

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.			
<p>2. Elemen: Menyusun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Kriteria Unjuk Kerja:</p> <p>2.1 Spesifikasi kebutuhan fungsional perangkat lunak disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p> <p>2.2 Spesifikasi kebutuhan non-fungsional perangkat lunak disusun sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p> <p>2.3 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, didokumentasikan sesuai dengan bagianbagiannya sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

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