

FR.APL.02. ASESMEN MANDIRI

Skema Sertifikasi (KKNI/Okupasi/Klaster)	Judul	:	SOFTWARE ENGINEER
	Nomor	:	SS.018.02/SKM/LSP-P1 UMB/2022 dan SS.015.02/SKM/LSP-P1 UMB/2022

PANDUAN ASESMEN MANDIRI

Instruksi:

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (v) 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.

Unit Kompetensi: 1	J.62SAD00.002.1/ Melakukan Identifikasi Sumber Kebutuhan		
Dapatkah Saya	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mengidentifikasi Tujuan Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Sumber informasi yang memuat tujuan (<i>goal</i>) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan <i>stakeholder</i> . 1.2. Sumber informasi yang memuat tujuan dari suatu perangkat lunak disiapkan sesuai dengan kebutuhan. 1.3. Hasil identifikasi dari tujuan suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2 Elemen: Mengidentifikasi <i>domain knowledge</i> Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Sumber informasi yang memuat <i>domain knowledge</i> dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan. 2.2. Sumber informasi yang memuat <i>domain knowledge</i> dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan. 2.3. Hasil identifikasi dari <i>domain knowledge</i> suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3 Elemen: Mengidentifikasi pemangku kepentingan Kriteria Unjuk Kerja:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>3.1. Sumber informasi yang memuat pemangku kepentingan (<i>stakeholders</i>) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>3.2. Sumber informasi yang memuat pemangku kepentingan dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>3.3. Hasil identifikasi dari pemangku kepentingan suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak</p>			
<p>4 Elemen: Mengidentifikasi <i>business rules</i></p> <p>Kriteria Unjuk Kerja:</p> <p>4.1 Sumber informasi yang memuat <i>business rules</i> dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan</p> <p>4.2 Sumber informasi yang memuat <i>business rules</i> dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>4.3 Hasil identifikasi dari <i>business rules</i> suatu perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>5 Elemen : Mengidentifikasi lingkungan operasional</p> <p>Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>5.1. Sumber informasi yang memuat lingkungan operasional (<i>operational environment</i>) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>5.2. Sumber informasi yang memuat lingkungan operasional dari suatu perangkat lunak ditentukan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>5.3. Hasil identifikasi dari lingkungan operasional perangkat lunak didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>6 Elemen : Mengidentifikasi lingkungan organisasi</p> <p>Kriteria Unjuk Kerja :</p> <p>6.1. Sumber informasi yang memuat lingkungan organisasi (<i>organizational environment</i>) dari suatu perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

3.2. Kebutuhan perangkat lunak dialokasikan sesuai dengan kebutuhan.			
--	--	--	--

Unit Kompetensi: 3	J.62SAD00.006.1/Menyusun Spesifikasi Kebutuhan Dokumentasi Sistem		
Dapatkan Saya.....?	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Menyusun dokumen operasional Kriteria Unjuk Kerja: 1.1. Kebutuhan dokumen high-level system yang berhubungan antara sistem/perangkat lunak dengan pengguna disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.2. Kebutuhan dokumen high-level system yang berhubungan antara sistem/perangkat lunak dengan pengguna didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Elemen: Menyusun spesifikasi kebutuhan dokumen sistem Kriteria Unjuk Kerja: 2.1. Spesifikasi kebutuhan dokumen sistem diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 2.2. Spesifikasi kebutuhan dokumen sistem didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi: 4	J.62SAD00.008.1/Menyusun Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak		
Dapatkan Saya	K	BK	Bukti yang relevan
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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

1.2. Template/standard spesifikasi kebutuhan perangkat lunak disesuaikan dengan kebutuhan.			
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. 2.3 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, didokumentasikan sesuai dengan bagianbagiannya sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Unit Kompetensi: 5	J.62SAD00.011.1 /Merancang Struktur Perangkat Lunak		
Dapatkah Saya?	K	BK	Bukti yang relevan
1. Elemen: Mendefinisikan struktur perangkat lunak Kriteria Unjuk Kerja: 1.1 Architectural style perangkat lunak didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.2 Data-centered architectures dari perangkat lunak didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.3 Struktur umum dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.4 Sistem terdistribusi dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.5 Database architecture didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.6 Data-flow architecture didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak. 1.7 Operating systems didefinisikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<p>2 Elemen: Menyusun struktur perangkat lunak</p> <p>Kriteria Unjuk Kerja:</p> <p>2.1 Architectural style perangkat lunak dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p> <p>2.2 Data-centered architectures dari perangkat lunak dirancang sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p> <p>2.3 Struktur umum dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p> <p>2.4 Sistem terdistribusi dari rancangan perangkat lunak diidentifikasi sesuai dengan standar 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>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
--	--------------------------	--------------------------	--

<p>Unit Kompetensi: 6</p>	<p>J.62SAD00.012.1/Merancang <i>User Interface</i> (UI)</p>		
<p>Dapatkah Saya</p>	<p>K</p>	<p>BK</p>	<p>Bukti yang relevan</p>
<p>1 Elemen: Mendefinisikan <i>User Interface</i> (UI)</p> <p>Kriteria Unjuk Kerja:</p> <p>1.1 Proses UI disiapkan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.2 Recoverability UI harus disediakan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.3 Mekanisme interaksi yang tepat dalam UI disediakan sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>1.4 Rancangan UI disederhanakan sesuai dengan kebutuhan.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<p>2 Elemen: Menyusun dokumen rancangan UI</p> <p>Kriteria Unjuk Kerja:</p> <p>2.1 Struktur dokumen rancangan UI diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>2.2 Rancangan UI didokumentasikan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Nama Asesi:	Tanggal:	Tanda Tangan Asesi:
Ditinjau oleh Asesor:		
Nama Asesor:	Rekomendasi: Asesmen dapat dilanjutkan/ tidak dapat dilanjutkan	Tanda Tangan dan Tanggal:

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