

FR.IA.02. TUGAS PRAKTIK DEMONSTRASI

Skema Sertifikasi (KKNI/Okupasi/Klaster)	Judul	:	JUNIOR WEB DEVELOPER
	Nomor	:	
TUK		:	Sewaktu/Tempat Kerja/Mandiri*
Nama Asesor		:	
Nama Asesi		:	
Tanggal		:	

*Coret yang tidak perlu

A. Petunjuk

1. Baca dan pelajari setiap langkah/instruksi dibawah ini semuanya dengan cermat sebelum melaksanakan praktek
2. Laksanakan pekerjaan sesuai dengan urutan proses yang sudah ditetapkan
3. Seluruh proses kerja mengacu kepada sop/wi/ik yang dipersyaratkan
4. Waktu pengerjaan yang disediakan 120 menit

B. Peralatan

1. Software tools : Pacet Treacert versi 6.0 ke atas atau yang setara
2. PC / Laptop Spesifikasi minimal (Processor core i3, RAM 4GB, Harddisk 256 GB)
3. Sistem Operasi Windows / Linux (distro/versi apa saja)

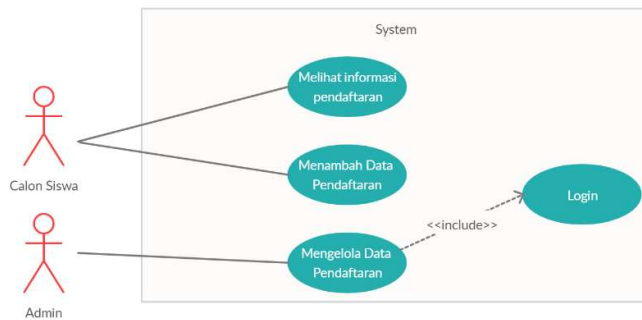
C. Skenario Ujian Praktek

Buatlah program dengan tema bebas, atau jika sudah memiliki spesifikasi program dapat digunakan, minimal mengandung Use Case Diagram dan Deskripsinya, atau DFD level 1.

Jika belum memiliki program, maka Anda dapat membuat program sesuai dengan spesifikasi sebagai berikut:

Sebuah sekolah SMA Swasta ingin mempunyai program untuk membuat pendaftaran secara online untuk para siswa baru. Anda diminta membuat program untuk menampung pendaftaran online siswa baru. Silakan membuat sebuah halaman awal, katakanlah itu sebuah web page sekolah lalu ada link untuk melakukan pendaftaran baru. Buatlah halaman pendaftaran siswa baru yang memuat data : Nama, Tempat tanggal Lahir, Warga Negara, Alamat, Email, Nomor HP, Asal SMP, Nama Ayah, Nama Ibu, Penghasilan Kedua orang tua, serta diminta untuk upload foto siswa. Data tersebut diatas harus ditampilkan ke dalam suatu database (bebas). Admin sekolah dapat melihat data yang telah dimasukkan kedalam sistem dengan menampilkan seluruh data yang dimasukan oleh calon siswa tersebut dalam suatu halaman web yang baru setelah melakukan login. Selain itu Admin dapat mengelola data tersebut dengan mengedit dan menghapus data yang sudah masuk ke sistem.

a) Use Case Diagram



b) Use Case Description

Nama Use Case	Menambah Data Pendaftaran
Skenario	Membuat data pendaftaran siswa baru
Deskripsi Singkat	Membuat form pendaftaran siswa baru untuk sebuah SMA swasta. Aktor diminta untuk memasukkan data yang nantinya dapat dikelola oleh Admin sekolah.
Aktor	Calon Siswa
Alir Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case ini dimulai ketika calon siswa mengeklik “Daftar Siswa Baru”. 2. Sistem akan menampilkan form yang berisi data pendaftaran siswa baru yang perlu diisi. 3. Aktor mengisi seluruh data yang diminta oleh sistem. Aktor klik “Submit” untuk mengirim data ke server sekolah. 4. Sistem akan mengecek data yang belum lengkap. Jika ada yang belum lengkap kembali ke nomor 3. 5. Sistem akan menampilkan pesan bahwa data sudah diterima.

Nama Use Case	Mengelola Data Pendaftaran
Skenario	Mengelola data pendaftaran siswa baru yang sudah masuk
Deskripsi Singkat	Admin sekolah dapat melihat dan mengelola data penerimaan siswa baru yang sudah masuk ke sistem.
Aktor	Admin
Alir Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case ini dimulai ketika admin melakukan login ke sistem website penerimaan sekolah baru. 2. Sistem akan menampilkan seluruh data pendaftaran siswa baru yang sudah diisi oleh calon mahasiswa baru. 3. Aktor dapat menghapus atau mengedit data siswa yang masuk.

Batasan:

1. Saudara hanya diminta membuat program untuk pendaftaran siswa baru diatas.
2. Aplikasi dijalan di **local** PC / Laptop tidak dihosting.

D. Langkah-langkah Kerja

1. Mengimplementasikan user Interface
 - Mengidentifikasi rancangan user interface
 - Melakukan implementasi rancangan user interface
2. Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia:
 - Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code
 - Mengeksekusi source code
 - Mengidentifikasi hasil eksekusi
3. Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi
 - Mengelola sumber daya pemrograman sesuai karakter
 - Mengorganisasikan sumber daya pemrograman sesuai konteks
4. Menulis Kode dengan Prinsip sesuai Guidelines dan Best Practices
 - Menerapkan *coding guidelines* dan *best practices* dalam penulisan program (kode sumber)
 - Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber
5. Mengimplementasikan pemrograman terstruktur
 - Menggunakan tipe data dan control program
 - Membuat Program sederhana
 - Membuat Program menggunakan prosedur dan fungsi
 - Membuat Program menggunakan *array*
 - Membuat Program untuk mengakses *File*
6. Menggunakan library atau komponen pre-existing
 - Melakukan pemilihan unit-unit reuse yang potensial
 - Melakukan integrasi library atau komponen pre-existing dengan source code yang ada
 - Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting yang digunakan