

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

**LEMBAR PENILAIAN
UJIAN PRAKTIK KEJURUAN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Kompetensi /Konsentrasi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kode : KM3063
 Alokasi Waktu : 8 Jam
 Bentuk Soal : Penugasan Individu
 Judul Tugas : Website Galery Foto

Nama Peserta :

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
I	Kriteria Elemen Kompetensi Utama			
	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk mencapai hasil-hasil kerja yang tepat			
	Mengikuti praktek-praktek kerja yang aman			
	Mengikuti prosedur-prosedur darurat			
	Bekerja sebagai anggota tim			
	Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut			
	Melakukan implementasi rancangan user interface			

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Membuat query informasi dasar terhadap model data yang telah dikembangkan			
	Menggunakan metode pengembangan program			
	Menggunakan diagram program dan deskripsi program			
	Menerapkan hasil pemodelan ke dalam pengembangan program			
	Menggunakan tools sesuai kebutuhan pembuatan program			
	Menggunakan tipe data dan control program			
	Membuat program sederhana			
	Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi			
	Membuat program menggunakan array			
	Membuat program untuk akses file			
	Mengkompilasi Program			
	Mempersiapkan perangkat lunak aplikasi data deskripsi/SQL			
	Menggunakan fitur aplikasi SQL			
	Mengisi table			
	Membuat stored procedure			
	Membuat function			

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Membuat trigger			
	Melakukan perintah commit dan rollback			
2	Kriteria Elemen Kompetensi Pendukung			
	Mengkomunikasikan informasi tentang tugas, proses, peristiwa atau keahlian-keahlian			
	Melaporkan bahaya-bahaya di tempat kerja			
	Mengenali persyaratan tugas			
	Merencanakan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas			
	Mengulas rencana			
	Menentukan peran dan lingkup tim			
	Merencanakan kegiatan tim			
	Mengidentifikasi kode etik yang berlaku di dunia TIK			
	Mengidentifikasi hal-hal yang berkaitan dengan HKI di dunia TIK			
	Mengidentifikasi konsep data dan struktur data			
	Mengidentifikasi rancangan user interface			

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Mengidentifikasi entitas yang terkait dengan lingkup program yang akan dibuat beserta hubungannya			
	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

....., 2023

Penilai 1/ Penilai 2 *)

.....