

FR.MPA-02.4 : PERTANYAAN TERTULIS – JAWABAN SINGKAT

Skema Sertifikasi/ Klaster Asesmen	Judul	:	SYSTEM ANALYST
	Nomor	:	09/SS.O.SA/LSP-UPNVY/2018
TUK		:	Sewaktu/ Tempat Kerja/Mandiri)*
Nama Asesor		:	
Nama Peserta		:	
Tanggal		:	
Sifat uji		:	(tutup buku /buka buku)*
Durasi		:	

)* Coret yang tidak perlu

Petunjuk

- Jawablah pertanyaan di bawah ini pada lembar jawaban yang disediakan dengan singkat dan jelas
- Posisikan alat komunikasi hp dengan getar pada saat uji berlangsung

No.	SOAL / PERTANYAAN
	JUDUL UNIT 1: Mengaplikasikan metodologi pengembangan perangkat lunak
1	Jelaskan mengenai berbagai metodologi pengembangan perangkat lunak yang Anda gunakan serta jelaskan pertimbangan Anda menggunakannya!
2	Jelaskan mengenai struktur kontrol dan jenis tugas sesuai dengan sistem yang Anda buat!
	JUDUL UNIT 2: Melakukan Identifikasi Sumber Kebutuhan Perangkat Lunak
3	Jelaskan mengenai sumber informasi yang memuat tujuan (<i>goal</i>) dari suatu perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan <i>stakeholder</i> !
4	Jelaskan mengenai berbagai sumber informasi yang memuat <i>domain knowledge</i> dari suatu perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan!
	JUDUL UNIT 3: Menentukan Teknik Elisitasi yang Sesuai
5	Ketika target interview/responden kurang menguasai masalah dan kurang mendukung untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang Anda buat, apa yang harus Anda lakukan?
6	Jelaskan mengenai teknik-teknik <i>prototypes</i> yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang Anda buat!
7	Jelaskan mengenai berbagai teknik-teknik observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang Anda buat!
	JUDUL UNIT 4: Melakukan klasifikasi dan alokasi kebutuhan perangkat lunak

8	Jelaskan mengenai klasifikasi kebutuhan perangkat lunak kategori fungsional atau non-fungsional!
9	Jelaskan mengenai notasi-notasi untuk memodelkan kebutuhan perangkat lunak yang Anda buat!
10	Bagaimana alokasi kebutuhan perangkat lunak yang Anda buat tidak sesuai dengan perancangannya?
	JUDUL UNIT 5: Melakukan Negosiasi Kebutuhan Perangkat Lunak
11	Bagaimana cara-cara mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk meminimalisir kendala yang disebabkan karena adanya perbedaan keinginan antar <i>stakeholder</i> , perbedaan kebutuhan dengan sumber daya dan perbedaan kebutuhan fungsional dan non fungsional?
12	Apabila tidak terjadi kesepakatan terhadap kebutuhan perangkat lunak, apa yang Anda lakukan?
13	Sebutkan lima langkah dari analisa kebutuhan perangkat lunak!
	JUDUL UNIT 6: Membuat kebutuhan dokumentasi spesifikasi perangkat lunak
14	Ketika system analis tidak memiliki acuan teknis pengembangan perangkat lunak, apa yang harus dilakukannya?
15	Sebutkan berbagai pernyataan identifikasi dari spesifikasi kebutuhan perangkat lunak!
16	Jelaskan mengenai tujuan pembuatan spesifikasi kebutuhan dokumen sistem sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak pada sistem yang Anda buat!
	JUDUL UNIT 7: Membuat Spesifikasi Kebutuhan <i>Software Environment</i>
17	Jelaskan mengenai spesifikasi kebutuhan <i>software environment</i> yang Anda gunakan pada sistem yang Anda buat!
18	Bagaimana bila spesifikasi kebutuhan untuk perangkat lunak belum lengkap untuk didokumentasi?
19	Jelaskan berbagai spesifikasi kebutuhan system untuk perangkat lunak sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak serta dokumentasinya pada sistem Anda!
	JUDUL UNIT 8: Menyusun Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
20	Sebutkan apa saja spesifikasi perangkat lunak dan berikan masing masing penerapannya di kehidupan sehari-hari?
21	Jika anda diminta untuk membangun sebuah sistem perpustakaan di suatu tempat yang spesifikasi perangkat keras tidak memadai, maka sebutkan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh sistem baik kebutuhan fungsional maupun non-fungsional?
22	Apa saja bagian-bagian dalam mendokumentasi spesifikasi perangkat lunak?
	JUDUL UNIT 9: Meninjau Ulang (<i>Review</i>) Kebutuhan Perangkat Lunak Melalui Spesifikasi dan Prototipe
23	Jika anda diminta untuk membuat sistem informasi perwalian mahasiswa dan dosen, maka apa saja yang dibutuhkan dalam sistem tersebut?
24	Sebutkan indikator/kriteria kebutuhan perangkat lunak!
25	Bagaimana jika kebutuhan sistem informasi perwalian yang telah anda buat sebelumnya memenuhi untuk satu stakeholder tapi tidak memenuhi stakeholder lain, apakah kebutuhan tersebut dapat dikatakan memenuhi?
	JUDUL UNIT 10: Melakukan Validasi Model dan Uji Penerimaan Pengguna

26	Misalkan akan dibangun sebuah sistem informasi akademik yang hanya memiliki fungsi untuk menampilkan jadwal dan menampilkan nilai, apakah sistem informasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan user?
27	Sistem informasi yang anda buat telah selesai, bagaimana anda melakukan evaluasi kepada pengguna untuk mendapatkan evaluasi terbaik?
	JUDUL UNIT 11: Merancang Struktur Perangkat Lunak
28	Sebutkan dan jelaskan hal apa saja yang menjadi struktur umum dari rancangan perangkat lunak!
	JUDUL UNIT 12: Merancang User Interface (UI)
29	Sebagai seorang <i>system analyst</i> , anda diminta untuk mendokumentasi rancangan UI yang telah anda buat. Apa hal yang akan anda lakukan?
	JUDUL UNIT 13: Merancang User Experience (UX)
30	Sebagai seorang <i>system analyst</i> , anda diminta untuk membuat laporan dokumentasi dari perancangan UX yang mudah dimengerti oleh pengguna. Apa hal yang akan anda lakukan?

Skema Sertifikasi/ Klaster Asesmen	Judul	:	SYSTEM ANALYST
	Nomor	:	09/SS.O.SA/LSP-UPNVY/2018
Nama Asesor		:	
Tanggal		:	
Durasi		:	

No.	KUNCI JAWABAN
1.	<p>a. Model Sekuensial Linier atau Waterfall Development Model Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Cocok digunakan untuk produk software/program yang sudah jelas kebutuhannya di awal, sehingga minim kesalahannya. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya.</p> <p>b. Model Prototype Teknik – teknik Prototyping Meliputi : Perancangan Model, Perancangan, Dialog, Simulasi. Langkah yang menjadi karakteristik dalam proses pengembangan pada metode prototype, yaitu Pemilihan fungsi, Penyusunan, Sistem Informasi, Evaluasi, Penggunaan selanjutnya. Tahapan – tahapan Proses Pengembangan dalam Model Prototype, yaitu Pengumpulan kebutuhan, Membangun prototyping, Evaluasi prototyping, Mengkodekan sistem, Menguji sistem, Evaluasi Sistem, Menggunakan sistem. Model Prototyping ini sangat sesuai diterapkan untuk kondisi yang beresiko tinggi di mana masalah-masalah tidak terstruktur dengan baik, terdapat fluktuasi kebutuhan pemakai yang berubah dari waktu ke waktu atau yang tidak terduga, bila interaksi dengan pemakai menjadi syarat mutlak dan waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga butuh penyelesaian yang segera</p> <p>c. Model Rapid Application Development (RAD) Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah model proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek (kira-kira 60 sampai 90 hari). Berikut adalah Tahapan – tahapan Proses Pengembangan dalam Model Rapid Application Development (RAD), yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Business Modeling – Data Modeling – Proses Modeling – Application Generation <p>d. Testing dan Turnover Model Evolutionary Development / Evolutionary Software Process Models Hasil prosesnya berupa produk yang makin lama makin lengkap sampai versi terlengkap dihasilkan sebagai produk akhir dari proses. Model Evolutionary Development / Evolutionary Software Process terbagi menjadi 2, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Model Incremental – Model Incremental merupakan hasil kombinasi elemen-elemen dari model waterfall yang diaplikasikan secara berulang, atau bisa disebut gabungan dari Model linear sekuensial (waterfall) dengan Model Prototype – Model Spiral / Model Boehm

	<ul style="list-style-type: none"> Model ini mengadaptasi dua model perangkat lunak yang ada yaitu model prototyping dengan pengulangannya dan model waterfall dengan pengendalian dan sistematikanya.
2.	<p>Klasifikasi perangkat lunak berdasarkan fungsi umum, jenis, dan bidang penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Perangkat Lunak aplikasi</u> Sebutan umum program komputer untuk melakukan tugas-tugas umum (<u>pengolah kata</u>, <u>web browser</u>, ...) atau memiliki tujuan tertentu (akuntansi, penjadwalan truk, ..) <u>Perangkat Lunak Sistem</u> Program komputer yang digunakan untuk memulai dan menjalankan sistem komputer termasuk perangkat lunak aplikasi yang beragam dan jaringan. <u>Perkakas pengembangan perangkat lunak</u> Seperti <u>compiler</u> dan <u>linker</u>, digunakan untuk menerjemahkan dan menggabungkan <u>kode sumber program komputer</u> dan <u>perpustakaan</u> ke <u>executable RAM</u> <p>Struktur kontrol dalam bahasa pemrograman adalah suatu perintah / Statement yang kita gunakan untuk mengatur jalannya suatu program. Struktur Kontrol sendiri dibagi dua , yaitu: Struktur Kontrol Keputusan (IF, IF ELSE, SWITCH) dan Struktur Kontrol Pengulangan Struktur Kontrol Pengulangan (FOR, WHILE, DO-WHILE)</p>
3.	<p>Sumber informasi yang memuat tujuan dari perangkat lunak yakni melaksanakan program pengguna dan memudahkan dalam menyelesaikan masalahnya serta membuat sistem komputer menjadi mudah untuk digunakan. Tujuan menyediakan motivasi perangkat lunak tetapi sering kali diformulasikan secara tersamar.</p>
4.	<p>Sumber informasi yang berisi: 1) pengetahuan utama yang digunakan dalam pembuatan dan 2) proses perangkat lunak.</p>
5.	<p>Metode ini merupakan teknik pengumpulan requirement yang paling umum di lakukan. Teknis dilapangan nya, sang pengembang atau develop menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan masalah yang diangkat kepada responden yang memiliki kriteria yang cocok pada masalah yang ditanyakan. Apabila responden kurang mendukung untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak, maka system analyst melakukan teknik interview dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memilih target interview yang lain Mendesain pertanyaan interview Persiapan Interview Follow up
6.	<p>Teknik-teknik <i>prototyping</i> meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> Perancangan model Perancangan dialog Simulasi
7.	<p>Macam – macam teknik observasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Observasi Partisipan Suatu observasi disebut observasi partisipan jika orang yang rnengadakan observasi (observer) turut ambil bagian dalam kehidupan observer. Observasi Sistematis Observasi sistematis biasa disebut juga observasi berkerangka atau structured observation Observasi Eksperimental Observasi dapat dilakukan dalam lingkup alamiah/natural ataupun dalam lingkup experimental.

8.	<p>Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja / layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.</p> <p>Kebutuhan Fungsional Sangat bergantung dari jenis perangkat lunak, pengguna sistem, dan jenis sistem dimana perangkat lunak tersebut digunakan. Kebutuhan Fungsional dapat dicari dari pertanyaan: Apa yang harus sistem lakukan ?. karena kebutuhan fungsional harus dapat menggambarkan layanan-layanan yang bisa diberikan sistem kepada pengguna secara mendetail</p> <p>Sedangkan Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.</p>
9.	<p>Sebuah prototipe adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan prototipe dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skala besar dimulai.</p> <p>Ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode prototyping yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pemilahan Fungsi Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh prototyping. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan dipergakan. Penyusunan Sistem Informasi Bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya prototype Evaluasi Penggunaan Selanjutnya <p>Pengujian komponen dilakukan pada:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem Operasi Device Driver, Driver adalah program komputer yang mengawal jenis-jenis peranti yang dipasangkan (install) pada komputer. Program Utilitas Adalah sebuah program yang digunakan untuk Meningkatkan kapabilitas program komputer yang telah ada pada computer
10.	<p>Jika alokasi perangkat lunak dan perancangan perangkat lunak tidak sesuai, maka dibangunlah Analisis Kebutuhan yang merupakan sebuah tugas sebuah rekayasa perangkat lunak (RPL) yang menjembatani antara alokasi perangkat lunak dan perancangan perangkat lunak. Analisis kebutuhan memungkinkan perekrasan sistem menentukan fungsi dan kinerja perangkat lunak, menunjukkan interface dan elemen-elemen di dalamnya, dan membangun batasan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak. Analisis kebutuhan memberikan model-model yang akan diterjemahkan ke dalam data, arsitektur, interface, dan desain prosedural kepada perancang perangkat lunak.</p>
11.	<p>Untuk dapat mengatasinya Donald Firesmith [Firesmith] merekomendasikan menggunakan <i>multi requirement model</i> sehingga sudut pandang dapat lebih luas dan detil, model tersebut harus diidentifikasi, analisis, dan didokumentasikan. Yaitu dengan cara :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggunakan <i>checklist</i> untuk memeriksa apakah model telah terimplementasi dalam requirement. Membuat model sesuai dengan kebutuhan proyek perangkat lunak secara spesifik. Serta memastikan pengalaman dan keragaman <i>stakeholder</i> untuk menyesuaikan dengan kekompleksan sistem yang sedang dibangun. <p>Serta menggunakan repository untuk menyimpan metadata requirement untuk mendapatkan requirement sesuai dengan kebutuhan proyek, dan gunakan alat yang mampu mengidentifikasi metadata dan report yang kurang.</p>
12.	<p>Ketika terjadi ketidaksepakatan dalam kebutuhan perangkat lunak, system analyst melaksanakan negosiasi. Tujuan bernegosiasi dalam identifikasi kebutuhan perangkat lunak bertujuan untuk mencari kesepakatan bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Pihak-pihak yang berkepentingan itu berusaha menyelesaikan perbedaan dan membuat kesepakatan yang relatif adil, tidak</p>

	merugikan salah satu pihak. Sedapat mungkin diupayakan agar negosiasi menghasilkan kesepakatan yang saling menguntungkan
13.	Analisa kebutuhan ini terdiri dari lima langkah pokok: 1. Identifikasi Masalah 2. Evaluasi dan sintesis 3. Pemodelan 4. Spesifikasi 5. Review
14.	Ketika System analyst tidak memiliki acuan teknis pengembangan perangkat lunak, maka system analyst membuat dokumen operasional. Karena dokumen operasional tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Dokumen ini memuat daftar seluruh kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang dibutuhkan selama proses pengembangan.
15.	Pernyataan spesifikasi kebutuhan (requirement) terdiri dari atribut yang diperlukan dalam sistem, yaitu: <i>capability</i> , <i>characteristic</i> , atau <i>quality factor</i> dari sebuah sistem
16.	<ol style="list-style-type: none"> Untuk memberikan penjelasan dan gambaran mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh. Hasil analisis sistem perangkat lunak dengan ancangan inidiuraikan sebagai sekumpulan proses yang terorganisasi secara hirarkis, dimana proses-proses saling berkomunikasi melalui suatu jalur aliran data. Dokumen ini akan digunakan untuk membantu atau sebagai bahan acuan dalam tahap perancangan perangkat lunak serta sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun diakhir pengembangannya
17.	software environment adalah Lingkungan perangkat lunak untuk aplikasi tertentu dapat mencakup sistem operasi, sistem basis data, alat pengembangan khusus atau kompilator. Terdapat empat kategori yang mewakili tren yang memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan perangkat lunak, yaitu pada antarmuka pengguna, alat, dan arsitektur
18.	Dokumentasi tetap dilakukan walau spesifikasi belum lengkap. Dilakukan dokumentasi yang ada terlebih dahulu, spesifikasi yang belum dilengkapi kemudian
19.	Spesifikasi kebutuhan (requirement) adalah atribut yang diperlukan dalam sistem, sebuah pernyataan yang mengidentifikasi beberapa hal sebagai berikut: <i>capability</i> , <i>characteristic</i> , atau <i>quality factor</i> dari sebuah sistem dengan tujuan untuk mendapatkan nilai dan utilitas pada pelanggan atau pengguna. Spesifikasi kebutuhan ini sangat penting karena memberikan basis untuk semua pekerjaan pengembangan yang diikuti. Sekali spesifikasi kebutuhan diset, pengembang memulai pekerjaan teknis yang lain yaitu: desain sistem, pengembangan, pengujian, implementasi dan pengoperasian.
20.	Secara umum perangkat lunak dibedakan menjadi dua macam, yaitu perangkat lunak sistem operasi (contoh: Windows, Linux, dll) dan program aplikasi (contoh: Ms. Office, Photoshop, dll).
21.	<p>Dapat menyebutkan kebutuhan fungsional maupun non-fungsional</p> <p>Kebutuhan Fungsional (Sistem dapat melakukan input pendataan buku, dapat melakukan input pendataan anggota, dapat melakukan transaksi peminjaman, dapat melakukan transaksi pengembalian, menyediakan fitur yang memungkinkan penggunanya membaca artikel / dokumen dalam perpustakaan, dapat menghitung denda apabila peminjam terlambat mengembalikan buku, dapat menampilkan laporan bulanan peminjaman dan pengembalian buku.)</p> <p>Kebutuhan Nonfungsional (Dapat dijalankan oleh beberapa software yang mendukung perangkat keras yang tersedia)</p>
22.	Dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak terdiri dari:endahuluan, Deskripsi umum, kebutuhan perangkat muka eskternal, feature sistem, kebutuhan non fungsional lainnya, kebutuhan lain.

23.	<p>Dalam sistem informasi perwalian mahasiswa terdapat kebutuhan antara lain :</p> <p>Sistem mampu mengelola data mahasiswa dan dosen</p> <p>Mampu menyediakan fasilitas perwalian</p> <p>Dapat menampilkan data mahasiswa yang menjadi perwalian dosen maupun sebaliknya</p> <p>Mampu menyimpan data setiap melakukan perwalian</p> <p>Mampu menghasilkan laporan perwalian yang</p>
24.	<p>Indikator/kriteria kebutuhan perangkat lunak, terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> Keharusan (imperatives), Kelanjutan (continuances), Arahan (directives), Pilihan (options), Frasa lemah (weak phrases), Ukuran (size), Kedalaman spesifikasi (specification depth), Keterbacaan (readability), dan Struktur teks (text structure)
25.	Kebutuhan sistem informasi tersebut dinyatakan sudah memenuhi karena berdasar kebutuhan stake holder yang spesifik dan telah direview dari awal.
26.	Sistem informasi akademik dirasa kurang karena hanya memiliki dua fungsi saja, setidaknya sistem informasi akademik dapat melakukan input KRS, menampilkan pengumuman, informasi pembayaran SPP, dll.
27.	Menyusun sebuah user acceptance test sesuai dengan perangkat lunak yang telah dibuat.
28.	<p>Berikut hal-hal yang menjadi struktur umum dari rancangan perangkat lunak.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem operasi; merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk mengatur kinerja perangkat keras komputer dan menerjemahkan perintah pengguna sehingga dapat diproses oleh komputer Program bantu (<i>utility program</i>); berfungsi untuk membantu dalam pengoperasian mesin. Antara lain membantu menyediakan/mempersiapkan media <i>disk</i>, memperbaiki <i>file-file/disk</i> yang rusak, membuat/menghapus proteksi pada sistem software, mengontrol kinerja komputer, dsb. Bahasa; berfungsi untuk mengatur komunikasi antar komputer dengan peralatan lain, komputer dengan komputer lain, dan komputer dengan manusia. Program paket; merupakan program yang siap pakai seperti <i>word processor</i>, <i>Microsoft office</i>, dll. Program aplikasi; merupakan program yang menjadi tambahan dari program yang telah ada/yang paling penting, atau program untuk menambah fitur kinerja komputer, dsb.
29.	Hal yang akan saya lakukan ialah, membuat laporan dokumentasi berdasarkan format yang telah ditentukan sebelumnya dari hasil perancangan UI secara keseluruhan dan menyusun konten laporan secara terstruktur serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna.
30.	Hal yang akan saya lakukan ialah, membuat laporan dokumentasi berdasarkan format yang telah ditentukan sebelumnya dari hasil perancangan UX secara keseluruhan dan menyusun konten laporan secara terstruktur serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna.

FR-MPA-02.4.2 : LEMBAR JAWABAN PESERTA - PERTANYAAN TERTULIS

Skema Sertifikasi/ Klaster Asesmen	Judul	:	SYSTEM ANALYST
	Nomor	:	09/SS.O.SA/LSP-UPNVY/2018
TUK		:	Sewaktu/Tempat Kerja/Mandiri)*
Nama Asesor		:	
Nama Peserta		:	
Tanggal		:	
Durasi		:	

No.	JAWABAN PESERTA	Penilaian	
		K	BK
	JUDUL UNIT 1: Mengaplikasikan metodologi pengembangan perangkat lunak		
1			

2			
	JUDUL UNIT 2: Melakukan Identifikasi Sumber Kebutuhan Perangkat Lunak		
3			
4			
	JUDUL UNIT 3: Menentukan Teknik Elisitasi yang Sesuai		
5			
6			
7			

	JUDUL UNIT 4: Melakukan klasifikasi dan alokasi kebutuhan perangkat lunak		
8			
9			
10			
	JUDUL UNIT 5: Melakukan Negosiasi Kebutuhan Perangkat Lunak		
11			
12			

13			
	JUDUL UNIT 6: Membuat kebutuhan dokumentasi spesifikasi perangkat lunak		
14			
15			
16			
17			
18			
19			
	JUDUL UNIT 8: Menyusun Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak		
20			
21			
22			

	JUDUL UNIT 9: Meninjau Ulang (<i>Review</i>) Kebutuhan Perangkat Lunak Melalui Spesifikasi dan Prototipe		
23			
24			
25			
	JUDUL UNIT 10: Melakukan Validasi Model dan Uji Penerimaan Pengguna		
26			
27			
	JUDUL UNIT 11: Merancang Struktur Perangkat Lunak		
28			
	JUDUL UNIT 12: Merancang User Interface (UI)		
29			
	JUDUL UNIT 13: Merancang User Experience (UX)		
30			

--	--	--	--

Rekomendasi Asesor : Peserta (kompeten/belum kompeten*) pada tes tulis	Peserta :	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
Catatan :	Asesor :	
	Nama	
	No. Reg.	
	Tanda tangan/ Tanggal	

Catatan : *) coret yang tidak perlu