



UJI KOMPETENSI KEAHLIAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

SOAL UJIAN PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kode : **2134**
 Alokasi Waktu : 16 jam
 Bentuk Soal : Penugasan Perorangan

I. PETUNJUK

1. Periksa dengan teliti dokumen soal ujian praktik!
2. Baca dan pahami maksud soal agar tidak terjadi kesalahan pekerjaan!
3. Bekerjalah dengan memperhatikan jadwal dengan alur pengerjaan!
4. Peralatan utama dan bahan telah disediakan sesuai dengan kebutuhan.
5. Dalam bekerja selalu memperhatikan keselamatan kerja.

II. KESELAMATAN KERJA

1. Berhati-hati terhadap daya listrik PLN!
2. Gunakan perangkat keselamatan kerja!
3. Periksa komponen sebelum dipasang dan digunakan!
4. Gunakan alat sesuai dengan fungsinya!

III. DAFTAR PERALATAN, KOMPONEN, DAN BAHAN

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
	<u>Alat Tes /Alat tangan</u>			
1.	Komputer (PC/Laptop)	- Prosesor : Dual Core 2,4 GHz (2,93GHz untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) - RAM : 2 GB - Keyboard - Mouse - Monitor	1	

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
2.	Software Komputer Peserta	<ul style="list-style-type: none"> - OS Windows - Web Server (Apache) - Database Server (MySQL) - IDE/Text Editor (Sublime text/PHP Storm) 	1	
3.	Komputer Server	<ul style="list-style-type: none"> - Prosesor : Dual Core 2,4 GHz - RAM : 2 GB - Keyboard - Mouse - Monitor 	1	
9.	Software Komputer Server	<ul style="list-style-type: none"> - OS Windows - Web Server (Apache) - Database Server (MySQL) 	1	
11	File Pendukung (optional)	<ul style="list-style-type: none"> - Javascript Framework - CSS Framework - PHP Framework - Template Panel Admin - Codeigniter 	1	

IV. SOAL/TUGAS

"MEMBUAT APLIKASI PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN KELUAR DI SOFTWARE HOUSE"

A. LANGKAH KERJA

1. Mengecek semua perangkat (*hardware dan software*) sesuai kebutuhan untuk *server* dan *client*.
2. Menginstal dan mengkonfigurasi *software* utama dan pendukung sesuai kebutuhan.
3. Mengecek hasil instalasi *software* utama dan pendukung.
4. Membuat basis data sesuai rancangan basis data di bawah.
5. Memasukkan beberapa *dummy* data melalui DBMS yang telah disediakan.
6. Membuat desain layout web dengan bantuan template panel admin.
7. Templatting layout web ke dalam framework PHP.
8. Menghubungkan aplikasi ke *database*
9. Membuat halaman *login* beserta hak aksesnya
10. Membuat halaman *dashboard* yang berisi nama aplikasi, menu/sub menu, statistik surat masuk dan keluar.

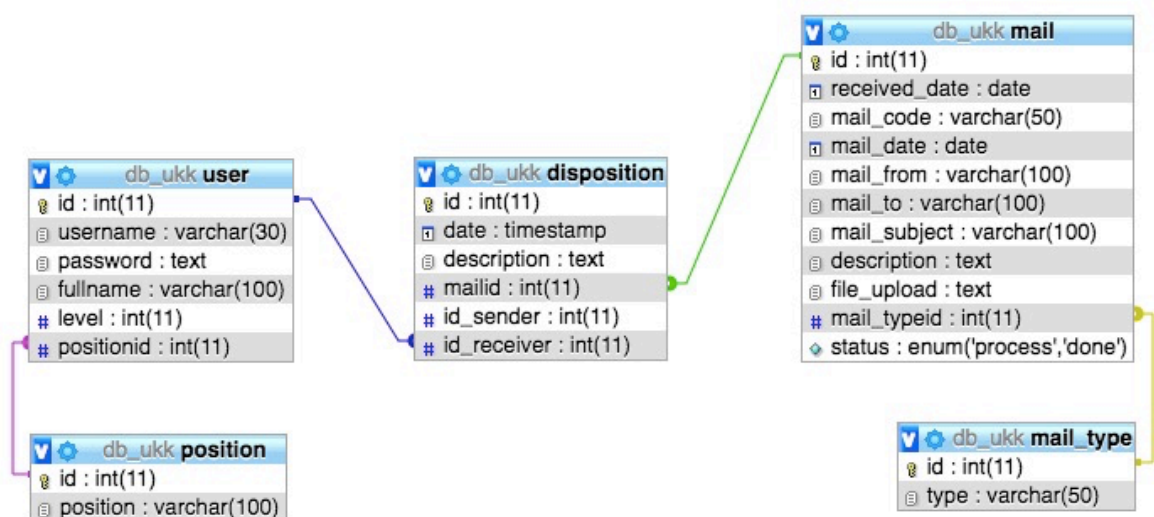
11. Membuat halaman/form untuk memanipulasi tabel (tambah, edit, hapus, menampilkan)
12. Membuat *hyperlink* antar menu
13. Membuat *report*
14. Menguji aplikasi yang telah dibuat dengan menjalankan aplikasi menggunakan browser pada komputer *client*

B. PERATURAN KERJA

1. Ketentuan titik berat program pada :
 - a. Pembatasan *access end user* sesuai dengan kepentingan;
 - b. Kompleksitas layanan yang dapat disajikan;
 - c. Kesesuaian tampilan dan fungsi tiap-tiap halaman/*form*.
2. Program harus dapat diakses oleh seluruh *computer client* yang terhubung pada jaringan intranet. Adapun batasan pembuatan program ialah:
 - a. Aplikasi berbasis web
 - b. Aplikasi harus menggunakan *database*.
 - c. Aplikasi harus mempunyai fasilitas *reporting*.

V. GAMBAR

Conceptual Data Model



(*Conceptual Data Model* di atas masih dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing)

“SELAMAT & SUKSES”