidentifikasi.
 - 4.2. Situasi kondisi serta performa aplikasi tercatat dan terukur.
 - 4.3. Hasil pengujian dicatat.
5. Menganalisis data pengujian
 - 5.1. Data yang dihasilkan dibandingkan dengan data yang diharapkan.
 - 5.2. Kondisi tidak sesuai dicatat.
6. Melaporkan dokumentasi pengujian
 - 6.1. Peralatan yang digunakan untuk pengujian dicatat.
 - 6.2. Kondisi yang terjadi selama pengujian dicatat.
 - 6.3. Data hasil pengujian dicatat.
 - 6.4. Analisa hasil pengujian dicatat.



Output Pertemuan 3

1. Penerapan *alert notification* untuk transaksi *over limit*.
2. Dokumentasi *debugging*
3. Dokumen skenario hasil pengujian untuk menu transaksi



Tugas Pertemuan 3

1. Terapkan mekanisme *alert notification* untuk transaksi *over limit*.
2. Buat dokumentasi *debugging* menggunakan lembar kerja yang tersedia.
3. Buat skenario pengujian (termasuk pengujian untuk transaksi *over limit*)