

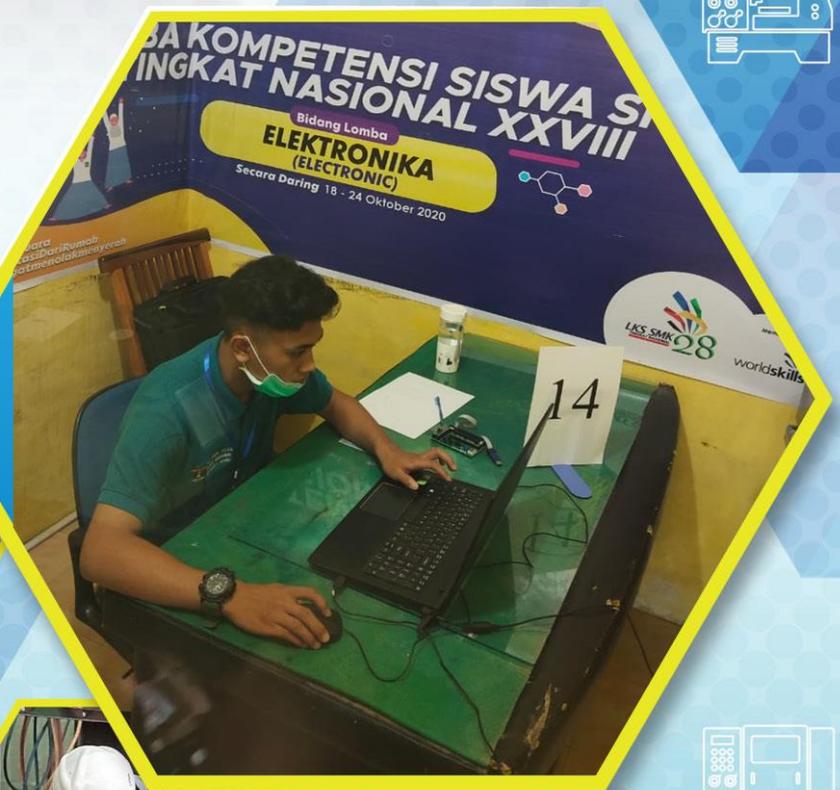


Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional



DESKRIPSI TEKNIS

**LOMBA KOMPETISI SISWA (LKS)
TINGKAT NASIONAL XXIX
TAHUN 2021**



BIDANG LOMBA

Elektronika
Electronics



KATA PENGANTAR

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan asset bangsa yang diharapkan mampu menguasai pengetahuan, pemahaman dan penguasaan keahlian, sehingga lulusan SMK memiliki kemampuan handal berstandar nasional maupun internasional sesuai dengan visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyelenggarakan Lomba Kompetensi Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK) yang diadakan setiap tahun guna mengukur pencapaian kompetensi.

Terjadinya pandemi Covid19 sejak tahun 2020 mengharuskan semua pihak beradaptasi agar tetap dapat menjalankan program yang telah direncanakan, tahun 2021 ini pun pandemi masih berlangsung maka lomba kompetensi siswa SMK (LKS-SMK) yang dilombakan 45 bidang lomba, dengan 6 scope besaran Kategori diantaranya Kelompok Konstruksi, Teknologi Bangunan dan Agribisnis, kelompok Seni Kreatif & Fashion kelompok Teknologi Informasi & Komunikasi, kelompok Teknologi Manufaktur dan Rekayasa, kelompok Kelompok Pariwisata & Layanan Sosial dan Individual dan kelompok transportasi yang melibatkan siswa-siswa terbaik provinsi pada bidang bidangnya, dan dilaksanakan secara daring/*Online*.

Peran serta dari kalangan dunia usaha dan dunia industri (DUDI), Perguruan Tinggi, Balai Latihan Kerja (BLK) dan lainnya berkontribusi sebagai narasumber, pelatih, juri dan teknisi sangat dibutuhkan agar pelaksanaan LKS SMK dari 34 Provinsi serta kegiatan pendukung lainnya berjalan dengan baik, maka kami menerbitkan “Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 29 Tahun 2021 secara daring” sebagai panduan semua pihak dalam pelaksanaan LKS-SMK guna mengetahui dengan baik seluruh informasi terkait pelaksanaan LKS-SMK. Dalam kegiatan ini juga dilaksanakan kegiatan pendukung, seperti pameran produk hasil karya Peserta didik SMK, seminar, *Job Matching*, dan proses sertifikasi. Harapannya kegiatan pendukung tersebut akan memberikan motivasi Peserta didik SMK untuk lebih bisa meningkatkan kepercayaan diri.

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2021 adalah salah satu kegiatan yang mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha dan dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya

Kami sampaikan terima kasih kepada pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan dokumen Petunjuk Teknis LKS-SMK Tingkat Nasional ke 29 Tahun 2021 ini, dan semoga Tuhan YME membalas kebaikan semua pihak.

Jakarta, 29
Mei 2021
p. Kepala



Asep
Sukmayadi,
NIP.197206
0620060410
01

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

3

Dokumen LKS SMK Tingkat Nasional XXIX Tahun 2021_Online_Versi 0

3

PENDAHULUAN	6
1. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA	6
1.1 Deskripsi Bidang Lomba	6
1.2 Isi Deskripsi Teknis	7
1.3 Dokumen Terkait	8
2. SPESIFIKASI TERHADAP STANDAR NASIONAL (Standar Kompetensi Bidang Lomba)	9
2.1. Ketentuan Umum	9
2.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK	9
3. SISTEM PENILAIAN	18
3.1. Petunjuk Umum	19
3.2. Kriteria Toleransi Pengukuran	19
3.3. Kriteria Penilaian	19
3.3.1. Penilaian Subjektif	20
3.3.2. Penilaian Objektif	20
3.3.3. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif	21
3.5. Sub Kriteria	21
3.6 Keseluruhan Penilaian	21
3.7. Prosedur Penilaian	22
3.8. Skema Penilaian	22
4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI	22
4.1. Petunjuk Umum	22
4.2. Persyaratan Proyek Uji	24
4.3. Sirkulasi Proyek Uji	26
4.4. Perubahan Proyek Uji	26
5. DAFTAR ALAT	27
5.1 Ketentuan Umum	27
5.2 Daftar Alat para Peserta	27
6. DAFTAR BAHAN	29
6.1 BAHAN PENUNJANG	30
7. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT	30
8. JADWAL BIDANG LOMBA	33
9. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA	34
9.1 Kebutuhan ini untuk kebutuhan juri, diantaranya:	34

9.2 Kebutuhan Juri untuk menilai, diantaranya:	36
9.3 Kapasitas listrik yang dibutuhkan:	37
10. Rekomendasi Juri	37

PENDAHULUAN

1. NAMA DAN DESKRIPSI BIDANG LOMBA

Electronics (Elektronika)

1.1 Deskripsi Bidang Lomba

Industri elektronika sangat beragam dan telah berevolusi menjadi beberapa spesialisasi. Para teknisi/insinyur akan bekerja di banyak aspek di bidang elektronika, akan tetapi meningkatkan pengembangan spesialisasi dan kemampuan teknis berarti bahwa teknisi/insinyur spesialis dapat bekerja dalam ruang lingkup yang lebih luas.

Teknisi/spesialis di bidang elektronika bekerja di industri yang memiliki ruang lingkup luas dengan didukung oleh peralatan khusus/instrumen tertentu. Hampir setiap aspek dunia saat ini bergantung pada dan atau langsung menggunakan teknologi elektronika. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa semua teknologi saat ini menggunakan elektronika dalam satu bentuk atau lainnya. Bidang-bidang pada industri yang termasuk dalam industri elektronika yaitu:

- *Aerospace/aeronautics*,
- Militer,
- Robotika,
- Audio/TV/hiburan,
- Laboratorium dan rumah sakit,
- Laboratorium penelitian pendidikan tinggi,
- Komunikasi dan telekomunikasi,
- Daya,
- Transportasi,
- Keamanan,
- Manufaktur termasuk instrumentasi.

Industri elektronika ditinjau dari pemakaian *End-Product* secara umum meliputi manufaktur komponen dan piranti elektronika, peralatan elektronika kedokteran, peralatan elektronika otomatisasi, peralatan pengukuran dan instrumentasi, peralatan elektronika komunikasi, peralatan komputer dan

peripheral-nya, peralatan elektronika otomotif, peralatan *home appliances* dan *consumer good appliances*, serta aplikasi-aplikasi lainnya.

Inti pokok teknologi yang mendasari ketahanan dari semua industri manufaktur elektronika adalah industri dengan kemampuan mendesain dan memanufaktur komponen dan piranti elektronika (*electronic component and devices*). Tanpa penguasaan inti pokok teknologi ini semua industri manufaktur elektronika akan tergantung pada negara lain.

1.2 Isi Deskripsi Teknis

Bidang utama spesialisasi dari inti pokok teknologi sebagai karier yang dapat dilihat dari sudut pandang mereka sendiri termasuk *assembly* dan *wiring* produk elektronika; perancangan rangkaian prototipe untuk spesifikasi tertentu atau untuk memecahkan masalah teknis yang ditentukan; instalasi dan komisioning peralatan termasuk ketentuan dukungan pelanggan; layanan dan pemeliharaan yang mencakup layanan di pelanggan / perbaikan / lokasi layanan dan jarak jauh; dan pemantauan dan pengujian untuk spesifikasi; rangkaian, sub-rakitan dan sistem.

Teknisi/insinyur elektronika juga mengandalkan *schematic* dan *layout software* untuk membuat / memverifikasi / mensimulasikan *schematic circuit* dan PCB. Ini adalah pekerjaan khusus yang dapat dilakukan, dan juga melibatkan pembuatan dokumen produksi seperti *Bills of Material*, *Gerver files*, *Excellon drill files*, dan dokumen lainnya.

Teknisi / insinyur elektronika harus bekerja dengan tingkat akurasi yang tinggi dan presisi, sesuai dengan spesifikasi rinci dan standar kualitas internasional dan menunjukkan kemampuan teknis yang luas. Karena perkembangan dalam teknologi, teknisi/insinyur elektronika harus proaktif dalam memastikan bahwa keahlian dan pengetahuannya selalu *up-to date* dan memenuhi standar dan harapan industri.

Teknisi/insinyur elektronika dapat bekerja secara langsung dengan klien dan karena itu diperlukan pelayanan kepada pelanggan dengan sangat baik, keterampilan berkomunikasi dan bekerja secara efektif. Ketika bekerja dengan klien, teknisi/insinyur mungkin harus menjelaskan elemen-elemen dari prinsip elektronika yang kompleks untuk membantu klien menggunakan peralatan

dengan benar. Seringkali pekerjaan teknisi/insinyur di bidang elektronika mengharuskan mereka untuk menghormati kerahasiaan sehubungan dengan informasi yang sensitif secara komersial dan untuk menunjukkan integritas, kejujuran dan rasa etika yang kuat.

Spesialis elektronika akan bekerja dengan berbagai alat/instrumen. Alat-alat ini sering terspesialisasi, dan termasuk alat/instrumen uji pengukuran. Perangkat komputer dan perangkat pengembangan *software* spesialis juga digunakan untuk membuat program untuk *embedded system*, *programmable devices* dan sistem *desktop*. Sebagai tambahan, pekerjaan di bidang elektronika ini juga membutuhkan penggunaan alat tangan khusus untuk *assembly* dan *maintenance* dan *rework of circuit*. *Surface Mounted Technology* (SMT) adalah teknologi dominan pada saat ini.

Industri juga mengandalkan teknisi untuk mengimplementasikan *software solution* yang digunakan untuk pengalamatan persyaratan manufaktur. Teknisi / insinyur juga dapat mengatur, mengkonfigurasi dan *tune* otomatis rakitan, sirkuit, sistem dan proses.

Menanamkan *microcontroller units* (MCU) ke dalam sebuah sistem untuk membentuk dasar teknik *embedded systems* dan spesialisasi elektronika lainnya. *Embedded system design* melibatkan antarmuka MCU ke perangkat luar via sensor/perangkat antarmuka komunikasi. Hal ini juga melibatkan penulisan dari *quality software* dalam melakukan tugas-tugas yang diperlukan dalam menjalankan sistem.

1.3 Dokumen Terkait

Dokumen ini hanya berisi informasi tentang aspek teknis keterampilan, dokumen lain yang juga harus dipelajari adalah:

- Petunjuk Teknis Umum lomba,
- Informasi di akun Peserta, pembimbing dan Ketua Kontingen:
 - a. Deskripsi Teknis Bidang Lomba LKS
 - b. Kisi-kisi soal LKS
 - c. Form Kebutuhan Bahan
 - d. Lembar Ceklis Kebutuhan Bahan

Diskusi terkait pelaksanaan lomba dilaksanakan melalui kegiatan:

Koordinasi Kepala Dinas Pendidikan, *Technical meeting*, pembimbing dan peserta sebelum pelaksanaan lomba.

2. SPESIFIKASI TERHADAP STANDAR NASIONAL (Standar Kompetensi Bidang Lomba)

2.1. Ketentuan Umum

LKS mengukur pengetahuan dan pemahaman melalui penampilan/unjuk kerja. Proyek uji, skema penilaian, dan bobot masing-masing modul proyek uji dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK.

Spesifikasi keterampilan LKS-SMK merinci pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan khusus yang mendukung praktik terbaik (*Best Practice*) internasional dalam *technical and vocational performance*. Ini harus mencerminkan pemahaman global bersama tentang apa peranan kerja atau posisi pekerjaan terkait, untuk industri dan bisnis (www.worldskills.org/WSSS).

Kompetisi keterampilan dimaksudkan untuk mencerminkan praktik terbaik (*Best Practice*) internasional seperti yang dijelaskan oleh WSSS (*World Skills Standard Specification*), dan sejauh yang akan dilakukan dalam bekerja. Oleh karena itu Spesifikasi Standar adalah panduan untuk pelatihan yang diperlukan sebagai dasar persiapan kompetisi keterampilan LKS-SMK.

Dalam kompetisi keterampilan, penilaian pengetahuan dan pemahaman akan terjadi melalui penilaian kinerja.

Skema penilaian dan proyek uji hanya akan menilai keterampilan yang telah ditetapkan dalam Spesifikasi Standar. Skema penilaian dan proyek uji akan mencerminkan Spesifikasi Standar selengkap mungkin dalam kendala kompetisi keterampilan.

2.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Spesifikasi Kompetensi adalah rumusan target kompetensi yang akan dilombakan. Target kompetensi dirumuskan berdasarkan situasi dunia kerja atau industri dengan tetap memperhatikan kurikulum SMK. Berikut spesifikasi kompetensi LKS-SMK untuk kejuruan *electronics*:

No.	Kompetensi	WSC 2019	LKS 2019	LKS 2020	LKS 2021

			(luring)	(daring)	
1	Pengorganisasian dan Manajemen Kerja	10%	10%	5%	5%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas dalam perancangan rangkaian, <i>layout</i> PCB dan pemrograman • Berpikir kritis dalam perancangan rangkaian, PCB, pencarian kerusakan, dan pemrograman • Kejujuran dan integritas • Motivasi diri • Bekerja efektif di bawah tekanan • Peraturan kesehatan dan keamanan • <i>Best practice</i> berkaitan dengan keterampilan • Pentingnya melanjutkan pengembangan diri • Budaya dan prosedur perusahaan 				
	<p>Peserta diharap memiliki kemampuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bekerja secara profesional berhubungan dengan lingkungan dan lainnya • Bekerja dengan kolega dan tim baik lingkungan lokal dan terpisah • Menyampaikan ide-ide ke tim dan klien • Melatih kepedulian pada tempat kerja untuk keamanan pribadi dan yang lain • Mengambil tindakan preventif yang tepat untuk mengurangi kecelakaan dan dampaknya • Terlibat secara aktif dalam pengembangan profesional • Mengembangkan rekam efektif untuk membantu keterlacakan untuk pengembangan dan perawatan di masa depan serta untuk memenuhi standar 				

	<p>internasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menafsikan dan mengakui simbol, gambar, dan bahasa internasional yang digunakan oleh institusi standar internasional untuk memenuhi spesifikasi dan hemat biaya • Berkomunikasi secara efektif dengan pelanggan • Mengikuti perubahan teknologi • Melatih orang lain pada penggunaan instalasi • Bertindak profesional pada permintaan pelanggan • Memulai pencatatan untuk kebijakan perawatan yang sedang berlangsung 				
2	Penerapan Elektronika Secara Praktik	15%	10%	5%	5%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa hal-hal khusus di dalam industri tertentu • Simbol standar industri internasional dan yang umum digunakan • Pengukuran jarak yang umum digunakan (mils dan mm) • Lingkungan bisnis dari klien • Bahan dan peralatan dari industri elektronika pada jasa layanan, instalasi dan perbaikan • Rangkaian analog dan digital serta rangkaian sensor • Teknologi AC dan DC • Daya • Kabel dan kawat • <i>Display</i> • Perancangan rangkaian 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis pada rangkaian listrik, rangkaian elektronika, rangkaian logika digital dan rangkaian sensor • Reaktansi induktif dan kapasitif • Karakter pengisian dan pengosongan kapasitor dan induktor • Pemilihan kapasitor dan ketepatan untuk aplikasi • Filter aktif dan pasif • Osilator (RC, <i>Crystal</i>, PLL) • Rangkaian dasar penguat (AC, DC dan penguat daya) • Rangkaian dasar Op Amp • Penerapan Op Amp • Pembangkit dan pembentuk sinyal • Pembangkit gelombang sinus: RC, quartz, osilator LC, pembangkit jembatan Wien, pembangkit fasa • Pembentuk pulsa: Schmitt trigger, differentiator dan integrator • Tabel kebenaran, diagram waktu, peta karnaugh, aljabar boolean, logika kombinasi, penerapan logika kombinasi • Sistem bilangan • Karakter dari gerbang logika dasar AND, OR, NOT, NAND, NOR, EXCLUSIVE OR, EXCLUSIVE NOR • Prosedur penyederhanaan dasar NAND atau NOR untuk gerbang dasar • Metode untuk membuat logika digital untuk melakukan tugas tertentu • Persamaan logika digital/fungsi dari rangkaian yang diberikan • Kombinasi karakteristik pengukuran gelombang standar industri dan rangkaian 				
--	--	--	--	--	--

	<p>logika sekuensial</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Electrostatic Discharge (ESD) best practice</i> 				
	<p>Peserta diharap memiliki kemampuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan menganalisis prinsip kerja untuk setiap tugas • Menerapkan keterampilan kognitif pada tugas • Menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Circuit design</i>, menggambar PCB dan simulasi ○ Pemrograman <i>Embedded devices</i> ○ Pengujian dan pengukuran komponen dan kinerja rangkaian pada spesifikasi yang diberikan ○ Kontrol dari PCB dan proses permesinan • Membuat jalur komunikasi yang umum digunakan pada <i>embedded system</i> • Antarmuka mikrokontroler ke perangkat luar • Membaca dan menafsir gambar teknik, <i>wiring diagram</i>, <i>schematic circuit</i>, instruksi manual dan instruksi teknis • Memasang perangkat, komponen dan unit elektronika 				
3	<i>Prototype Hardware Design</i>	25%	17,5%	15%	15%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan prinsip-prinsip elektronika • <i>Software</i> khusus untuk perancangan PCB • Tujuan perancangan rangkaian • Proses untuk mengubah dari sebuah rancangan menjadi produk nyata 				

	<p>Peserta diharap memiliki kemampuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung dan memilih komponen yang cocok sesuai dengan kebutuhan rangkaian • Mengaplikasikan prinsip <i>heatsinking</i> • Merancang modifikasi pada blok elektronika yang diberikan • Merancang rangkaian yang memenuhi spesifikasi dan cocok sesuai dengan kebutuhan rangkaian • Menggunakan <i>software</i> simulasi rangkaian untuk menguji rancangan • Mendiskusikan dan menginterpretasi deskripsi rancangan dan spesifikasi • Menggambar skematik rangkaian menggunakan <i>software layout PCB</i> • Menggunakan fitur 3D dari <i>software layout PCB</i> • Menggambar <i>layout PCB</i> secara <i>best practice</i> industri • Menghasilkan data output <i>manufacturing PCB</i> • Merakit/<i>assembly</i> komponen pada PCB untuk membuat rangkaian yang berfungsi • Menguji <i>prototype</i> dan melakukan pengaturan sesuai permintaan • Menerapkan <i>rework</i> dan <i>repair</i> sesuai standar industri 				
4	<i>Embedded System Programming</i>	25%	17,5%	15%	20%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Embedded systems</i> • Mikrokontroler • <i>Development Tools</i> untuk Mikrokontroler • Jenis <i>software Integrated Development Environments (IDE)</i> yang umum 				

	<p>digunakan di industri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode pemrograman • Pemrograman <i>embedded systems</i> bahasa C dan <i>best practice</i> industri • Penerapan antarmuka mikrokontroler • Pemrograman <i>peripheral</i> umum mikrokontroler dan menghubungkan peralatan luar terkait teknik manajemen daya dengan <i>Watch-dog timers</i> • <i>Interrupt handling</i> (ISRs) dan resets 				
	<p>Peserta diharap memiliki kemampuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melokalisasi, memperbaiki dan menyusun ulang <i>syntax errors</i> • Menulis, menyusun, mengunggah, menguji dan <i>debug</i> program C untuk memenuhi spesifikasi • Menggunakan fungsi umum bahasa C • Menggunakan fungsi tambahan • Menulis fungsi untuk melakukan tugas khusus • Membuka, menyusun, dan mengunggah kode pada <i>embedded system</i> • Memodifikasi, <i>debug</i>, mengunduh dan memverifikasi program untuk memperbaiki/ melakukan tugas tertentu • Menggunakan ISRs dan atau teknik <i>polling</i> pada keperluan yang tepat • Menggunakan <i>best practice</i> yang dapat diterima secara umum saat menulis kode • Menggunakan kode yang telah disiapkan (<i>template</i>) dan atau merancang kode dengan teknik manajemen daya 				
5	<i>Fault Finding and Repair</i>	15%	10%	0%	0%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan prinsip-prinsip elektronika • Batasan dan penerapan dari peralatan uji • Dampak dari peralatan yang mudah rusak terhadap bisnis dan perawatan preventif • Teknik-teknik untuk mengisolasi kerusakan • Teknik-teknik pengukuran pada rangkaian nyata • <i>Software</i> yang digunakan untuk memperbaiki <i>embedded system</i> • Bagaimana bekerja secara aman pada tegangan dan arus yang tinggi • Efek-efek dari ESD (<i>electrostatic discharge</i>) dan pengamanan kerja pada perangkat yang sensitif terhadap ESD 				
	<p>Peserta diharap memiliki kemampuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguji dan mengkalibrasi fungsi dari peralatan uji • Memilih peralatan yang cocok untuk melakukan pengukuran • Mengukur untuk pengujian, pengaturan, mengukur komponen elektronika, modul dan peralatan menggunakan alat ukur untuk tegangan, arus dan bentuk gelombang • Menentukan sebab-sebab dari kerusakan dan langkah-langkah perbaikan • Mengisolasi kerusakan dari komponen lainnya • Mengatur/mengganti/memperbaiki komponen elektronika menggunakan peralatan tangan dan teknik penyolderan <i>through-hole</i> dan <i>surface mount</i> • Menguji komponen dan unit elektronika menggunakan alat uji standar • Menganalisa hasil untuk mengevaluasi 				

	<p>kinerja terhadap spesifikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat bukti dari perbaikan yang berhasil • Mengumpulkan dan menganalisa bukti • Melengkapi laporan perbaikan yang mencatat sifat dasar, penyebab dan perbaikan yang telah dilakukan pada unit kerja yang rusak • Mendukung pengembangan jadwal perbaikan preventif • Melakukan perawatan preventif dan kalibrasi dari peralatan dan sistem • Menggunakan alat tes otomatis • Menggunakan dokumentasi digital • Mengukur parameter listrik khusus secara presisi untuk menentukan fungsi rangkaian yang benar • Menentukan apakah sebuah komponen sesuai dengan spesifikasi • Merancang dan menerapkan strategi pengujian untuk mencari kerusakan • Menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan pengujian, menerapkan strategi pengujian, mendapatkan dan menganalisis data pengujian • Mengganti komponen sesuai standar industri 				
6	<i>Assembly and Measurement</i>	10%	10%	0%	5%
	<p>Peserta diharap mengetahui dan mengerti pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standar industri terkait • Penerapan prinsip-prinsip elektronika • Tujuan dan fungsi dari komponen untuk memenuhi tugas yang dibuat • Peralatan baku yang digunakan pada 				

	perakitan elektronika <ul style="list-style-type: none"> • Praktik kerja yang aman • Praktik kerja ESD (<i>electrostatic discharge</i>) yang aman • Pengukuran menggunakan osiloskop digital 				
	Peserta diharap memiliki kemampuan untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan merakit komponen elektro-mekanik • Mengidentifikasi dan merakit sensor • Merakit komponen mekanik untuk membentuk benda kerja • Menyambung dan membentuk sambungan kabel • Mengidentifikasi, merakit dan menggunakan berbagai jenis komponen dan SMD (<i>surface mount device</i>) • Menyolder komponen dengan timah bebas timbal (<i>lead free</i>) untuk memenuhi standar industri • Memasang, menguji dan mengkalibrasi benda kerja untuk memenuhi spesifikasi 				
	Total	100%	75%	40%	50%

3. SISTEM PENILAIAN

Penilaian diatur menggunakan strategi penilaian standar LKS yang mengacu pada WorldSkills. Strategi menetapkan prinsip-prinsip dan teknik dimana penilaian dan pemberian skor harus sesuai.

Penilaian LKS-SMK menggunakan dua jenis, yaitu subyektif (*judgement*) dan obyektif (*measurement*). Penilaian subyektif dilakukan dengan cara pengamatan proses maupun hasil. Untuk memudahkan justifikasi disediakan kriteria penilaian subjektif. Sedangkan penilaian obyektif didasarkan pada pengukuran kriteria.

3.1. Petunjuk Umum

Penilaian para Expert/Juri menjadi inti Lomba Keterampilan Siswa. Untuk alasan ini, digunakan sebagai pengembangan profesional yang berkelanjutan dan pengawasan. Tumbuhnya keahlian dalam penilaian akan mengindikasikan tentang penggunaan dan arah masa depan dari instrumen penilaian yang digunakan oleh Lomba Keterampilan Siswa: Skema Penilaian proyek uji.

Penilaian di Lomba Keterampilan Siswa terdiri dari dua jenis: pengukuran (*measurement*) dan pertimbangan (*judgement*). Untuk kedua jenis penilaian, penggunaan tolok ukur eksplisit yang digunakan untuk menilai masing-masing aspek adalah hal penting untuk menjamin kualitas.

Skema Penilaian harus mengikuti pembobotan dalam Spesifikasi Standar. Proyek uji adalah sarana penilaian untuk kompetisi keterampilan, dan juga mengikuti Spesifikasi Standar.

Skema Penilaian, secara garis besar, akan menginisiasi proses perancangan proyek uji. Setelah ini, Skema Penilaian dan proyek uji akan dirancang dan dikembangkan melalui beberapa proses pengulangan, untuk memastikan keduanya bersama-sama tersusun secara optimal dengan Spesifikasi Standar dan Strategi Penilaian. Dua hal tersebut akan diserahkan kepada Direktorat Pengembangan SMK untuk disetujui bersama dan menunjukkan kualitas mereka dan kesesuaian dengan Spesifikasi Standar.

3.2. Kriteria Toleransi Pengukuran

Acuan penilaian dan kriteria toleransi pengukuran menggunakan *best practice Prototype Hardware Design*, standar soldering dan *Embedded System Programming* yang disusun tim juri.

3.3. Kriteria Penilaian

Dalam beberapa kompetisi keterampilan, Kriteria Penilaian mungkin serupa dengan bagian judul dalam Standar Spesifikasi, pada kompetisi lain mungkin sama sekali berbeda. Kriteria dan skema penilaian secara keseluruhan harus mencerminkan bobot dalam Standar Spesifikasi. Kriteria Penilaian dibuat oleh orang yang mengembangkan Skema Penilaian, mereka bebas untuk menentukan kriteria yang mereka anggap paling cocok untuk penilaian pada

proyek uji. Setiap Kriteria Penilaian didefinisikan oleh huruf (A-I). Nilai marking form dihasilkan oleh CIS terdiri dari daftar Kriteria Penilaian. Nilai yang dialokasikan untuk setiap kriteria akan dihitung oleh CIS. Ini akan menjadi jumlah kumulatif dari nilai yang diberikan untuk setiap aspek dalam Kriteria Penilaian tersebut. Bagian ini mendefinisikan kriteria penilaian dan besaran nilai yang diberikan pada masing-masing proyek uji/modul. Nilai total dari keseluruhan hasil penilaian modul adalah 100 dengan menggunakan skala CIS 700. Berikut rincian kriteria penilaian:

Modul	Kriteria <i>Proyek uji</i>	Hari	Score (skala 100)
A	<i>Prototype Hardware Design</i>	H1, H2	50
B	<i>Embedded Systems Programming</i>	H3	40
C	<i>IPC Soldering Standard</i>	H1	10
Total			100

3.3.1. Penilaian Subjektif

Penilaian subyektif menggunakan skala 0-3. Untuk menerapkan skala dengan ketelitian dan konsistensi, penilaian harus dilakukan dengan menggunakan:

- Tolak ukur (kriteria) untuk panduan terperinci pada setiap Aspek (dalam kata-kata, gambar, artefak atau catatan pedoman terpisah)
- Skala 0-3 untuk menunjukkan:
 - 0: kinerja di bawah standar industri
 - 1: kinerja memenuhi standar industri
 - 2: kinerja memenuhi dan, dalam hal tertentu, melebihi standar industri
 - 3: kinerja sepenuhnya melebihi standar industri dan dinilai sangat baik

Terdapat 3 (tiga) Juri akan menilai setiap Aspek, dan 1 Juri untuk mengkoordinasikan penilaian dan 1 orang bertindak sebagai ketua juri.

3.3.2. Penilaian Objektif

Ada 3 (tiga) Juri didalam penilaian obyektif. Ketiga juri menyepakati bersama dalam pemberian nilai, nilai ini bisa nilai maksimal atau nilai 0 (nol).

Dimana dalam pemberian nilai Juri menggunakan standar yang jelas dan terukur yang telah disepakati bersama.

3.3.3. Komposisi Penilaian Subyektif dan Obyektif

Komposisi penilaian subyektif dan obyektif didasarkan pada skema penilaian dari projek uji yang dibuat.

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Subyektif*)	Obyektif*)	Total
1	A	<i>Prototype hardware design</i>	2	41	43
2	B	<i>Embedded system programming</i>	0	30	30
3	C	<i>IPC Soldering Standard</i>	6	5	11

*) jumlah item yang dinilai

3.5. Sub Kriteria

Setiap Kriteria Penilaian dibagi menjadi satu atau lebih Sub Kriteria. Setiap Sub Kriteria menjadi judul untuk lembar penilaian. Setiap lembar penilaian (*Sub Criterion*) berisi Aspek yang akan dinilai dan dinilai secara *measurement* dan *judgement*. Setiap formulir penilaian (*Sub Criterion*) menentukan hari penilaian, dan identitas tim penilai/ *marking*.

3.6 Keseluruhan Penilaian

Sub Kriteria	Deskripsi	Subyektif	Obyektif	Total
<i>Prototype hardware design</i>		5	45	50
A1	<i>Development of circuit</i>			
A2	<i>Design of PCB-board layout</i>			
<i>Embedded system programming</i>		0	40	40
B1	<i>Functionality of display module</i>			
B2	<i>Functionality of input device</i>			
B3	<i>Create some sub-function code</i>			
<i>IPC soldering standard</i>		3	7	10
Total				100

3.7. Prosedur Penilaian

Prosedur penilaian proyek uji dalam bidang lomba ini adalah sebagai berikut:

- (i) Penilaian setiap modul dilakukan oleh tiga juri
- (ii) Setiap penilaian dipimpin oleh salah satu juri dan juga bertindak sebagai penanggung jawab atas dokumentasi hasil penilaian
- (iii) Penilaian proyek uji dilakukan (jika memungkinkan) pada hari yang sama dari pengerjaan proyek uji tersebut
- (iv) Penilaian dilakukan secara berurutan
- (v) Juri tidak boleh memberi tanda pada Skema Penilaian peserta tertentu

3.8. Skema Penilaian

Skema penilaian dari proyek uji bidang lomba ini adalah:

No.	Modul	Kriteria/Sub-Kriteria	Total
1	A	<i>Prototype Hardware Design</i>	50
2	B	<i>Embedded System Programming</i>	40
3	C	<i>IPC Soldering Standard</i>	10
Total			100

4. FORMAT/STRUKTUR PROYEK UJI

4.1. Petunjuk Umum

Proyek uji dikembangkan untuk mengukur seluruh spesifikasi kompetensi LKS-SMK secara daring. Tujuan penyusunan proyek uji adalah untuk penilaian pencapaian spesifikasi kompetensi LKS-SMK. (Proyek Uji dibuat pada dokumen terpisah).

Pada bidang lomba electronics terdapat 3 (tiga) proyek uji yaitu *prototype hardware design*, *embedded systems programming* dan *IPC soldering standard*. Judul untuk *prototype hardware design project* adalah *Automatic Irrigation System* (Non-Mikrokontroler) dan *embedded systems programming project* adalah *Smart Gardening ARM Robot Simulator*.

Modul 1 - Prototype Hardware Design

Modul ini melibatkan 2 fase. Selama Fase 1 peserta harus merancang rangkaian elektronika sesuai dengan perintah soal. Di fase ini peserta harus

mengasai konsep dasar teori elektronika. Pada fase ini peserta harus mengumpulkan dokumen yang telah dirancang dalam bentuk *soft copy* .docx atau .pdf.

Pada fase 2, peserta akan diberikan desain skematik referensi. Skema rangkaian ini akan digunakan oleh Peserta untuk merancang *layout Printed Circuit Board* (PCB) satu sisi/*single layer*. *Output* fase ini Peserta harus menyiapkan dokumen pabrikan berupa *File Skematik* dan PCB format eagle dan pdf, Gerber, file bor (NCdrill), pdf, *Bills of Material* (BOM) dan lain-lain sesuai dengan perintah pada deskripsi soal saat perlombaan.

Peserta akan diberikan *library* komponen yang berisi simbol skematik dan *footprint* yang diperlukan untuk menyelesaikan PCB kecuali untuk satu komponen. Peserta diharuskan untuk membuat *library* yang terdiri dari simbol skematik dan *footprint* untuk satu komponen. Peserta akan diberikan *datasheet* komponen untuk referensi pembuatan *library*. Dalam melakukan perancangan *layout* PCB, peserta harus mengikuti aturan *best design* / standar industri yang telah disusun tim independen. Peserta menyerahkan *file output* yang diminta kepada juri melalui media *drive* yang telah disediakan.

Dalam perancangan ini semua peserta harus menggunakan program CAD yaitu *EAGLE* versi 9 terbaru (*Educational license, free for 3 year*).

Untuk *Software Eagle*, Peserta dapat melakukan registrasi melalui e-mail pada link (<https://www.autodesk.com/education/free-software/eagle>) untuk mendapatkan *file* dan *license*. *File* ini nantinya dapat dipergunakan untuk persiapan pelatihan dan perlombaan. Waktu kompetisi untuk modul ini adalah 300 menit, fase 1: 90 menit dan fase 2: 210 menit.

Modul 2 - Embedded Systems Programming

Pada modul ini peserta memiliki kemampuan menulis *C code* pada *embedded system*. Jenis mikrokontroler yang digunakan adalah keluarga ARM Cortex M3:

- STM32F103C8 Pada modul blue pill
(https://wiki.stm32duino.com/index.php?title=Blue_Pill)
- Compiler berupa STM32CubeIDE
(<https://www.st.com/en/development-tools/stm32cubeide.html>)
- STM32CubeMX

(<https://www.st.com/en/development-tools/stm32cubemx.html>)

- *Programmer* berupa ST Link V2 mini.

Proyek uji ini merupakan Simulasi Game yang memiliki antarmuka *input* dan *output* berupa Alphanumeric LCD 20x4, Potensiometer/trimpot, Buzzer, tombol dan DC servo motor.

Pada proyek uji ini peserta akan diberikan *template* program oleh juri dan diminta melengkapi program sesuai dengan perintah soal.

Modul 3 – IPC Soldering Standard

Pada modul ini peserta diminta untuk melakukan perakitan PCB dengan komponen yang ditentukan berdasarkan *best practice* IPC Soldering standard. Tipe komponen yang digunakan yaitu komponen Through Hole Technology (THT) dan Surface Mounting Technology (SMT). Komponen SMT yang digunakan tidak melebihi ukuran 0805, TO-23 dan SOIC-8.

4.2. Persyaratan Proyek Uji

Proyek uji memperhatikan *best practice* yang disusun oleh tim juri sebagai bahan persyaratan penyusunan oleh juri dan pengerjaan proyek uji oleh peserta.

Berikut persyaratan proyek uji menggunakan software yang harus terpasang pada komputer/laptop setiap peserta sebagai berikut:

No	Software	Gambar	Link Download	License
1	Java Update terbaru		https://java.com/en/download/more_info.jsp	Free
2	STM32Cube MX version 6.2.1 / Update Versi terakhir sebelum 1 bulan kompetisi		https://www.st.com/en/development-tools/stm32cubemx.html	free
3	Driver Pack STM32F1 series untuk STM32Cube MX version 1.8.3 Versi terakhir		https://www.st.com/en/embedded-software/stm32cubef1.html	free

	sebelum 1 bulan kompetisi			
4	ARM Keil MDK-ARM version 5.34 Versi terakhir sebelum 1 bulan kompetisi		https://www.keil.com/demo/eval/arm.htm	free
5	Driver Pack <i>STMicroelectronics STM32F1 series</i> untuk keil version 2.3.0 Versi terakhir sebelum 1 bulan kompetisi		https://www.keil.com/dd2/pack/	free
6	Driver ST-Link V2		https://www.st.com/en/development-tools/stsw-link009.html	free
7	Eagle Versi 9.6.2 Versi terakhir sebelum 1 bulan kompetisi		https://knowledge.autodesk.com/support/eagle/learn-explore/caas/sfdcarticles/sfdcarticles/Eagle-Education.html	Education/ Premium
8	Ms. Excel		-	Active
9	Ms. Word		-	Active
10	pdf		-	Active
11	Zip file/ rar file		-	Active

12	Calculator Windows		-	free
13	Browser		-	Active
14	OBS		https://obsproject.com/	free
15	zoom		https://zoom.us/	register

4.3. Sirkulasi Proyek Uji

Proyek uji yang sudah dikembangkan akan di di upload di laman Puspresnas
(<https://smk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lks>) dan Peserta serta pembimbing LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2021 bisa mendownload dengan pada akun peserta dan akun pembimbing dengan ketentuan waktu yang sudah di tentukan dalam Petunjuk Umum LKS SMK Tingkat Nasional Tahun 2021.

4.4. Perubahan Proyek Uji

Proyek uji akan berubah minimal 30% dari kisi-kisi yang sudah diberikan. Aturan khusus keterampilan sudah ada pada Tehnikal Deskripsi ini. Mungkin akan sedikit berbeda dengan dunia kerja sebenarnya dikarenakan memang aturan ini dibuat untuk kepentingan keterampilan kompetisi dalam masa kondisi pandemi Covid-19. Termasuk juga tidak ada batasan untuk peralatan yang digunakan, prosedur dan alur kerja, serta pengelolaan dokumen dan distribusi.

5. DAFTAR ALAT

5.1 Ketentuan Umum

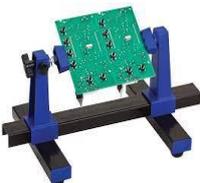
Alat dan bahan yang telah disediakan oleh peserta masing-masing dan melakukan konfirmasi alat dengan juri pada saat pelaksanaan ujicoba. Peserta diberikan waktu familiarisasi fasilitas lomba 1 hari sebelum lomba (maksimal 2 jam).

5.2 Daftar Alat para Peserta

Alat yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	DESKRIPSI	CATATAN
1	Laptop/ notebook		Intel I5 / Ryzen 5, RAM MIN 8 GB, dilengkapi konektivitas internet, memiliki kamera depan (webcam), memiliki konektivitas mikrofon dan speaker	Untuk 1 Peserta
2	Mouse		Tipe wireless, standar mouse (non-programmable)	
3	Solder Kit		Standar solder, minimal 30Watt (boleh adjustable solder)	
4	Stand Solder		standar	
5	Spons solder		Dekko (standar)	
6	Flux Solder/ Pasta Solder		Lotfett 50 Grm	

7	DC power supply		Minimal arus 0,5A, tegangan adjustable minimal 0 s/d 12V (boleh digital maupun analog)
8	Desoldering kit		Standar (boleh manual maupun automatic)
9	Solder Wick		standar
10	Pinset		Standar, antistatic
11	Tape paper		3M Masking tape ukuran 24 mm
12	Tank Potong		Goot YN-4
13	Tang Banding		Sanfix PS-40
14	Cutter		Kecil A-300
15	Schrewwdriver set		Standar +-
16	Penggaris		Bahan Besi panjang 15cm

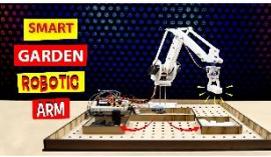
17	Stand PCB		Standar	
18	Masker		3M N95 9501	
19	Sarung tangan ESD		ESD	
20	Sikat ESD		Standar ESD	
21	Flux cleaner/ tiner		standar	
22	Lampu penerangan		Standar	

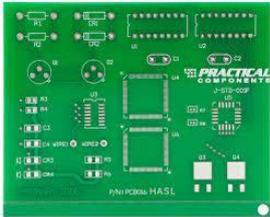
Catatan:

- Selama Alat tidak dicantumkan pada daftar alat akan diperiksa dan tidak boleh dipergunakan sebelum disetujui oleh tim teknis dan persetujuan ketua juri.
- Peserta tidak diperbolehkan membawa atau menggunakan monitor tambahan.

6. DAFTAR BAHAN

Bahan yang dipersiapkan oleh peserta meliputi:

NO	ALAT	GAMBAR	JUMLAH	DESKRIPSI	CATATAN
1	Modul ARM Robot embedded system programming		1	Kit modul simulator ARM robot untuk smart gardening	Untuk 1 Peserta

	kit			dengan DC servo motor	
2	Kit PCB IPC soldering standard		2	PCB kit untuk praktik modul IPC soldering standard, dengan komponen spare	

2 (dua) bahan diatas wajib dimiliki peserta dikarenakan bahan tersebut digunakan untuk penyelesaian proyek uji pada modul *Embedded system programming* dan modul *IPC soldering standard*.

Peserta tidak diizinkan membawa bahan praktik apapun selain bahan praktik lomba diatas.

6.1 BAHAN PENUNJANG

Bahan Penunjang Lomba sebagai Referensi para Peserta: Tidak Ada

Keterangan Tambahan Jika ada.

7. LAYOUT DAN BAHAN LAYOUT

Terkait dengan layout lomba, peserta harus mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk mengkondisikan area kerja untuk mengerjakan proyek uji.

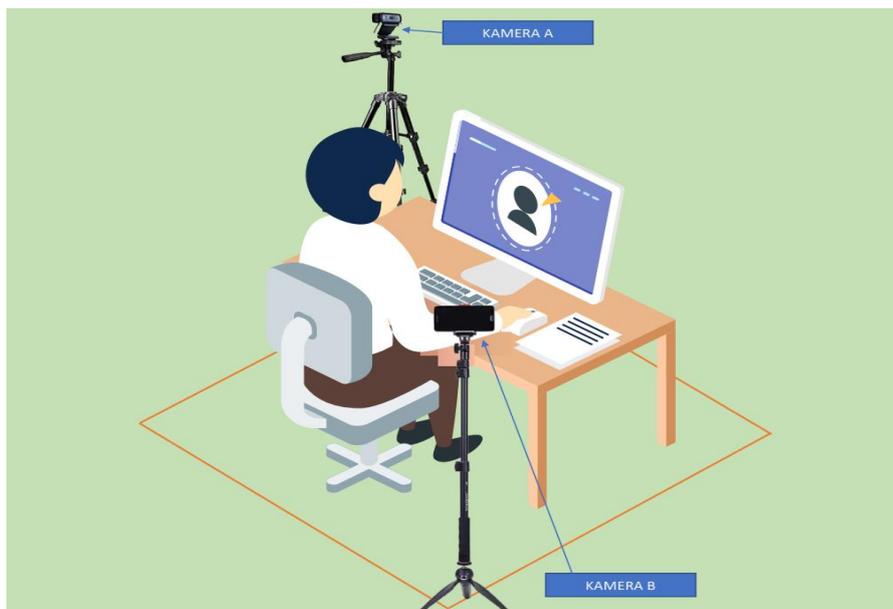
Berikut daftar peralatan dan bahan yang harus tersedia pada area kerja:

No.	Nama Alat / Bahan	Spesifikasi	Gambar	Jumlah
1	Meja kerja	Minimal P x L (cm) 120x70 dengan tinggi standar (menyesuaikan)		1

No.	Nama Alat / Bahan	Spesifikasi	Gambar	Jumlah
2	Kursi kerja	Kursi kerja standar (boleh roda maupun tidak) dengan tinggi menyesuaikan meja kerja		1
3	HP (smartphone)	<ul style="list-style-type: none"> - Minimal Ram 3GB - Minimal Internal memory 32GB - Minimal back camera 12MP - Minimal front camera 8MP - Support wifi/jaringan internet - Kuota internet minimal 12GB 		2
4	Webcam	<ul style="list-style-type: none"> Minimal HD video calling (1280 x 720 pixels) Built-in mic Hi-Speed USB 2.0 		1
5	Terminal listrik	Terminal dengan minimal dengan 4 kontak		1
6	Tripod	Tripod Adjustable up to 2 meter		2
7	Power bank	Min 10000mAh		1

No.	Nama Alat / Bahan	Spesifikasi	Gambar	Jumlah
8	Headset	Stereo Headset + Microphone		1

Tata layout penempatan peralatan utama berikut deskripsinya:



Area kerja berisikan sarana dan prasarana, peralatan dan bahan yang digunakan untuk mengerjakan proyek uji sesuai dengan daftar peralatan dan bahan yang tertuang pada dokumen ini.

Kamera ditempatkan sesuai dengan ilustrasi pada gambar dengan kondisi pencahayaan ruangan yang terang namun hasil tangkapan kamera tidak menampilkan backlight cahaya. Peserta berbicara menggunakan perangkat kamera A (webcam) yang terhubung ke laptop/PC. Kamera B (handphone) digunakan untuk memantau area kerja peserta lomba dan memiliki orientasi landscape.

8. JADWAL BIDANG LOMBA

Jadwal Persiapan Pra-Lomba

Waktu	Kegiatan	Peserta
Pekan ke-1 / ke-2 Agustus 2021 (tentatif setelah terbentuk group WA peserta)	Technical meeting persiapan sarana, layout dan aturan teknis lomba	Juri, Kompetitor, Pembimbing
Akhir Agustus 2021 (tentatif)	Technical meeting soal, <i>software</i> dan teknis perlombaan	Juri, Kompetitor, Pembimbing
Pekan ke-2 September 2021 (tentatif)	Simulasi lomba	Juri, Kompetitor, Pembimbing

Catatan: jadwal persiapan pra-lomba menyesuaikan dengan jadwal kegiatan Puspresnas (tentatif)

Jadwal Pelaksanaan Lomba

WIB	WAKTU		Durasi	KEGIATAN	Peserta
	WITA	WIT			
C1					
07:00 - 08:00	08:00 - 09:00	09:00 - 10:00	60 Menit	Persiapan, pengecekan data dan foto peserta	C & J
08:00 - 08:30	09:00 - 09:30	10:00 - 10:30	30 Menit	Briefing modul A1 (Hardware Design Fase 1) dan download soal	C & J
08:30 - 10:00	09:30 - 11:00	10:30 - 12:00	90 Menit	Kompetisi Modul A1 (Hardware Design Fase 1)	C & J
10:00 - 10:30	11:00 - 11:30	12:00 - 12:30	30 Menit	Upload file jawaban A1	C & J
10:30 - 10:45	11:30 - 11:45	12:30 - 12:45	15 Menit	Break (Zoom Kondisi Stanby)	C & J
10:45 - 11:00	11:45 - 12:00	12:45 - 13:00	15 Menit	Briefing modul C (Assembly) dan download soal	
11:00 - 12:15	12:00 - 13:15	13:00 - 14:15	75 Menit	Kompetisi Modul C (Assembly)	C & J
12:15 - 12:45	13:15 - 13:45	14:15 - 14:45	30 Menit	Penilaian Fungsi (Virtual Video) No Peserta 1-7 (Juri 1) No Peserta 8-15 (Juri 2) No Peserta 16-22 (Juri 3) No Peserta 23-28 (Juri 4)	C & J

WAKTU		Durasi	KEGIATAN	Peserta	
WIB	WITA				WIT
12:45 - 13:15	13:45 - 14:15	14:45 - 15:15	30 Menit	Proses Foto, Pengiriman Foto Hasil Lomba dan Penutupan C1	C & J
13:15 - 23:00	14:15 - 00:00	15:15 - 01:00	> 360 Menit	Marking dan Input CIS	J & T
C2					
07:00 - 08:00	08:00 - 09:00	09:00 - 10:00	60 Menit	Persiapan, pengecekan data dan foto peserta	C & J
08:00 - 09:00	09:00 - 10:00	10:00 - 11:00	60 Menit	Briefing modul A2 (Hardware Design Fase 2) dan download soal	C & J
09:00 - 12:30	10:00 - 13:30	11:00 - 14:30	210 Menit	Kompetisi Modul A2 (Hardware Design Fase 2)	C & J
12:30 - 13:00	13:30 - 14:00	14:30 - 15:00	30 Menit	Upload file A2 (Hardware Design Fase 2) dan Penutupan C2	C & J
13:00 - 23:00	14:00 - 00:00	15:00 - 01:00	> 360 Menit	Marking dan Input CIS	J & T
C3					
07:00 - 08:00	08:00 - 09:00	09:00 - 10:00	60 Menit	Persiapan, pengecekan data dan foto peserta	C & J
08:00 - 09:00	09:00 - 10:00	10:00 - 11:00	60 Menit	Briefing modul B (Embedded System Programming) dan download soal	C & J
09:00 - 12:30	10:00 - 13:30	11:00 - 14:30	210 Menit	Kompetisi Modul B (Embedded System Programming)	C & J
12:30 - 13:00	13:30 - 14:00	14:30 - 15:00	30 Menit	Pengiriman File Code Modul B (Embedded System Programming)	C & J
13:00 - 14:00	14:00 - 15:00	15:00 - 16:00	60 Menit	Penilaian Fungsi (Vitual Video) No Peserta 1-7 (Juri 1) No Peserta 8-15 (Juri 2) No Peserta 16-22 (Juri 3) No Peserta 23-28 (Juri 4) dan Penutupan C3	C & J
14:00 - 23:00	15:00 - 00:00	16:00 - 01:00	> 360 Menit	Marking dan Input CIS	J & T

9. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA

9.1 Kebutuhan ini untuk kebutuhan juri, diantaranya:

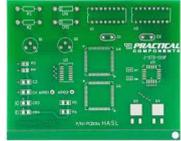
No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
Untuk Juri melakukan penilaian (bisa sewa atau pinjam dari sekolah)				
1	Tv Monitor (minimal 50 Inch, resolution 3840x2160, Port HDMI)	4	Pcs	

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
2	Stand TV (size menyesuaikan TV)	4	Pcs	
3	Kabel HDMI 4K	4	Meter	
4	Kamera Webcam (Full HD 1080p video call up to 1920 x 1080 pixels)	1	Pcs	
5	Tripod Kamera Webcam (Height: 117cm, Solid Aluminium Body)	1	Pcs	
6	<p>Audio Mixer Digital (USB)</p> <p>Channels: 3 Input</p> <p>Interface: 1 x USB Type B</p> <p>Faders: Pots</p> <p>Inputs – Preamp: 1 x XLR/TRS Combo Jack</p> <p>Phantom Power: Yes (All)</p> <p>Inputs – Line: 2 x RCA</p> <p>Inputs – Other: 2 x RCA</p> <p>Outputs – Main: 2 x RCA</p> <p>Headphones: 1 x 1/8"</p> <p>- USB stereo interface untuk rekaman dan playback</p> <p>- Ultra-low noise</p>	1	Set	

No	Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
	- Inputs: 1 x XLR, 2 x RCA stereo			
7	Mic Wireless Set 1pcs receiver digital 2pcsmic pegang digital 1pcs kabel audio output 1 et bracket kuping receiver Frequency UHF Frequency bisa diganti-ganti, suara bagus, jernih, empuk dan bersih	1	Set	
8	Speaker Aktif	1	Set	
9	Battery Mic Wireless (baterai battery 9 V 6LR61)	3	Pcs	
10	Logitech Stereo Headset H151	5	Pcs	
11	Flashdisk 32GB	3	Pcs	

9.2 Kebutuhan Juri untuk menilai, diantaranya:

No	Bahan/Peralatan	Jumlah	Satuan	Gambar
1	Trainer kit embedded system programming (sesuai soal)	2	Pcs	

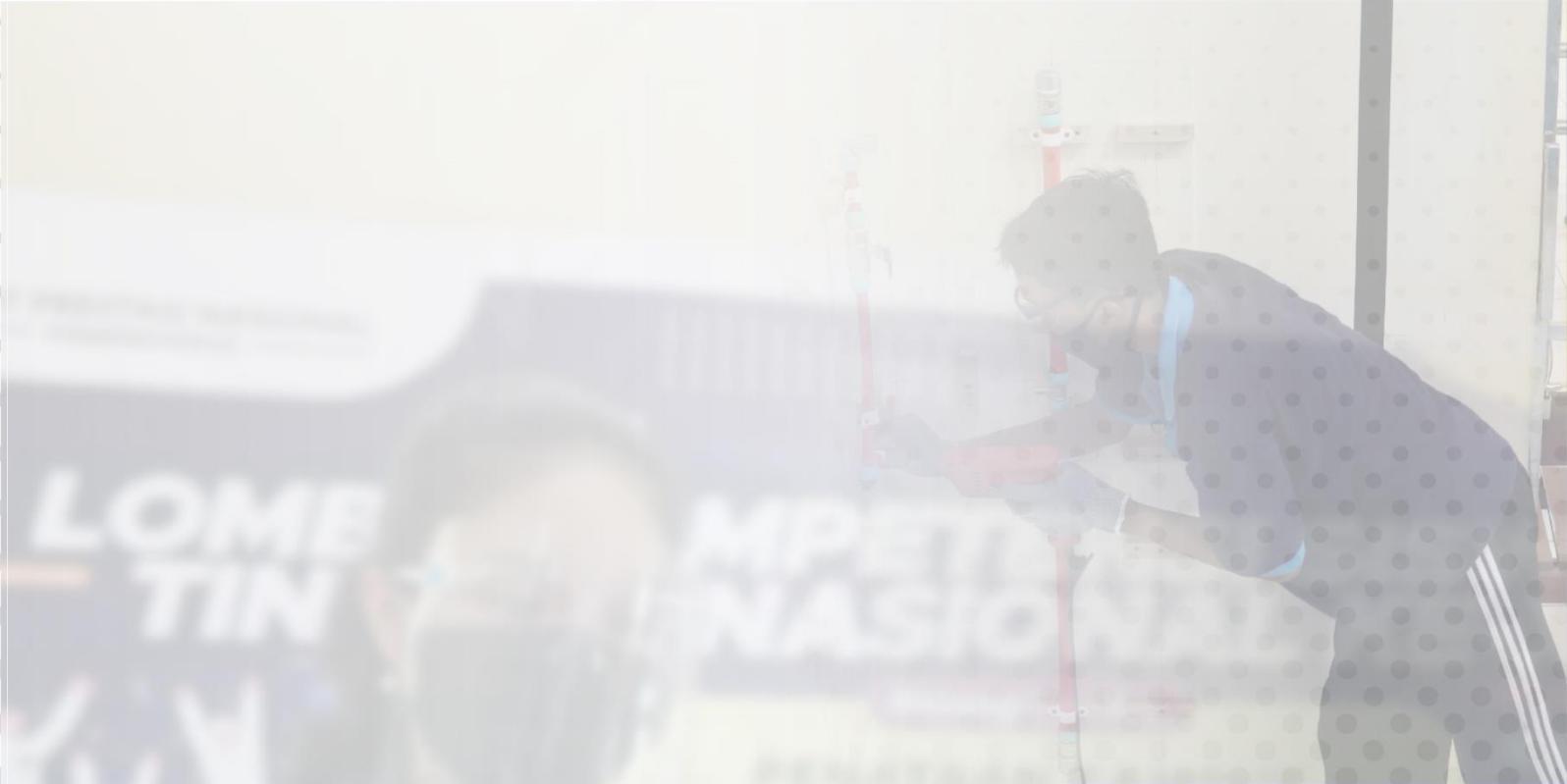
2	Kit hardware design (PCB assembly berikut komponen sesuai soal)	1	Pcs	
3	Modul Assembly	1	Pcs	

9.3 Kapasitas listrik yang dibutuhkan:

No.	Nama Alat	Daya
1	Komputer/Laptop	50 s/d 220watt
2	Solder	20 s/d 450watt
3	Lampu penerangan	10 s/d 100watt
TOTAL		80 s/d 770watt

10. Rekomendasi Juri

Juri adalah seorang yang ahli/ expert dibidang electronics yang terdiri dari praktisi dunia usaha dan industri, professional, akademisi.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
PUSAT PRESTASI NASIONAL**

JL. Jenderal Sudirman, Gedung C Lt. 19, Senayan, Jakarta 10270
Telp. (021) 5731177, Faksimile: (021) 5721243 Laman:
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>