

**UJI KOMPETENSI KEAHLIAN  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024****SOAL UJI KOMPETENSI**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan  
Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (Android)  
Alokasi Waktu : 8 jam  
Bentuk Soal : Penugasan Perorangan (Praktik)  
Judul Tugas : Slicing Desain Aplikasi Perlu Tukang

**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. Gunakan Bahasa pemrograman Kotlin atau dart (Flutter) untuk mengerjakannya.
6. Kerjakanlah semirip mungkin untuk mendapatkan hasil yang bagus. Jika tidak menemukan gambar atau icon yang mirip, gunakan gambar atau icon yang cocok.
7. Bekerjalah dengan memperhatikan petunjuk Pembimbing/Penguji
8. Diperkenankan meninggalkan ruangan untuk beristirahat atau ke kamar kecil tanpa penghentian waktu ujian
9. Tetap tenang dan tidak gaduh saat berada di dalam tempat uji kompetensi

**II. DAFTAR PERALATAN**

No.	Nama Alat/ Bahan/Komponen	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
<u>Alat</u>				
1	Komputer berupa PC atau Laptop	- Prosesor : Dual Core 2,4 GHz - RAM : 4 Gb - Storage 256Gb - Keyboard - Mouse - Monitor		

<u>Software Pendukung</u>				
1	Sistem Operasi	Windows/Linux/macOS atau Sistem operasi lain sesuai spesifikasi komputer		
2	Aplikasi Code Editor	Versi menyesuaikan spesifikasi komputer		
4	API Tester	Versi menyesuaikan spesifikasi komputer		
<u>Bahan</u>				
1	File Gambar Penunjang			
2	Data Dummy			

### III. SOAL ASPEK KETERAMPILAN

Judul Tugas : Membuat Slicing Perlu Tukang

Langkah Kerja :

1. Siapkan laptop dan aplikasi pendukung yang akan digunakan.
2. Lakukan proses instalasi aplikasi dan library pendukung yang dibutuhkan sesuai dengan jenis aplikasi yang akan dibuat jika belum diinstall.
3. Lakukan pengaturan konfigurasi aplikasi pendukung yang akan digunakan.
4. Siapkan file gambar dan file data dummy yang akan digunakan.
5. Pelajari contoh desain tampilan android (terlampir),
6. Project android boleh menggunakan library.
7. Pastikan aplikasi dapat berfungsi dengan baik
8. Presentasikan kepada penguji jika aplikasi android telah selesai dibuat.

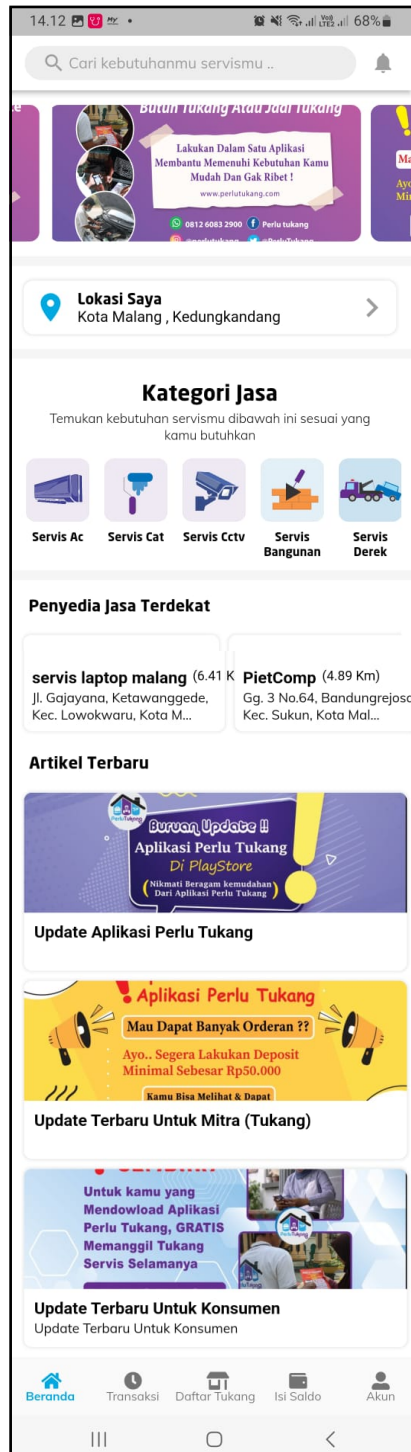
**Soal:**

1. Buatlah slicing Perlu Tukang seperti pada gambar dibawah ini:

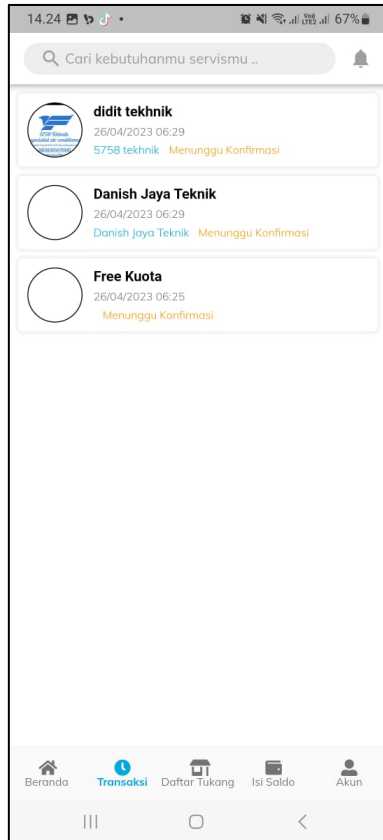
Gambar 1: Splash Screen



Gambar 2: Halaman Home/Dashboard



Gambar 3: Halaman Menu Transaksi



Gambar 4: Halaman Akun

