|  |  |
| --- | --- |
| **FR.IA.03.** | **PERTANYAAN UNTUK MENDUKUNG OBSERVASI** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skema Sertifikasi (~~KKNI~~/Okupasi/~~Klaster~~) | Judul | : | **Pemrogram (*Programmer*)** |
| Nomor | : | **RT-024/1/LSP-UG/X/2020** |
| TUK | | : | Sewaktu/~~Tempat Kerja/Mandiri~~\* |
| Nama Asesor | | : | **ANACOSTIA KOWANDA** |
| Nama Asesi | | : | DANDI SETYA PERDANA |
| Tanggal | | : | 02 NOVEMBER 2021 |

\*Coret yang tidak perlu

|  |
| --- |
| **PANDUAN BAGI ASESOR** |
| * Formulir ini diisi pada saat asesor akan melakukan asesmen dengan metode observasi demonstrasi * Pertanyaan dibuat dengan tujuan untuk menggali, dapat berisi pertanyaan yang berkaitan dengan dimensi kompetensi, batasan variabel dan aspek kritis. * Tanggapan asesi dapat ditulis oleh asesor dikolom tanggapan, dan apabila tanggapan sesuai maka beri tanda centrang pada kolom (K) dan apabila belum sesuai beri tanda centrang pada kolom (BK) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | Kode Unit -  Judul Unit | : | J.620100.009.02 - | Menggunakan Spesifikasi Program |
| J.620100.016.01 - | Menulis Kode dengan Prinsip sesuai Guidelines dan Best Practices |
| J.620100.017.02 - | Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur |
| J.620100.018.02 - | Mengimplementasikan Pemrograman Berorientasi Objek |
| J.620100.019.02 - | Menggunakan Library atau Komponen Pre-Existing |
| J.620100.021.02 - | Menerapkan Akses Basis Data |
| J.620100.023.02 - | Membuat Dokumen Kode Program |
| J.620100.025.02 - | Melakukan Debugging |
| J.620100.033.02 - | Melaksanakan Pengujian Unit Program |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pertanyaan | | Rekomendasi | |
| K | BK |
| 1. | Bagaimanakah mendefinisikan spesifikasi bahwa sebuah aplikasi akan diimplentasi menggunakan konsep pemrograman terstruktur atau berorientasi objek? Apa Kriteria yang digunakan |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  Untuk menentukan sebuah aplikasi menggunakan implementasi terstruktur atau berorientasi objek adalah dengan melihat kebutuhan atau kriteria yagn dibutuhkan oleh aplikasi tersebut. Kriteria yang kita lihat untuk menentukan sebuah aplikasi harus menggunakan pemrograman terstruktur atau pemrograman berbasis objek adalah kecepatan eksekusi dari sebuah aplikasi, dan ukuran dari sebuah aplikasi. | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 2. | Bagaimana menghasilkan sebuah program yang bebas dari kesalahan? Sebutkan bagaimana cara mengoreksi kesalahan program tersebut? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  Untuk menciptakan sebuah aplikasi atau program yang bebas dari kesalahan kita harus menggunakan logic kita dengan benar sehingg output yang kita inginkan keluar seperti apa yang kita mau dan juga kita harus menulis sumber kode program juga dengan penulisan yang sesuai menurut Bahasa pemrograman yang kita gunakan. Jika terjadi kesalahan seperti bug atau syntax error untuk mengoreksinya, kita harus tahu dulu di line keberapa dari sumber kode yang menyebabkan suatu kesalahan tersebut dan jika sudah ketemu baru kita koreksi dengan menganalisa apa yang harus kita lakukan jika terjadi syntax error kita hanya tinggal mengubah syntaxnya menjadi benar dan jika terjadi bug maka kita harus membenahi alur logika atau bahkan design dari aplikasi tersebut. | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 3. | Bagaimana mendefinisikan kebutuhan objek dalam sebuah program yang dibuat, sehingga dapat dipergunakan kembali secara efisien ? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  Untuk menentukan kebutuhan objek sehingga menjadi efisien, kita harus tahu apa saja parameter yang pasti akan sering digunakan. Dalam program yang kita buat, seperti contohnya. Jika kita ingin update, delete, dan insert hasil dari program kita kedalam database. Cukup menggunakan satu objek class yagn berisi fungsi fungsi untuk memnuhi update, delete, dan insert. | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 4. | Apakah setiap program membutuhkan basis data? Bagaimana mendefinisikan penggunaan akses basis data secara efisien? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  Tidak semua program membutuhkan basis data. Untuk beberapa program terkadang tidak menggunakan database sama sekali. Biasanya yang menggunakan database adalah aplikasi yang ada login, dan juga aplikasi yang menampilkan data database ke aplikasi | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 5. | Bagaimana cara mendokumentasikan modul sesuai identitas dari sebuah program yang dibuat? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  Untuk mendokumentasikan modul sesuai identitas sebuah program. Kita harus tahu dahulu fungsi-fungsi yang bisa dilakukan oleh program yang kita buat. Sehingga kita bisa, mudah mendokumentasikan modulnya. | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 6. | Bagiamana menemukan *bugs* pada kode program yang dibuat? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  dengan melakukan analisis pada aplikasi yang kita buat. Dan melakukan serangkaian uji coba pada aplikasi kita. Dari situ kita bisa lihat apakah ada bugs atau tidak pada aplikasi kita. | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 7. | Bagimana tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan pengujian unit program yang telah dibuat? |  | ☐ |
| **Tanggapan:**  **Kita memilih menggunakan metode uji aplikasi apa? Contohnya blackbox testing atau whiteboxtesting. Lalu setelah memilih kita melakukan tahaapan sesuai dengan metode yang kita pilih. Lalu dari situ kita bisa lihat apakah aplikasi kita bisa berjalan sesuai yang kita inginkan atau tidak** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Asesi:** | **Asesor:** |
| **Tanda Tangan dan Tanggal** | 01 November 2021 |  |

\*Bila diperlukan

*Diadaptasi dari templat yang disediakan di Departemen Pendidikan dan Pelatihan, Australia. Merancang instrumen asesmen untuk hasil yang berkualitas di VET, 2008*