# FR.IA.01. CEKLIS OBSERVASI AKTIVITAS DI TEMPAT KERJA ATAU TEMPAT

# KERJA SIMULASI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skema Sertifikasi (~~KKNI~~/Okupasi/~~Klaster~~) | Judul | : | **Junior Web Programmer** |
| Nomor | : | **RT-025/1/LSP-UG/X/2020** |
| TUK | | : | Sewaktu/~~Tempat Kerja/Mandiri~~\* |
| Nama Asesor | | : | WIDIASTUTI |
| Nama Asesi | | : | DZARR AL GHIFARI |
| Tanggal | | : | 19 JULI 2022 |

\*Coret yang tidak perlu

|  |
| --- |
| **PANDUAN BAGI ASESOR** |
| * Lengkapi nama unit kompetensi, elemen, dan kriteria unjuk kerja sesuai kolom dalam tabel. * Istilah Acuan Pembanding dengan SOP/spesifikasi produk dari industri/organisasi dari tempat kerja atau simulasi tempat kerja * Beri tanda centang (✓) pada kolom K jika Anda yakin asesi dapat melakukan/mendemonstrasikan tugas s e s uai KUK, atau centang (✓) pada kolom BK bila sebaliknya.   Penilaian Lanjut diisi bila hasil belum dapat disimpulkan, untuk itu gunakan metode lain sehingga keputusan dapat dibuat. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | | Kode Unit | : | **J.620100.004.02** | | | | |
| Judul Unit | : | **Menggunakan Struktur Data** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Mengidentifikasi konsep data dan struktur data | 1.1 Mengidentifikasi konsep data dan struktur data sesuai dengan konteks permasalahan. | | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Membandingkan kelebihan dan kekurangan alternatif struktur data untuk konteks permasalahan yang diselesaikan | | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Menggunakan tools perangkat lunak | 2.1 Mengimplementasikan struktur data sesuai dengan bahasa pemrograman yang akan dipergunakan | | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menyataka akses terhadap data n dalam algoritma yang efisiensi sesuai bahasa pemrograman yang akan dipakai | | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | Kode Unit | : | **J.620100.005.02** | | | | |
| Judul Unit | : | **Mengimplementasikan User Interface** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Mengidentifikasi rancangan user interface | 1.1 Mengidentifikasi rancangan user interface sesuai kebutuhan | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Mengidentifikasi komponen user interface dialog sesuai konteks rancangan proses | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.3 Menjelaskan urutan dari akses komponen user interface dialog | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.4 Mengembangkan simulasi (mock-up) dari aplikasi yang akan dibuat | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Melakukan implementasi rancangan user interface | 2.1 Menerapkan menu program sesuai dengan rancangan program | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Mengatur penempatan user interface dialog secara sekuensial | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.3 Menyesuaikan setting aktif-pasif komponen user interface dialog dengan urutan alur proses | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.4 Menentukan bentuk style dari komponen user interface | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.5 Menjadikan penerapan simulasi suatu proses yang sesungguhnya | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | Kode Unit | : | **J.620100.011.01** | | | | |
| Judul Unit | : | **Melakukan Instalasi Software Tools Pemrograman** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Memilih tools pemrograman yang sesuai dengan kebutuhan | 1.1 Mengidentifikasi platform (lingkungan) yang akan digunakan untuk menjalankan tools pemrograman sesuai dengan kebutuhan | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Memilih tools bahasa pemrogram sesuai dengan kebutuhaan dan lingkungan pengembangan | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Instalasi tool pemrograman | 2.1 Meng-install tools pemrogaman sesuai dengan prosedur | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menjalankan tools pemrograman yang bisa di lingkungan pengembangan yang telah ditetapkan | | | ☑ | ☐ |  |
| 3 | Menerapkan hasil pemodelan kedalam eksekusi script sederhana | 3.1 Membuat script (source code) sederhana sesuai tools pemrogaman yang di-install | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 3.2 Menjalankan script dengan benar dan menghasilkan keluaran sesuai skenario yang diharapkan | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | Kode Unit | : | **J.620100.016.01** | | | | |
| Judul Unit | : | **Menulis Kode Dengan Prinsip Sesuai Guidelines Dan Best Practices** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Menerapkan coding guidelines dan best practices dalam penulisan program (kode sumber) | 1.1 Menuliskan kode sumber mengikuti coding-guidelines dan best practices | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Membuat struktur program yang sesuai dengan konsep paradigmanya | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.3 Menangani galat/error | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber | 2.1 Menghitung efisiensi penggunaan resources oleh kode | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Mengimplementasikan kemudahan interaksi selalu sesuai standar yang berlaku | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | | Kode Unit | | : | **J.620100.017.02** | | | | |
| Judul Unit | | : | **Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | | | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Menggunakan tipe data dan control program | | | 1.1 Menentukan tipe data yang sesuai standar | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Menguasai syntax program yang digunakan sesuai standar | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.3 Menggunakan struktur kontrol program yang dikuasai sesuai standar | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Membuat program sederhana | | | 2.1 Membuat program baca tulis untuk memasukkan data dari keyboard dan menampilkan ke layar monitor termasuk variasinya sesuai standar masukan/keluaran telah | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menggunakan struktur kontrol percabangan dan pengulangan dalam membuat program telah | | | ☑ | ☐ |  |
| 3 | Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi | | | 3.1 Membuat program dengan menggunakan prosedur sesuai aturan penulisan program | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 3.2 Membuat program dengan menggunakan fungsi sesuai aturan penulisan program | | | ☑ | ☐ |  |
| 3.3 Membuat program dengan menggunakan prosedur dan fungsi secara bersamaan sesuai aturan penulisan program | | | ☑ | ☐ |  |
| 3.4 Memberikan keterangan untuk setiap prosedur dan fungsi | | | ☑ | ☐ |  |
| 4 | Membuat program menggunakan array | | | 4.1 Menentukan dimensi array | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 4.2 Menentukan tipe data array | | | ☑ | ☐ |  |
| 4.3 Menentukan panjang array | | | ☑ | ☐ |  |
| 4.4 Menggunakan pengurutan array | | | ☑ | ☐ |  |
| 5 | Membuat program untuk akses file | | | 5.1 Membuat program untuk menulis data dalam media penyimpan | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 5.2 Membuat program untuk membaca data dari media penyimpan | | | ☑ | ☐ |  |
| 6 | Mengkompilasi Program | | | 6.1 Mengkoreksi kesalahan program | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 6.2 Membebaskan kesalahan syntax dalam program | | | ☑ | ☐ |  |
| Unit Kompetensi | | | Kode Unit | | : | **J.620100.019.02** | | | | |
| Judul Unit | | : | **Menggunakan Library Atau Komponen Pre-Existing** | | | | |
| **No.** | | **Elemen** | | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | | Melakukan pemilihan unit-unit reuse yang potensial | | 1.1 Mengiidentifikasi class unit-unit reuse (dari aplikasi lain) yang sesuai dapat | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Menghitung keuntungan efisiensi dari pemanfaatan komponen reuse | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.3 Memanfaatan lisensi, hak cipta dan hak paten tidak dilanggar dalam komponen reuse tersebut | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | | Melakukan integrasi library atau komponen pre-existing dengan source code yang ada | | 2.1 Mengidentifikasi ketergantungan antar unit | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menghindari penggunaan komponen yang sudah obsolete | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.3 Menerapkan program yang dihubungkan dengan library | | | ☑ | ☐ |  |
| 3 | | Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting yang digunakan | | 3.1 Mengidentifikasi cara-cara pembaharuan library atau komponen pre-existing | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 3.2 Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting berhasil | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | Kode Unit | | : | **J.620100.023.02** | | | | |
| Judul Unit | | : | **Membuat Dokumen Kode Program** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Melakukan identifikasi kode program | | 1.1 Mengidentifikasi modul program | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Mengidentifikasi parameter yang dipergunakan | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.3 Menjelaskan algoritma cara kerjanya | | | ☑ | ☐ |  |
| 1.4 Memberikan komentar setiap baris kode termasuk data, eksepsi, fungsi, prosedur dan class (bila ada) | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Membuat dokumentasi modul program | | 2.1 Membuat dokumentasi modul sesuai dengan identitas untuk memudahkan pelacakan | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menerapkan identifikasi dokumentasi | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.3 Menjelaskan kegunaan modul | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.4 Merevisi dokumen sesuai perubahan kode program | | | ☑ | ☐ |  |
| 3 | Membuat dokumentasi fungsi, prosedur atau method program | | 3.1 Membuat dokumentasi fungsi, prosedur atau metod | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 3.2 Menjelaskan kemungkinan eksepsi | | | ☑ | ☐ |  |
| 3.3 Merevisi dokumen sesuai perubahan kode program | | | ☑ | ☐ |  |
| 4 | Men-generate dokumentasi | | 4.1 Mengidentifikasi tools untuk generate dokumentasi | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 4.2 Melakukan generate dokumentasi | | | ☑ | ☐ |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Unit Kompetensi | | | Kode Unit | : | **J.620100.025.02** | | | | |
| Judul Unit | : | **Melakukan Debugging** | | | | |
| **No.** | **Elemen** | **Kriteria Unjuk Kerja\*** | | | | **Benchmark**  **(SOP /**  **spesifikasi**  **produk**  **industri)** | **Rekomendasi** | | **Penilaian Lanjut** |
| **K** | **BK** |
| 1 | Mempersiapkan kode program | 1.1 Menyiapkan kode program sesuai spesifikasi | | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 1.2 Mempersiapkan debugging tools untuk melihat proses suatu modul | | | | ☑ | ☐ |  |
| 2 | Melakukan debugging | 2.1 Mengkompilasi kode program sesuai bahasa pemrograman yang digunakan | | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 2.2 Menganalisis kriteria lulus build | | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.3 Menganalisis kriteria eksekusi aplikasi | | | | ☑ | ☐ |  |
| 2.4 Mencatat kode kesalahan | | | | ☑ | ☐ |  |
| 3 | Membuat program Menggunakan prosedur dan fungsi | 3.1 Merumuskan perbaikan terhadap kesalahan kompilasi maupun build | | | | SKKNI : Kepmennakertrans No. 282 Tahun 2016 | ☑ | ☐ |  |
| 3.2 Melakukan perbaikan | | | | ☑ | ☐ |  |

\*Cara penulisan KUK menggunakan kalimat aktif (Contoh: **Di**lakukan menjadi **Me**lakukan)

**Umpan Balik untuk Asesi:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Asesi: DZARR AL GHIFARI** | **Asesor: WIDIASTUTI** |
| **Tanda Tangan dan Tanggal** | 19/07/2022 |  |

\*) Bila diperlukan