|  |  |
| --- | --- |
| **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 | | : |  |
| Nama Asesi | | : |  |
| Tanggal | | : |  |

\*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:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 2. | Bagaimana menghasilkan sebuah program yang bebas dari kesalahan? Sebutkan bagaimana cara mengoreksi kesalahan program tersebut? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 3. | Bagaimana mendefinisikan kebutuhan objek dalam sebuah program yang dibuat, sehingga dapat dipergunakan kembali secara efisien ? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 4. | Apakah setiap program membutuhkan basis data? Bagaimana mendefinisikan penggunaan akses basis data secara efisien? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 5. | Bagaimana cara mendokumentasikan modul sesuai identitas dari sebuah program yang dibuat? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 6. | Bagiamana menemukan *bugs* pada kode program yang dibuat? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |
| 7. | Bagimana tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan pengujian unit program yang telah dibuat? | ☐ | ☐ |
| **Tanggapan:** | |  |  |
| **Umpan balik untuk asesi:** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Asesi:** | **Asesor:** |
| **Tanda Tangan dan Tanggal** |  |  |

\*Bila diperlukan

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