**Paket**

**2**

**DOKUMEN NEGARA**

### UJI KOMPETENSI KEAHLIAN

### TAHUN PELAJARAN 2024/2025

#### LEMBAR PENILAIAN

#### UJIAN PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan

Kompetensi /Konsentrasi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Kode :

Alokasi Waktu : 8 Jam

Bentuk Soal : Penugasan Individu

Judul Tugas : Aplikasi To-Do List



Nama Peserta :

| No | ELEMEN KOMPETENSI | Capaian | | Catatan |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompeten** | **Belum Kompeten** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **I** | **Kriteria Elemen Kompetensi Utama** |  |  |  |
|  | Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut |  |  | Menerapkan struktur data berarti menggunakan metode penyimpanan data yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi, sedangkan akses terhadap struktur data berkaitan dengan cara membaca, menulis, atau mengelola data yang disimpan di dalamnya. |
|  | Menerapkan hasil pemodelan ke dalam pengembangan program |  |  | Skema database yang telah dibuat di migration di jalurkan oleh model |
|  | Menerapkan *coding guidelines* dan *best practices* dalam penulisan program (kode sumber) |  |  | Coding guidelines dan best practices adalah aturan dan standar yang digunakan dalam menulis kode agar lebih rapi, mudah dibaca, mudah dipelihara, dan efisien.  Seperti nama methood(controller) |
|  | Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut |  |  | agar lebih efisien dalam penggunaan memori dan waktu eksekusi. Akses terhadap struktur data berarti bagaimana cara membaca, menulis, atau mengubah data yang ada dalam struktur tersebut  seperti |
|  | Membuat dokumentasi modul program |  |  |  |
|  | Membuat dokumentasi fungsi, prosedur atau method program |  |  |  |
|  | Mengenerate dokumentasi |  |  |  |
|  | Mempersiapkan dokumentasi uji coba |  |  |  |
|  | Mempersiapkan data uji |  |  |  |
|  | Melaksanakan prosedur uji coba |  |  |  |
| **2** | **Kriteria Elemen Kompetensi Pendukung** |  |  |  |
|  | Mengidentifikasi konsep data dan struktur data |  |  |  |
|  | Menggunakan metode pengembangan program |  |  |  |
|  | Melaporkan bahaya-bahaya di tempat kerja |  |  |  |
|  | Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi *source code* |  |  |  |
|  | Mengidentifikasi hasil eksekusi |  |  |  |
|  | Menuliskan kode sumber |  |  |  |
|  | Mengidentifikasi konsep data dan struktur data |  |  |  |
|  | Melakukan identifikasi kode program |  |  |  |
|  | Menentukan kebutuhan uji coba dalam pengembangan |  |  |  |
|  | **Kesimpulan Akhir** | Belum Kompeten/Cukup Kompeten/Kompeten/Sangat Kompeten\* | | |

**Kriteria penentuan kesimpulan akhir dan nilai konversi:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kesimpulan** | **Kriteria** | **Nilai Konversi** |
| Sangat Kompeten | Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan pendukung. | 91 - 100 |
| Kompeten | Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan sebagian besar kriteria elemen kompetensi pendukung. | 75 - 90 |
| Cukup Kompeten | Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan sebagian kecil kriteria elemen kompetensi pendukung. | 61 - 74 |
| Belum Kompeten | Apabila belum memenuhi sebagian kriteria elemen kompetensi utama. | <61 |

Keterangan :

* Capaian kompetensi peserta uji dituliskan dalam bentuk **ceklis (√)**
* Kesimpulan capaian kompetensi peserta uji, dihasilkan dalam bentuk **pernyataan\* (pilih salah satu).**
* Jika peserta uji direkomendasikan belum kompeten, maka peserta uji diberi kesempatan untuk mengulang
* Catatan diberikan sebagai keterangan tambahan yang diperlukan untuk memperkuat kesimpulan
* **Catatan positif** diberikan kepada peserta uji yang mampu menunjukkan inovasi, efisiensi kerja, dan pemecahan masalah secara kreatif
* **Catatan negatif** diberikan kepada peserta uji yang mengulangi proses atau elemen kompetensi lainnya yang bertentangan dengan kriteria elemen kompetensi

…………, ………………. 2024

Penilai 1/ Penilai 2 \*)

......................................