

UJI KOMPETENSI KEAHLIAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SOAL PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kode : KM3063
 Alokasi Waktu : 8 jam
 Bentuk Soal : Penugasan Perorangan
 Judul Tugas : Aplikasi Kasir

■

I. PETUNJUK UMUM

1. Periksa dengan teliti dokumen soal ujian praktik !
2. Periksa peralatan dan bahan yang dibutuhkan !
3. Gunakan peralatan utama dan peralatan keselamatan kerja yang telah disediakan!
4. Gunakan peralatan sesuai dengan SOP (*Standard Operating Procedure*) !
5. Bekerjalah dengan memperhatikan petunjuk Pembimbing/Penguji !

II. DAFTAR PERALATAN

No.	Nama Alat dan Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	Komputer (PC/Laptop) yang difungsikan sebagai server	- Prosesor : Dual Core 2,4 GHz (2,93GHz untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) - RAM : 2 GB (4GB untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) - Keyboard - Mouse - Monitor	1 Unit	Baik
2.	Komputer (PC/Laptop) yang difungsikan sebagai client	- Prosesor : Dual Core 2,4 GHz (2,93GHz untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) - RAM : 2 GB (4GB untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) - Keyboard - Mouse - Monitor	1 unit	Baik
3.	Smart Phone	Android /IOS	1 unit	Baik
4.	Koneksi Internet	Minimal 1 Mbps		Baik

III. SOAL/TUGAS

Judul Tugas : Membuat Aplikasi Kasir

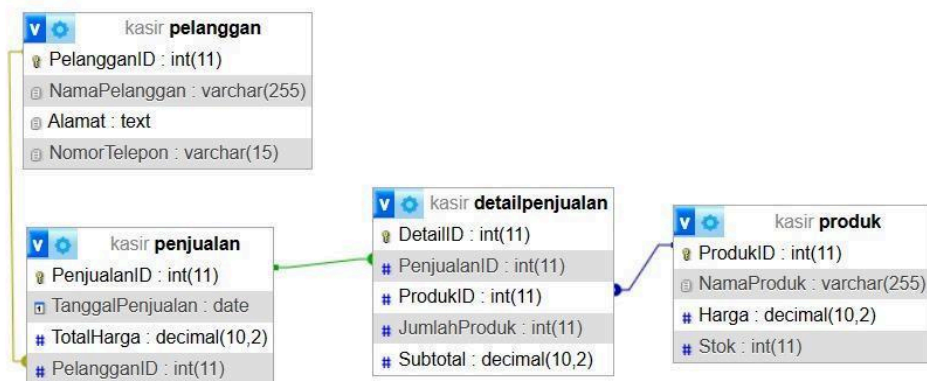
Langkah Kerja :

1. Buatlah daftar kebutuhan teknis dan spesifikasi perangkat yang dibutuhkan pada lembar yang disediakan !
2. Siapkan peralatan dan bahan yang diperlukan sesuai dengan daftar peralatan !
3. Installah text editor dan software pendukung lainnya yang digunakan untuk memprogram aplikasi kasir !
4. Interpretasikan spesifikasi program yang diberikan
 1. Aplikasi berbasis sistem client-server
 2. Aplikasi dapat dibuat berbasis desktop, web atau perangkat bergerak
 3. Aplikasi menggunakan pembagian privilege dengan tingkatan (administrator dan petugas)
5. Buatlah Desain User Interface
 1. Fitur minimal dan pembagian privilege dalam aplikasi

Fitur	administrator	petugas
Login	X	X
Logout	X	X
Registrasi	X	
Pendataan Barang	X	X
Pembelian		
Stok Barang	X	X

2. Desain dibuat dengan memperhatikan kaidah UI/UX
3. Form pelaporan dibuat sekomunikatif mungkin
4. Terapkan pemrograman berbasis objek (*object oriented programming*)
6. Buatlah database yang digunakan untuk menambah, mengedit, menghapus, dan melihat data penjualan barang !
7. Running dan testing hasil program !
8. Buatlah dokumentasi kode program dan upload portofolio pada github !

IV. GAMBAR KERJA



“SELAMAT & SUKSES”