YAYASAN AL-HASANAIN NU BERAIM

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL-HASANAIN

REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)

P E R H O T E L A N

#### Alamat : Kesambik Ngelah Desa Beraim Praya Tengah Lombok Tengah HP. 0818364401

Website : [www.smkalhasanain.sch.id](http://www.smkalhasanain.sch.id) E-mail : smkalhasanain08@gmail.com

Mata Diklat :

Kelas :

Semester :

Soal Pilihan Ganda !

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa nama type data dalam java yang berupa array of char | | |
| 1. Char | 1. Int | 1. Float |
| 1. Boolean | 1. String |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa nama tipe data pada java yang hanya memiliki 2 output | | |
| 1. Char | 1. Int | 1. Float |
| 1. Boolean | 1. String |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Mana di bawah ini yang bukan merupakan tipe data dalam java | | |
| 1. Varchar | 1. Int | 1. Float |
| 1. Boolean | 1. String |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Penulisan class yang benar adalah | | |
| 1. Class 1\_progam | 1. Class program\_satu | 1. Class program satu |
| 1. class programSatu | 1. class program 1 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa nama tipe data pada java yang hanya memiliki 2 output | | |
| 1. Char | 1. Int | 1. Float |
| 1. Boolean | 1. String |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Mana di bawah ini yang menunjukkan penulisan method yang benar ? | | |
| 1. Public method | 1. public void method | 1. Public void method |
| 1. Public void | 1. public void |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Method mana yang akan dipanggil pertama kali ketika program java dijalankan | | |
| 1. Method utama | 1. Class method | 1. Main method |
| 1. Public method | 1. Private method |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Netbeans adalah salah satu IDE untuk java, apa kepanjangan dari IDE | | |
| 1. Integer Deployment Editor | 1. Integrated Development Environment | 1. International Development Editor |
| 1. Integrated Deployment Environment | 1. International Development Environment |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa maksud operator a += b | | |
| 1. a = b | 1. a = a + b | 1. a = a . b |
| 1. a + b = b | 1. a = 1 + b |  |

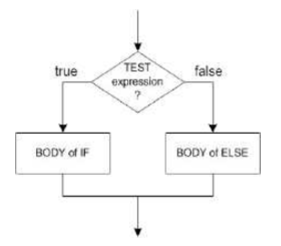
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Mana dibawah ini yang merupakan penulisan statement yang benar | | |
| 1. System.Out.println(‘Hallo SMK’); | 1. System.Out.Println(“Hallo SMK”); | 1. System.Out.println(“Hallo SMK”); |
| 1. system.out.println(“Hallo SMK”); | 1. System.out.println(“Hallo SMK”); |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Bagaimanakah penulisan variabel yang benar | | |
| 1. Int x; | 1. Double float | 1. String alamat saya |
| 1. char a; | 1. int a b; |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Bagaimanakah penanda awal dan akhir statement pada bahasa java | | |
| 1. { } | 1. [ ] | 1. ( ) |
| 1. Begin – end | 1. {{ }} |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa maksud dari kode System.out.println(); | | |
| 1. Mencetak data | 1. Mencetak dan membuat garis baru | 1. Memasukkan nilai ke variabel |
| 1. Menambahkan variabel | 1. Mencetak tanpa membuat garis baru |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa nama tipe data pada java yang hanya memiliki 2 output | | |
| 1. Char | 1. Int | 1. Float |
| 1. Boolean | 1. String |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Diagram diatas menunjukkan ? | | |
| 1. if | 1. for | 1. do - while |
| 1. If - else | 1. while |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Bagaimana cara menuliskan array yang benar | | |
| 1. String kata[]; | 1. String kata(); | 1. String []kata; |
| 1. String [kata] | 1. Stringkata(); |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. <tipe data><name>[= initial value]; adalah syarat untuk membuat … | | |
| 1. Tipe data | 1. Method | 1. Variabel |
| 1. Class | 1. Class method |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. <hak akses> class <nama class> adalah syarat untuk membuat … | | |
| 1. Method | 1. Main method | 1. Class |
| 1. Variabel | 1. Inheritance |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Mana dibawah ini yang merupakan bentuk dari main method | | |
| 1. public static string args(void[]main) | 1. public static void main (Sting[]args) | 1. public void static main(args[]String) |
| 1. public static void main(args[]String) | 1. public static void(main[]String) |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Nilai atau elemen-elemen data yang dimiliki obyek dalam kelas obyek dan merupakan ciri dari sebuah obyek adalah ... | | |
| 1. Abstraksi | 1. Obyek | 1. Kelas |
| 1. Atribut | 1. Method |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Suatu kelas dapat diturunkan dari kelas yang lain, dimana atribut dari kelas semula dapat diwariskan ke kelas yang baru adalah prinsip | | |
| 1. Abstraksi | 1. Enkapsulasi | 1. Inheritance |
| 1. Polymorphism | 1. Properties |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Suatu strategi pembangunan perangkat lunak uang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan obyek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya adalah | | |
| 1. Analisis Berorientasi Obyek | 1. Desain Berorientasi Obyek | 1. Metodologi Berorientasi Fungsi |
| 1. Metodologi Berorientasi Obyek | 1. System Berorientasi Obyek |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Karakteristik GUI dimana gambar yang bisa dicampur dengan teks pada display yang sama untuk menyajikan informasi adalah.. | | |
| 1. Window | 1. Icon | 1. Menu |
| 1. Pointing | 1. Graphic |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Karakteristik GUI dimana beberapa jendela bisa tampilkan informasi-informasi berbeda sekaligus pada layar adalah... | | |
| 1. Window | 1. Icon | 1. Menu |
| 1. Pointing | 1. Graphic |  |
| 1. Tipe utama interaksi untuk user interaction pada GUI dimana user bisa memilih perintah dari daftar yang disediakan adalah... | | |
| 1. Direct manipulation | 1. Menu selection | 1. Form fill-inn |
| 1. Command language | 1. Natural language |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Sementara tipe interaksi dimana user bisa menuliskan perintah yang sudah ditentukan pada program adalah.. | | |
| 1. Direct manipulation | 1. Menu selection | 1. Form fill-inn |
| 1. Command language | 1. Natural language |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tipe interaksi yang memiliki kelebihan: waktu pembelajaran user sangat singkat, feedback langsung diberikan pada tiap aksi sehingga kesalahan terdeteksi dan diperbaiki dengan cepat adalah... | | |
| 1. Direct manipulation | 1. Menu selection | 1. Form fill-inn |
| 1. Command language | 1. Natural language |  |



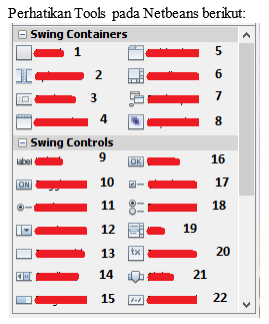
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat Project baru adalah... | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat file baru adalah… | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk menjalankan program adalah… | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk menyimpan program adalah…. | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuka Project adalah... | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat panel adalah… | | |
| 1. 1 | 1. 2 | 1. 3 |
| 1. 4 | 1. 5 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat text field adalah… | | |
| 1. 11 | 1. 12 | 1. 13 |
| 1. 14 | 1. 15 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat combobox adalah… | | |
| 1. 11 | 1. 12 | 1. 13 |
| 1. 14 | 1. 15 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat tombol adalah… | | |
| 1. 16 | 1. 17 | 1. 18 |
| 1. 19 | 1. 20 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat radio button adalah… | | |
| 1. 16 | 1. 17 | 1. 18 |
| 1. 19 | 1. 20 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Tool untuk membuat textarea adalah… | | |
| 1. 16 | 1. 17 | 1. 18 |
| 1. 19 | 1. 20 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Bagaimanakah cara melakukan running file java menggunakan netbeans | | |
| 1. Shift + F6 | 1. Alt + F6 | 1. F6 |
| 1. Ctrl + F6 | 1. Command + F6 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Apa istilah untuk penggabungan String | | |
| 1. Integrasi | 1. Concatenate | 1. Inheritance |
| 1. Public | 1. Private |  |

Essay!

1. Tuliskan syarat-syarat membuat sebuah class pada java
2. Tuliskan syarat-syarat melakukan inheritance
3. Apa yang dimaksud dengan
   1. Main method
   2. Kata kunci “this”
4. Buatlah beberapa class yang mencirikan inheritance dan instance
5. Buatlah sebuah class yang memiliki overriding