

UJI KOMPETENSI KEAHLIAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026

SOAL PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Konsentrasi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kode : KM25.4.1.1
 Alokasi Waktu : 9 jam
 Bentuk Soal : Penugasan Perorangan
 Judul Tugas : Pengembangan aplikasi Peminjaman Buku

I. PETUNJUK UMUM

1. Periksa dengan teliti dokumen soal ujian praktik, yang terdiri dari 4 halaman
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
	Alat			
1.	PC Client/Laptop	Processor: 2.0 Ghz / Setara RAM: 4 GB Harddisk: 250 GB NIC 10/1000 Mbps, Monitor 14" Keyboard Mouse	1 Set	
	Komponen			
2.	Koneksi Internet	1 Mbps	1 Line	
3	Sistem Operasi	Operating System	1 Set	
4	Text Editor / Tools pemograman	Sesuai Kebutuhan	1 Set	
5	Database	Sesuai Kebutuhan	1 Set	

No.	Nama Alat dan Bahan	Spesifikasi Minimal	Jumlah	Keterangan
1	2	3	4	5
	Alat			
6	<i>Debugging Tools</i>	Sesuai Kebutuhan	1 Set	
7	Aplikasi Pengolah Kata	Sesuai Kebutuhan	1 Unit	

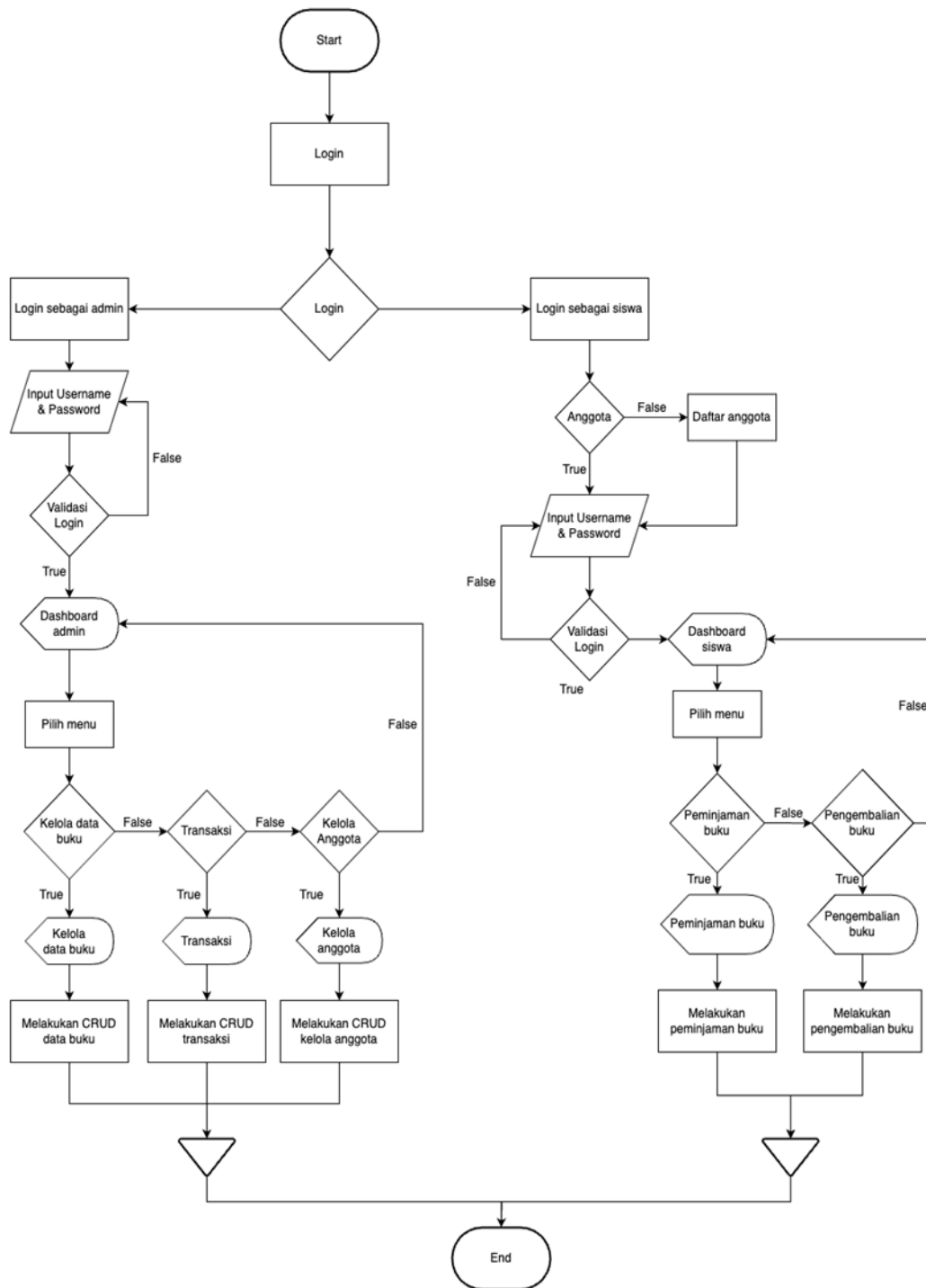
III. SOAL/TUGAS

Judul Tugas : Pengembangan aplikasi Peminjaman Buku

Tugas Praktik :

Anda sebagai seorang calon *programmer* diminta untuk membuat aplikasi **Perpustakaan Sekolah Digital** berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan siswa dan admin perpustakaan dalam peminjaman dan pendataan buku. Aplikasi ini dapat dipergunakan oleh seluruh warga sekolah serta seluruh siswa/i sekolah tersebut. Aplikasi ini dibuat untuk menjawab tantangan digitalisasi tentang peminjaman buku secara digital. Aplikasi ini berjalan tidak menggunakan internet, hanya berjalan dengan koneksi lokal menggunakan *Localhost*.

Gambar Kerja



Langkah Kerja

1. Lakukan pemeriksaan komputer yang anda gunakan apakah semua aplikasi yang anda butuhkan sudah tersedia.
2. Buatlah aplikasi sesuai *flowmap* sistem usulan yang disediakan
3. Rancang tampilan *User Interface* dari aplikasi yang akan dibuat

4. Hubungkan aplikasi dengan basis data
5. Lakukan *Debugging*
6. Buatlah Dokumentasi dan manual singkat menggunakan aplikasi pengolah kata

Dibuktikan dengan pengumpulan

1. Folder proyek aplikasi (kode program lengkap)
2. Database dengan ekstensi .sql
3. Dokumentasi :
 - a. ERD
 - b. Deskripsi program
 - c. Dokumentasi fungsi/prosedur
 - d. *Debugging*
4. Laporan evaluasi singkat

Hasil yang diharapkan

Hasil dari pembuatan program Pengembangan Aplikasi Peminjaman Buku ini adalah :

Admin	User
Dapat Melakukan <i>Login</i>	Dapat Melakukan <i>Login</i>
Melakukan Pemilihan Menu	Melakukan Peminjaman Buku
Melakukan CRUD	Melakukan Pengembalian Buku

Fitur	User	Admin
Daftar	V	V
<i>Login</i>	V	V
Pemilihan Menu	V	V
Melakukan CRUD Transaksi	V	V
Melakukan CRUD Data Buku	X	V
Melakukan CRUD Kelola Anggota	X	V
Pencarian untuk Kondisi Tertentu	V	V

“SELAMAT & SUKSES”