



FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi (KKN/Okupasi/Klaster)	Judul	:	<b>Analisis Sistem</b>
	Nomor	:	<b>03/LSP-IIB Darmajaya /SKEMA-JK/2023</b>

**PANDUAN ASESMEN MANDIRI**

**Instruksi:**

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (✓) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan mendaftar bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

<b>Unit Kompetensi:</b> <b>1.</b>	<b>J.62SAD00.001.1</b> <b>Mengaplikasikan metodologi pengembangan perangkat lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: Menentukan Metodologi Pengembangan perangkat lunak <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Aktifitas proses perangkat lunak ditentukan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.2 Kriteria untuk pemilihan metodologi pengembangan perangkat lunak ditentukan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.3 Berbagai metodologi pengembangan sistem dievaluasi</li> <li>1.4 Metodologi pengembangan sistem ditentukan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>     <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>     <input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menerapkan Metodologi Pengembangan perangkat lunak <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Perencanaan proyek sebagai panduan proses pengembangan dilakukan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.2 Jenis tugas diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.3 Jenis tugas dideskripsikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.4 Struktur kontrol selama pelaksanaan jenis tugas ditentukan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.5 Setiap jenis tugas dengan parameter masukan dan keluaran dilengkapi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>     <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>     <input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Menyesuaikan proyek dengan metodologi pengembangan perangkat lunak <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja: <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Sumber data untuk mendukung pemilihan metodologi diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>	



<p>3.2. Metodologi yang sudah diterapkan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p> <p>3.3. Efektivitas (kegiatan) terhadap rencana proyek direkam sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p> <p>3.4. Peluang untuk perbaikan, dan rekomendasi untuk proyek di masa yang akan datang didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p> <p>3.5. Hasil review untuk stakeholder dibuat sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p>			
---	--	--	--

<b>Unit Kompetensi:</b>	<b>J.62SAD00.002.1</b>		
<b>2.</b>	<b>Melakukan Identifikasi sumber kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Sumber informasi yang memuat tujuan (goal) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan stakeholder</li> <li>1.2 Sumber informasi yang memuat tujuan dari suatu perangkat lunak disiapkan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.3 Hasil identifikasi dari tujuan suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2 Elemen: Mengidentifikasi domain knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Sumber informasi yang memuat domain knowledge dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>2.2 Sumber informasi yang memuat domain knowledge dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>2.3 Hasil identifikasi dari domain knowledge suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>3. Elemen: Mengidentifikasi Pemangku kepentingan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Sumber informasi yang memuat pemangku kepentingan (stakeholders) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>3.2 Sumber informasi yang memuat pemangku kepentingan dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>3.3 Hasil identifikasi dari pemangku kepentingan suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>4. Elemen: Mengidentifikasi business rules</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1 Sumber informasi yang memuat business rules dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>4.2 Sumber informasi yang memuat business rules dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>4.3 Hasil identifikasi dari business rules suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>5. Elemen: Mengidentifikasi Lingkungan Operasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Sumber informasi yang memuat lingkungan operasional (operational environment) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>5.2. Sumber informasi yang memuat lingkungan operasional dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>5.3. Hasil identifikasi dari lingkungan operasional perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>6. Elemen: Mengidentifikasi lingkungan Organisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. Sumber informasi yang memuat lingkungan organisasi (organizational environment) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>6.2. Sumber informasi yang memuat lingkungan organisasi dari suatu perangkat lunak disiapkan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>6.3. Hasil identifikasi dari lingkungan organisasi perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p><b>Unit Kompetensi: 3.</b></p>	<p><b>J.62SAD00.003.1</b> <b>Menentukan Teknik Elisitasi yang Sesuai</b></p>		
<p><b>Dapatkan Saya .....?</b></p>	<p><b>K</b></p>	<p><b>BK</b></p>	<p><b>Bukti yang relevan</b></p>
<p>1. Elemen: Menentukan teknik wawancara (interview)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Teknik-teknik wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang sesuai dijelaskan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.2. Teknik-teknik wawancara disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai</li> <li>1.3. Teknik-teknik wawancara didokumentasikan</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai			
2. Elemen: Menentukan teknik scenarios  • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Teknik-teknik scenarios diidentifikasi untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 2.2. Teknik-teknik scenarios disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 2.3. Teknik-teknik scenarios didokumentasikan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Menentukan teknik prototypes  • Kriteria Unjuk Kerja: 3.1. Teknik-teknik prototypes diidentifikasi untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 3.2. Teknik-teknik prototypes disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 3.3. Teknik-teknik prototypes didokumentasikan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Elemen: Menentukan teknik facilitated meetings  • Kriteria Unjuk Kerja: 4.1. Teknik-teknik facilitated meetings diidentifikasi untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 4.2. Teknik-teknik facilitated meetings disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 4.3. Teknik-teknik facilitated meetings didokumentasikan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Elemen: Menentukan teknik observasi  • Kriteria Unjuk Kerja: 5.1. Teknik-teknik observasi diidentifikasi untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 5.2. Teknik-teknik observasi disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 5.3. Teknik-teknik observasi didokumentasikan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6. Elemen: Menentukan teknik user stories  • Kriteria Unjuk Kerja: 6.1. Teknik-teknik user stories diidentifikasi untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai 6.2. Teknik-teknik user stories disusun untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



sesuai			
6.3. Teknik-teknik user stories didokumentasikan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai			

<b>Unit Kompetensi: 4.</b>	<b>J.62SAD00.004.1</b>		
	<b>Melakukan Klasifikasi dan Alokasi Kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: Mengklasifikasi kebutuhan perangkat lunak  • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Kebutuhan perangkat lunak diklasifikasikan berdasarkan kategori fungsional atau non-fungsional. 1.2. Kebutuhan perangkat lunak fungsional atau non-fungsional diturunkan (breakdown) sesuai dengan kategori 1.3. Kebutuhan perangkat lunak diklasifikasikan berdasarkan kategori produk atau proses 1.4. Kebutuhan perangkat lunak diklasifikasikan berdasarkan prioritas 1.5. Kebutuhan perangkat lunak diklasifikasikan berdasarkan lingkup (scope) 1.6. Kebutuhan perangkat lunak diklasifikasikan berdasarkan stabilitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Membuat conceptual modeling perangkat lunak  • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Notasi-notasi untuk memodelkan kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi 2.2. Notasi-notasi untuk memodelkan kebutuhan perangkat lunak yang sesuai dipilih	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Elemen: Mengalokasikan kebutuhan perangkat lunak  • Kriteria Unjuk Kerja: 3.1. Komponen-komponen perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan 3.2. Kebutuhan perangkat lunak dialokasikan sesuai dengan kebutuhan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi: 5.</b>	<b>J.62SAD00.005.1</b>		
	<b>Melakukan Negosiasi Kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: Mengklasifikasi kebutuhan perangkat lunak Mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan  • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Kebutuhan perangkat lunak yang berbeda antar stakeholder, diidentifikasi 1.2. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan keinginan antar stakeholder Didokumentasikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>1.3. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan dan sumber daya diidentifikasi</p> <p>1.4. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan dan sumber daya didokumentasikan</p> <p>1.5. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan fungsional dan non-fungsional, diidentifikasi</p> <p>1.6. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan fungsional dan non-fungsional, didokumentasikan</p>			
<p>2. Elemen: Membuat kesepakatan kebutuhan perangkat lunak yang terjadi konflik/pertentangan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antar stakeholder dinegosiasikan</li> <li>2.2. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antar stakeholder dibuat Kesepakatan</li> <li>2.3. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan dan sumber daya dinegosiasikan</li> <li>2.4. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan dan sumber daya dibuat kesepakatan</li> <li>2.5. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan fungsional dan non-fungsional, dinegosiasikan</li> <li>2.6. Kebutuhan perangkat lunak yang terjadi perbedaan antara kebutuhan fungsional dan non-fungsional dibuat kesepakatan</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p><b>Unit Kompetensi: 6.</b></p>	<p><b>J.62SAD00.006.1</b> <b>Membuat Kebutuhan Dokumentasi Spesifikasi Perangkat Lunak</b></p>		
<p><b>Dapatkan Saya .....?</b></p>	<p><b>K</b></p>	<p><b>BK</b></p>	<p><b>Bukti yang relevan</b></p>
<p>1. Elemen: Menyusun dokumen operasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Kebutuhan dokumen high-level system yang berhubungan antara sistem/perangkat lunak dengan pengguna disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.2. Kebutuhan dokumen high-level system yang berhubungan antara sistem/perangkat lunak dengan pengguna didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menyusun spesifikasi kebutuhan dokumen sistem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Spesifikasi kebutuhan dokumen sistem diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



2.2. Spesifikasi kebutuhan dokumen sistem didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak			
---	--	--	--

<b>Unit Kompetensi: 7.</b>	<b>J.62SAD00.007.1</b>		
	<b>Membuat Spesifikasi Kebutuhan Software Environment</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: Menyusun spesifikasi kebutuhan software environment  • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Spesifikasi kebutuhan system diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak 1.2. Spesifikasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak 1.3. Spesifikasi kebutuhan sistem untuk perangkat lunak diklarifikasi kepada Pengguna 1.4. Spesifikasi kebutuhan sistem dipetakan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menyusun dokumen sistem  • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Spesifikasi kebutuhan sistem untuk perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak 2.2. Spesifikasi kebutuhan sistem untuk perangkat lunak dilengkapi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi: 8.</b>	<b>J.62SAD00.008.1</b>		
	<b>Membuat Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
1. Elemen: Mengidentifikasi template/standard spesifikasi kebutuhan perangkat lunak  • Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Template/standard spesifikasi kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak 1.2. Template/standard spesifikasi kebutuhan perangkat lunak disesuaikan dengan kebutuhan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menyusun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak  • Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Spesifikasi kebutuhan fungsional perangkat lunak disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak 2.2. Spesifikasi kebutuhan non-fungsional perangkat lunak disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



2.3. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, didokumentasikan sesuai dengan bagian-bagiannya sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak			
--	--	--	--

<b>Unit Kompetensi: 9.</b>	<b>J.62SAD00.009.1</b>		
	<b>Meninjau Ulang (Review) Kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Mengidentifikasi indikator/kriteria kebutuhan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Kelengkapan berkas/dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak di-review sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.2. Kelengkapan berkas/dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak <input type="checkbox"/></li> <li>1.3. Indikator/kriteria kualitas kebutuhan perangkat lunak di-review sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.4. Indikator/kriteria kualitas kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Melaksanakan review terhadap kebutuhan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Review terhadap kebutuhan perangkat lunak dilaksanakan sesuai dengan persyaratan indikator/kriteria <input type="checkbox"/></li> <li>2.2. Review terhadap kebutuhan perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan persyaratan indikator/kriteria <input type="checkbox"/></li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi: 10</b>	<b>J.62SAD00.010.1</b>		
	<b>Melakukan Validasi Spesifikasi dan Menyusun Uji Penerimaan Pengguna Kebutuhan Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Melakukan validasi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Spesifikasi dari kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan. <input type="checkbox"/></li> <li>1.2. Spesifikasi dari kebutuhan perangkat lunak divalidasi sesuai dengan kebutuhan <input type="checkbox"/></li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Meninjau ulang (review) kebutuhan perangkat lunak dengan membuat prototipe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Review indikator/kriteria kebutuhan perangkat lunak melalui prototipe diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat <input type="checkbox"/></li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	





<p>lunak</p> <p>2.2. Review perangkat lunak melalui prototipe dilaksanakan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p> <p>2.3. Review perangkat lunak melalui prototipe didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p>			
<p>3. Elemen: Menyusun user acceptance test case</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. User acceptance test scenario disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>3.2. User acceptance test script disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi:</b>	<b>J.62SAD00.011.1</b>		
<b>11</b>	<b>Merancang Struktur Perangkat Lunak</b>		
<b>Dapatkan Saya .....</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Mendefinisikan struktur perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Architectural style perangkat lunak didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.2. Data-centered architectures dari perangkat lunak didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</li> <li>1.3. Struktur umum dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>1.4. Sistem terdistribusi dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</li> <li>1.5. Database architecture didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</li> <li>1.6. Data-flow architecture didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</li> <li>1.7. Operating systems didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menyusun struktur perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Architectural style perangkat lunak dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.2. Data-centered architectures dari perangkat lunak dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.3. Struktur umum dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> <li>2.4. Sistem terdistribusi dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



<p>pengembangan perangkat Lunak</p> <p>2.5. Database architecture dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p> <p>2.6. Data-flow architecture dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat Lunak</p> <p>2.7. Operating systems dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p>			
---	--	--	--

<b>Unit Kompetensi:</b> <b>12</b>	<b>J.62SAD00.012.1</b> <b>Merancang User Interface (UI)</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Mendefinisikan User Interface (UI)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Proses UI disiapkan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.2. Recoverability UI harus disediakan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.3. Mekanisme interaksi yang tepat dalam UI disediakan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.4. Rancangan UI disederhanakan sesuai dengan kebutuhan</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menyusun dokumen rancangan UI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Struktur dokumen rancangan UI diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>2.2. Rancangan UI didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Unit Kompetensi:</b> <b>13</b>	<b>J.62SAD00.013.1</b> <b>Merancang User Experience (UX)</b>		
<b>Dapatkan Saya .....?</b>	<b>K</b>	<b>BK</b>	<b>Bukti yang relevan</b>
<p>1. Elemen: Mendefinisikan User Experience (UX)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. User experience diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.2. Estetika UX dirancang sesuai dengan Kebutuhan</li> <li>1.3. Rancangan UX disederhanakan sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.4. Navigasi dan penempatan tombol diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>1.5. Faktor-faktor yang berasal dari pengguna diklasifikasi berdasarkan kebutuhan</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2. Elemen: Menyusun dokumen rancangan UX</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria Unjuk Kerja:           <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Struktur dokumen rancangan UX diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</li> <li>2.2. Rancangan UX didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



LSP IIB DARMAJAYA

<b>Nama Asesi:</b>	<b>Tanggal:</b>	<b>Tanda Tangan Asesi:</b>
<b>Ditinjau oleh Asesor:</b>		
<b>Nama Asesor:</b> Bayu Nugroho, S.Kom., M.Eng MET. 000.001278.2023	<b>Rekomendasi:</b> Asesmen dapat dilanjutkan/ tidak dapat dilanjutkan	<b>Tanda Tangan dan Tanggal:</b>

*Diadaptasi dari template yang disediakan di Departemen Pendidikan dan Pelatihan, Australia.  
Merancang instrumen asesmen dalam VET. 2008*