

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Validasi](#)[♂+ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / UKK Internal Teori RPL ke-1 / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 1](#)**Paket 1 : UKK Internal Teori Kejurusan RPL** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 25 nomor (25 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) ≥**SOAL 1 • 80 Pilihan Ganda** 

Sekumpulan data yang bertipe sama dan antara data satu dengan data yang lain dibedakan dengan indeksnya merupakan pengertian dari ...

- (A) Integer
- (B) Array
- (C) Variabel
- (D) Char
- (E) Boolean

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 2 • 80 Pilihan Ganda** 

Tipe data yang menghasilkan bentuk keluaran nilai True dan False (Benar dan Salah) , adalah ...

- (A) Boolean
- (B) String
- (C) Char
- (D) Integer
- (E) Float

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 3 • 80 Pilihan Ganda** 

Operator yang dapat digunakan dalam pemrograman, yaitu ...

- (A) Variabel
- (B) String
- (C) Boolean



(E) Char

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 4 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Berikut ini yang tidak termasuk operator aritmatika adalah ...

- (A) *
- (B) /
- (C) +
- (D) %
- (E) ==

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 5 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Operator untuk menyatakan tidak sama dengan adalah...

- (A) ==
- (B) ≤
- (C) ≥
- (D) ≠
- (E) !=

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 6 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Spesifikasi yang baik biasanya menetapkan pemrosesan apa yang diperlukan dengan cara memberikan hubungan (menunjukkan keterkaitan) yang pasti antara ...

- (A) Proses
- (B) Output
- (C) Input dan Output
- (D) Input
- (E) Input dan Proses

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 7 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Program komputer sebagai lingkungan pengembangan aplikasi atau program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak adalah ...



- (B) Software Aplikasi
- (C) Installer
- (D) System Environment
- (E) Integrated Development Environment (IDE)

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 8 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Pemberian nama variabel yang benar adalah ...

- (A) %nilai
- (B) nama_siswa
- (C) nama siswa
- (D) &panjang
- (E) alamat!

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 9 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan kode program berikut ini!

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<canvas id="myCanvas" width="200" height="100" style="border:1px solid #000000;">
Your browser does not support the HTML5 canvas tag.
</canvas>

</body>
</html>
```

Pada source code di atas terdapat tag html <canvas> yang berfungsi untuk

- (A) Membuat web agar responsive dengan mengatur width dan height
- (B) Media untuk menampilkan gambar-gambar artistik seperti lukisan
- (C) Menggambar grafik, melalui scripting JavaScript
- (D) Melakukan canvassing pada browser agar web terlihat menarik
- (E) Menghubungkan html dengan javascript melalui id myCanvas

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 10 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Dalam HTML, dapat ditambahkan hubungan/relasi ke link lain. Berikut ini adalah command dari link yang apabila di klik akan menuju ke www.google.com adalah...

- (B) <a href www.google.com>
- (C)
- (D) <ke= www.google.com>
- (E) <pindah ke www.google.com>

Analisis Soal:

[Lihat](#)

10 nomor (10 soal) dari 25 nomor (25 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [≥](#)

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Validasi](#)[♂+ Tugaskan Siswa](#)[Beranda](#) / [UKK Internal Teori RPL ke-1](#) / [Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12](#) / [Paket 1](#)**Paket 1 : UKK Internal Teori Kejurusan RPL** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 25 nomor (25 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) ≥**SOAL 11** •  Pilihan Ganda 

Tag HTML yang digunakan untuk menandai sebuah paragraf dari dokumen HTML yang dibuat adalah

- (A) <paragraf>
- (B) <paragraph>
- (C) <p>
- (D) <pg>
- (E) <png>

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 12** •  Pilihan Ganda 

Tag HTML yang digunakan untuk menampilkan sebuah gambar adalah ...

- (A) <a>
- (B)
- (C) <center>
- (D)
- (E) <image>

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 13** •  Pilihan Ganda 

Tag HTML yang digunakan untuk mencetak miring sebuah teks adalah ...

- (A) <a>
- (B)
- (C) <i>
- (D)

(E)

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 14 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Sintak yang benar untuk menambahkan warna background atau latar belakang dibawah ini adalah...

- (A) <body style='background-color:green'>
- (B) <body style='background-green'>
- (C) <body style='background-color:green'>
- (D) <background>green</background>
- (E) <latarbelakang>hijau<green>

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 15 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini!

```
<?php for($i=1;$i<=100;$i++){
    $a = 0;
    for($j=1;$j<=$i;$j++){
        if($i % $j == 0){
            $a++;
        }
    }
    if($a == 2){
        echo $i.'<br>';
    }
}
?>
```

Output dari code di atas adalah...

- (A) Menampilkan bilangan prima dari 1-100
- (B) Menampilkan bilangan genap dari 1-100
- (C) Menampilkan bilangan ganjil dari 1-100
- (D) Menampilkan bilangan 1-100
- (E) Menampilkan bilangan 0-100

SOAL 16 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini!

```
1 <?php  
2  
3 for($bil = 1; $bil <= 20; $bil++){  
4     if( ($bil % 2) == 1){  
5         echo "$bil <br>";  
6     }  
7 }  
8  
9 ?>
```

Hasil dari code di atas adalah...

- (A) Menampilkan bilangan prima dari 1-20
- (B) Menampilkan bilangan genap dari 1-20
- (C) Menampilkan bilangan ganjil dari 1-20
- (D) Menampilkan bilangan 1-20
- (E) Menampilkan bilangan 0-20

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 17 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini!

```
<?php  
for( $i = 0; $i < 5; $i++ ){  
    echo "Hello World! <br>";  
}  
?>
```

Output dari sintaks di atas adalah ...

- (B) Menampilkan "Hello World" sebanyak 4 kali
- (C) Menampilkan "Hello World" sebanyak 1 kali
- (D) Menampilkan "Hello World" sebanyak 6 kali
- (E) Menampilkan "Hello World" sebanyak 5 kali

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 18 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan kode program berikut ini!

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    string nama[5]={"Dimas","Rini","Aldi","Bayu","Putri"};
    cout<<nama[1]<<endl;
    cout<<nama[3]<<endl;
}
```

Output dari sintaks tersebut adalah ...

- (A) Dimas dan Aldi
- (B) Rini dan Bayu
- (C) Dimas dan Bayu
- (D) Rini dan Putri
- (E) Rini dan Dimas

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 19 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Menjelaskan produk yang sedang dikembangkan dan memberikan petunjuk tentang cara melakukan berbagai tugas. Secara umum mencakup persyaratan, spesifikasi teknologi, logika bisnis, dan manual.

Dari penjelasan di atas jenis dokumentasi apa yang dimaksud ...

- (A) Dokumentasi Produk
- (B) Dokumentasi Proses
- (C) Dokumentasi Pengguna
- (D) Dokumentasi Sistem
- (E) Dokumentasi Rencana

Analisis Soal:

[Lihat](#)



SOAL 20 • 88 Pilihan Ganda



Mewakili semua dokumen yang dihasilkan selama pengembangan dan pemeliharaan yang menggambarkan prosesnya. Tujuannya untuk membuat pengembangan lebih terorganisir dan terencana serta membantu membuat keseluruhan pengembangan lebih transparan dan lebih mudah untuk dikelola.

Dari penjelasan di atas jenis dokumentasi apa yang dimaksud ...

- (A) Dokumentasi Produk
- (B) Dokumentasi Proses
- (C) Dokumentasi Pengguna
- (D) Dokumentasi Sistem
- (E) Dokumentasi Rencana

Analisis Soal:

[Lihat](#)

10 nomor (10 soal) dari 25 nomor (25 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [≥](#)

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Validasi](#)[Tugaskan Siswa](#)[Beranda](#) / [UKK Internal Teori RPL ke-1](#) / [Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12](#) / Paket 1

Paket 1 : UKK Internal Teori Kejurusan RPL

Daftar Soal

[+ Tambah Soal](#)

5 nomor (5 soal) dari 25 nomor (25 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [≥](#)**SOAL 21** • 88 Pilihan Ganda

⋮

Tujuan utama dokumentasi yaitu memastikan bahwa tim pengembang dan stakeholder mempunyai tujuan yang sama untuk mencapai proyek. Dokumentasi perangkat lunak dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu ...

- (A) Dokumentasi produk dan dokumentasi proses
- (B) Dokumentasi rencana dan dokumentasi laporan
- (C) Dokumentasi rencana dan dokumentasi proses
- (D) Dokumentasi produk dan dokumentasi laporan
- (E) Dokumentasi proses dan dokumentasi laporan

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 22** • 88 Pilihan Ganda

⋮

Proses mendeteksi dan menghapus kesalahan yang ada dan potensial dalam kode perangkat lunak yang dapat menyebabkannya berperilaku tidak terduga atau macet adalah pengertian dari ...

- (A) Debugging
- (B) Error Handling
- (C) Testing
- (D) Bug
- (E) Otomatisasi

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 23** • 88 Pilihan Ganda

⋮

Proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan adalah pengertian dari ...

- (A) Debugging
- (B) Error Handling



- C Testing
- D Bug
- E Otomatisasi

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 24 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

Metode verifikasi perangkat lunak di mana programmer menguji suatu unit program layak untuk tidaknya dipakai adalah pengertian dari ...

- A Pengujian Penerimaan
- B Pengujian Sistem
- C Pengujian Integrasi
- D Pengujian Unit / Unit Testing
- E Pengujian Error

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 25 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

Pengujian program secara struktural yaitu ...

- A White Box
- B Black Box
- C Circle Box
- D Debugging
- E Testing

Analisis Soal:[Lihat](#)

5 nomor (5 soal) dari 25 nomor (25 soal)

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Hapus Validasi](#)[♂+ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 1](#)**Paket 1 : Paket 1** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)

SOAL 1 • 80 Pilihan Ganda

⋮

```
15     cin >> NIS;
16     double circle;
17     double r = 5.0; //radius
18     circle = 2 * pi * r;
19     cout << "Nama saya adalah " << nama;
20     cout << newline;
21     cout << circle;
22     cout << newline;
23     T = 5/9 * (c + 32)
24     cout<<t;
```

Perhatikan script berikut ini. Yang dinamakan dengan ekspresi ditunjukkan pada baris no

- (A) 24
- (B) 23
- (C) 22
- (D) 21
- (E) 20

Pembahasan:

Sebuah ekspresi di dalam pemrograman ditunjukkan dengan adanya proses penghitungan/kalkulasi dari nilai eksplisit, konstanta, variabel, operator dan fungsi.

Analisis Soal:[Lihat](#)

SOAL 2 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Bilangan 85(10) jika dikonversi ke bilangan berbasis 2 maka hasilnya adalah

- (B) 1010111
- (C) 1011111
- (D) 1101111
- (E) 1110111

Pembahasan:

Konversi bilangan desimal ke biner adalah proses mengubah bilangan desimal ke biner (berbasis 2). Bilangan biner hanya terdiri dari bilangan 0 dan 1. Jika dihitung bilangan 85 des ke biner adalah $1010101 = (1 \times 2^6) + (0 \times 2^5) + (1 \times 2^4) + (0 \times 2^3) + (1 \times 2^2) + (0 \times 2^1) + (1 \times 2^0)$. Sehingga hasilnya = $64 + 0 + 16 + 0 + 4 + 1 = 85$

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 3 •** Pilihan Ganda

⋮

Berikut ini adalah langkah untuk merakit komputer :

1. Menyiapkan dan membuka casing
 2. Memasang CPU pada motherboard
 3. Memasang memori pada motherboard
 4. Memasang pengkabelan pada motherboard
 5. Memasang motherboard pada casing
 6. Memasang CPU heat sink dan CPU fan pada motherboard
- Urutan perakitan komputer yang benar adalah

- (A) 1-6-4-5-2-3
- (B) 1-5-2-6-3-4
- (C) 1-4-2-5-3-6
- (D) 1-3-5-4-6-2
- (E) 1-2-1-5-6-3

Pembahasan:

Karena urutan perakitan komputer harus merujuk pada SOP yang sudah ada sehingga tidak terjadi kesalahan

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 4 •** Pilihan Ganda

⋮

Berikut ini adalah tahapan untuk menginstall Windows 8.1 menggunakan CD/DVD:

1. Nyalakan komputer
 2. Pilih bahasa pengantar installasi dan tekan Next
 3. Tentukan partisi harddisk dan tekan Next
 4. Klik "I accept the license terms" dan tekan Next
 5. Klik "Custom : Instal Windows only(advanced)"
 6. Tekan sembarang tombol ketika pada layar muncul tulisan "Press any key ..."
 7. Masuk ke bios dan ubah boot pertama ke CD/DVD
 8. Tunggu proses Installasi sampai komputer restart secara otomatis
 9. Tekan tombol "Install Now"
 10. Simpan perubahan bios dan Restart komputer
 11. Ikuti proses finalisasi seperti memasukkan nama komputer, warna tema dan nama user
- Langkah untuk melakukan instalasi windows 8.1 yang benar adalah

- (A) 1-7-10-6-5-2-4-3-8-11

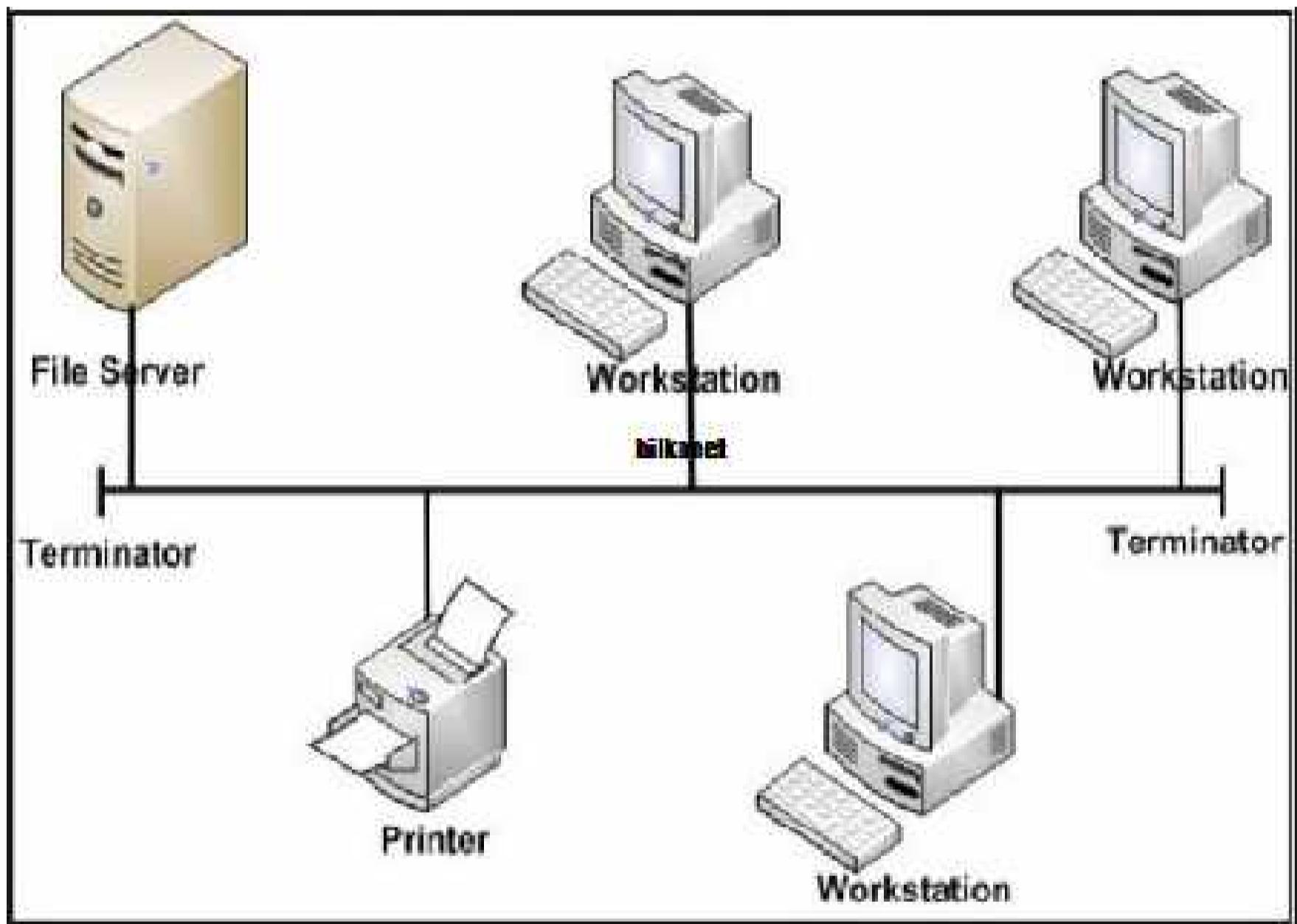
- (C) 1-7-10-6-2-3-4-5-8-11
- (D) 1-7-10-6-2-5-4-3-8-11
- (E) 1-7-10-6-2-4-5-3-8-11

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, sesuai dengan SOP installasi sistem operasi tidak bisa dibolak balik

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 5 • 80 Pilihan Ganda**

⋮



Pada sistem jaringan, termasuk kedalam topologi apakah gambar di atas

- (A) STAR
- (B) PEAR
- (C) RING
- (D) BUS
- (E) TREE

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, Topologi BUS dengan jalur berkelanjutan dari PC yang 1 ke PC yang lainnya.

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 6 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3 int main()
4 {
5     float l, j;
6     const float phi = 3.14;
7     cout << "Input jari-jari lingkaran: ";
8     cin >> j;
9     l = phi*j*j;
10    cout << "Luas Lingkaran adalah " << l << endl;
11    return 0;
12 }
```

Apakah keluaran script di atas jika jari-jarinya diinput dengan angka 6

- (A) 109,04
- (B) 110,04
- (C) 111,04
- (D) 112,04
- (E) 113,04

Pembahasan:

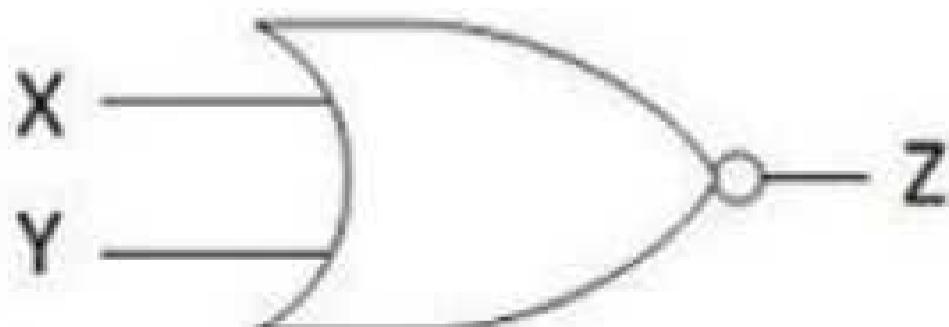
Jawabanya= E, hasil perkalian constanta phi dengan nilai yang sudah tetap yaitu 3.14, Rumus untuk mencari luas segitiga adalah Phi 3.14 * 6 * 6 = 113,04

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 7 • 88 Pilihan Ganda

⋮



X	Y
0	0
0	1
1	0
1	1

Berdasarkan tabel dan gerbang logika di atas maka hasil z jika x diberikan nilai 1 dan y diberikan nilai 0 maka nilai z adalah

- (A) 0
- (B) 1
- (C) -1

(E) 1, 1

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah A, dalam tabel kebenaran dengan gerbang logika NOR jika nilai variabel pertama dan kedua di OR kan hasilnya 1 maka NOR nya adalah 0

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 8 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

Pada sebuah kantor terdapat 250 komputer yang tersebar ke dalam 12 ruangan dengan jumlah komputer per ruang berbeda. Kantor tersebut memiliki 1 server dengan sistem jaringan yang dibagi menggunakan hub disetiap ruangan. Pegawai dengan nama Adi di ruang A dan Ani di ruang C membuat tiket pengaduan kepada teknisi bahwa mereka berdua tidak bisa membuka google.com ataupun alamat lain. Dengan kasus di atas permasalahan yang terjadi pada jaringan kedua pegawai tersebut adalah

- (A) Server mati
- (B) Hubnya mati
- (C) Jaringan internet mati
- (D) RJ 45 nya kendor
- (E) OS server terkena virus

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, karena yang tidak terkoneksi ke jaringan hanya ber dua saja dengan ruang yang berbeda. Berarti PC yang bersangkutan memang bermasalah, masalah teringan adalah RJ 45 nya kendor

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 9 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int umur[] = {18, 19, 20, 21, 22};
5 int n, hasil=0;
6
7 int main ()
8 {
9     for ( n=0 ; n<5 ; ++n )
10    {
11        hasil+= umur[n];
12    }
13    cout << hasil;
14    return 0;
15 }
```

Apakah hasil keluaran jika script di atas dijalankan....

- (A) 100
- (B) 99
- (C) 98
- (D) 97
- (E) 96

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah A, dalam pembacaan array dimulai dari 0 sebagai index pertamanya. Program di atas membaca isi array dan dilakukan penambahan sehingga hasil akhirnya adalah 100

Analisis Soal:

[Lihat](#)

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int umur[] = {22, 15, 16, 23, 20, 20, 25, 12, 13};
5 int n, hasil=0;
6
7 int main ()
8 {
9     for ( n=0 ; n<8 ; ++n )
10    {
11        hasil+= umur[n];
12    }
13    if ((hasil/n)<=19) {
14        cout << "Ada peserta yang umurnya tidak memenuhi aturan";
15    }
16    else if ((hasil/n) >23){
17        cout << "Ada peserta yang umurnya melebihi aturan";
18    }
19    else {
20        cout << "Semua peserta memenuhi persyaratan umur";
21    }
22 }
23 return 0;
24 }
```

Jika script di atas dijalankan maka hasil keluarannya akan ditunjukkan pada baris no

- (A) 23
- (B) 21
- (C) 17
- (D) 14**
- (E) 11

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, dalam script terdapat 3 cabang kemungkinan, yaitu jika hasil /n kurang dari 19 maka jika dihitung dan dibagi n hasilnya adalah 19, maka pernyataan yang tepat adalah Ada peserta yang umurnya tidak memenuhi syarat.

Analisis Soal:

[Lihat](#)

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Hapus Validasi](#)[♂ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 1](#)**Paket 1 : Paket 1** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)

SOAL 11 • 80 Pilihan Ganda

⋮

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main () {
5     int x=0, y=0; while(x<=5) {
6         y=y+3; x++;
7     }
8     cout<<y+x<<"\n";
9     cout<<x*2;
10    return 0;
11 }
12 }
```

Keluaran dari script di atas adalah

- (A) 32
16
- (B) 30
15
- (C) 28
14
- (D) 26
13

E

24

12

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah E, nilai awal x adalah 0 batas akhir adalah $x \leq 5$, counternya adalah $x++$ (nambah 1 langkah setiap maju). $Y=3+3+3+3+3+3+3$ kemudian saat selesai perulangan $y+3$ untuk dicetak sehingga hasil akhir yang dicetak adalah 24, dan x terakhir $6 \times 2 = 12$

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 12 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Dalam file presentasi seorang guru membutuhkan suatu gambar yang dapat memberikan gambaran dengan gerakan pada gambar tersebut seperti animasi. Untuk memenuhi kebutuhan guru tersebut format gambar yang tepat adalah

- (A) Tagged Interchange File Format
- (B) Portable Network Graphics
- (C) Graphics Interchange Format
- (D) Bitmap image format
- (E) Joint Photographic Experts Group

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah C, format gambar yang hasilnya seperti animasi adalah GIF

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 13 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Seorang designer grafis membuat gambar ubin dalam sebuah bangunan, dalam gambar yang dihasilkan terdapat unsur pengisian kurva-kurva sehingga mirip grafik 3 dimensi, hal ini merupakan wujud dari penggunaan fitur ... dalam pengolahan gambar berbasis vektor

- (A) Drop Shadow
- (B) Blend
- (C) Countour
- (D) Warna
- (E) Artistic

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah B, efek untuk membuat gambar seperti memiliki grafik 3 dimensi adalah Blend

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 14 • 80 Pilihan Ganda**

⋮



Dalam pengolahan gambar bitmap memberikan efek merupakan kebutuhan yang disesuaikan. Gambar di atas merupakan hasil penggunaan efek

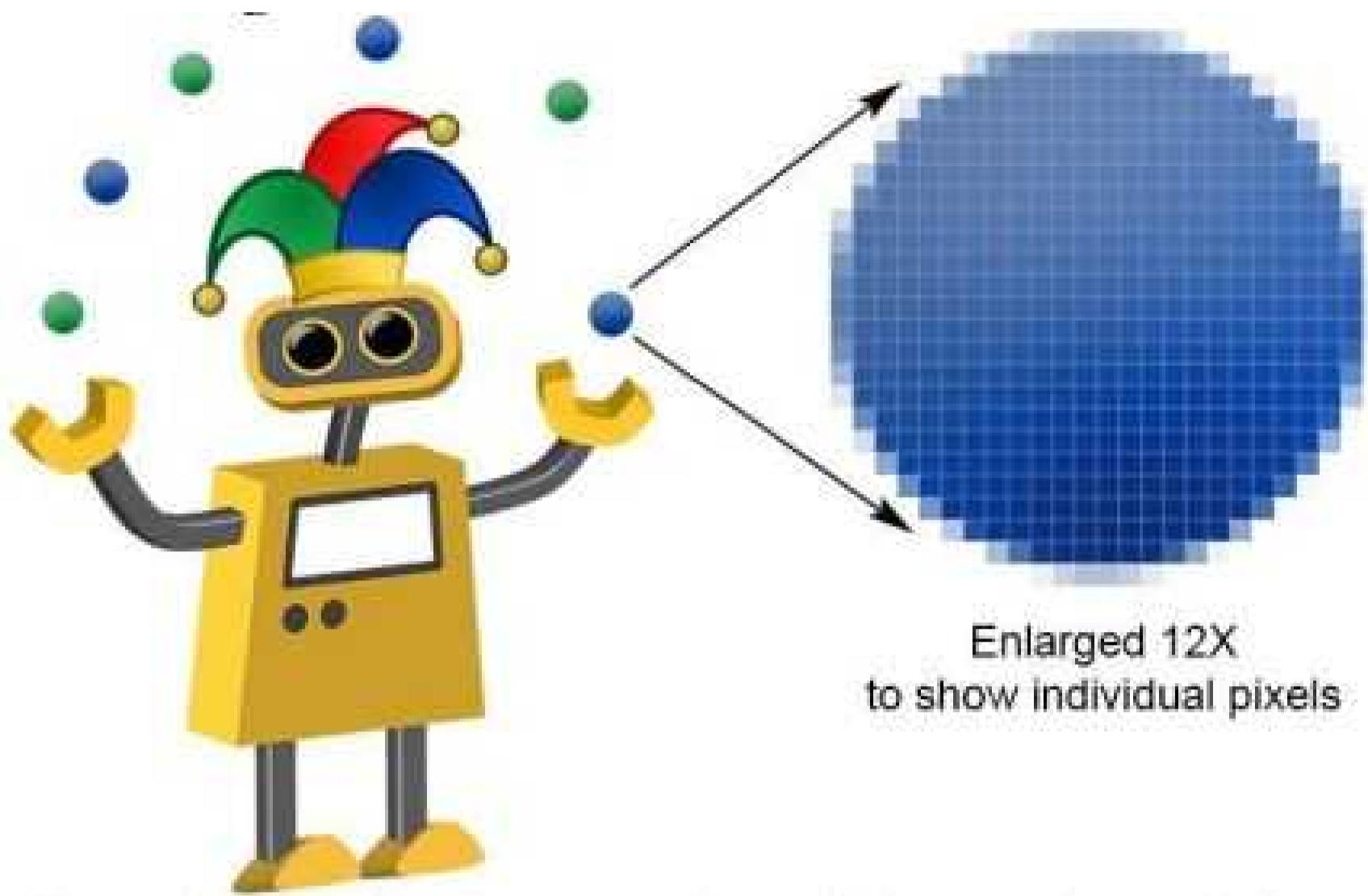
- (A) Artistic
- (B) Brush
- (C) Distort
- (D) Pixelate
- (E) Noise

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah E, efek Noise adalah efek yang sebenarnya tidak diinginkan namun selalu muncul

Analisis Soal:

Lihat



Jika gambar tersebut di zoom, maka apakah yang akan terjadi

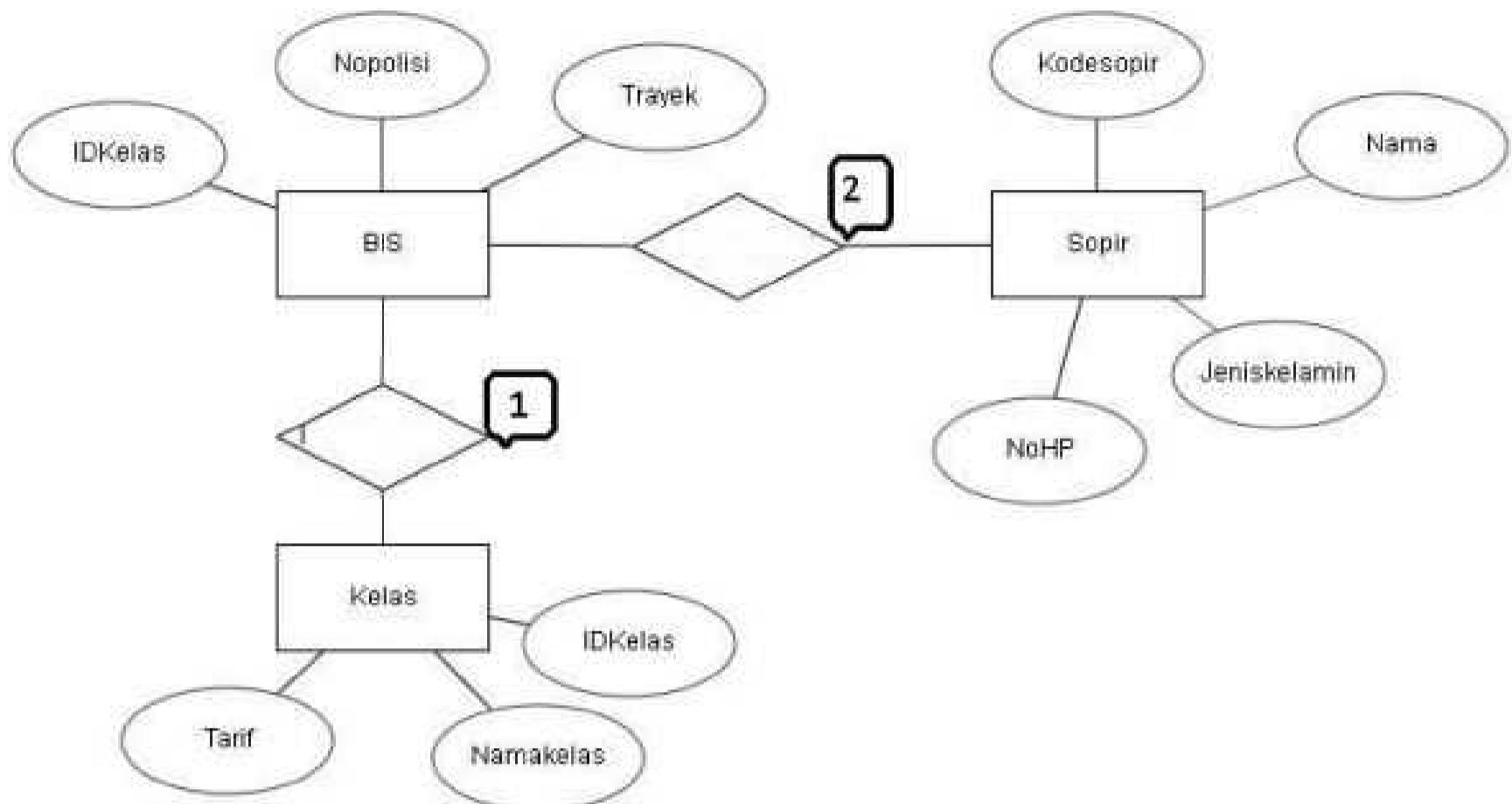
- (A) Gambar robot tetap high resolusi, bola high resolusi
- (B) Gambar robot tetap low resolusi, bola high resolusi
- (C) Gambar robot tetap high resolusi, bola low resolusi
- (D) Gambar robot tetap low resolusi, bola low resolusi
- (E) Gambar robot tetap no resolusi, bola high resolusi

Pembahasan:

Jawabannya C, untuk vektor akan tetap kualitasnya bagus, bitmap/raster resolusinya rendah

Analisis Soal:

[Lihat](#)



Untuk mengelola perjalanan bis disebuah perusahaan Otobis diperlukan adanya hubungan antar tabel yang dapat digambarkan dengan diagram di atas, maka relasi yang cocok pada no 1 di atas adalah

- (A) Menggambarkan
- (B) Menunjukan
- (C) Melambangkan
- (D) Memiliki
- (E) Membuat

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, Bawa entitas bis (menandakan BIS) memiliki kelas dan tarif di dalamnya.

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 17 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Kdbuku	Judulbuku	tglterbit
A001	Scripting Java	02-Jan-17
A002	C++ Profesional	02-Jun-17
A003	Internet Security	02-Sep-17

Kdpenerbit	Namapenerbit	Alamat
PN01	CV Adimukti	Jl. Bambu Jakarta
PN02	Pustaka Kasi	Jl. Ceremai Bogor
PN03	Kastaman	Jl. Tamansari Bandung

Kdpeminjam	Nama	Alamat
PJ01	Marni	Jl. Kenari
PJ02	Ucok	Jl. Mampang
PJ03	Baba	Jl. Kutai

Pada kasus di atas, dalam pembuatan normalisasi basis data merupakan wujud dari bentuk normalisasi

- (A) BCNF
- (B) 4 NF
- (C) 3 NF
- (D) 2 NF

E 1 NF

Pembahasan:

Jawaban E, normalisasi bentuk pertama : menghilangkan duplikasi kolom dari tabel, buat tabel terpisah untuk masing-masing kelompok data terbaik dan mengidentifikasi setiap baris dengan kolom yang unik.

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 18 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Toko Purnajaya menjual barang elektronik dengan berbagai jenis, dalam pengelolaan penjualannya menggunakan aplikasi POS sederhana. Saat terjadi transaksi penjualan dengan pembelian barang lebih dari 1 jenis barang maka diperlukan pencatatan ke dalam tabel yang jelas dan benar. Untuk menyimpan hasil transaksi rinci pada kasus di atas diperlukan sebuah perintah yang tepat, yaitu ...

- (A) Insert into tblbarang values ("T001","Kdbarang","jml");
- (B) Insert into detailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");
- (C) Update tbldetailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");
- (D) Update tblbarang values ("T001","Kdbarang","jml");
- (E) Alter tbldetailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah, untuk memasukkan/menyimpan data baru pada proses penjualan adalah insert into nama tabel dan isinya sesuai dengan field yang dibutuhkan.

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 19 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Kafe Biru melayani penjualan kopi, nasi goreng, roti bakar, jus, dan berbagai makanan ringan lainnya. Dalam pengelolaannya kafe Biru memberlakukan sistem langganan. Untuk mengakomodasi masalah di atas diperlukan keterkaitan antara penjualan dengan siapa yang membeli, oleh karenanya jika dibutuhkan laporan siapa saja pelanggan yang telah membeli di kafe tersebut maka query yang tepat adalah

- (A) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idorder;
- (B) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idbarang;
- (C) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idorder=order.idbarang;
- (D) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idpel;
- (E) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idorder=order.idorder;

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, karena untuk menampilkan siapa saja pembelinya maka diperlukan query dengan membuat relasi diantara kedua tabel asal tersebut dan difilter berdasarkan idpelanggan.

Analisis Soal:[Lihat](#)

Kafe Biru melayani penjualan kopi, nasi goreng, roti bakar, jus, dan berbagai makanan ringan lainnya. Dalam pengelolaanya kafe Biru memberlakukan sistem langganan. Untuk mengakomodasi masalah di atas diperlukan keterkaitan antara penjualan dengan siapa yang membeli, oleh karenanya jika dibutuhkan laporan siapa saja pelanggan yang telah membeli di kafe tersebut maka query yang tepat adalah

- (A) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idorder;
- (B) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idbarang;
- (C) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idorder=order.idbarang;
- (D) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idpel;
- (E) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idorder=order.idorder;

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, karena untuk menampilkan siapa saja pembelinya maka diperlukan query dengan membuat relasi diantara kedua tabel asal tersebut dan difilter berdasarkan idpelangan.

Analisis Soal:[Lihat](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)

Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Hapus Validasi](#)[♂+ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 1](#)**Paket 1 : Paket 1** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)**SOAL 21** • 80 Pilihan Ganda

⋮

Buku

kd_buku	judul_buku	kd_penerbit	kd_pengarang	tahun_buku	jumlah_buku

Penerbit

kd_penerbit	nama_penerbit	alamat	no_telp

Pengarang

kd_pengarang	nama_pengarang	alamat	no_telp

Untuk membuat tabel buku seperti pada tabel di atas lengkap dengan primary key dan foreign key, kita gunakan perintah SQL, yaitu ...

- A create table buku (kd_buku int(20) primary key, judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3), foreign key(kd_penerbit) references penerbit(kd_penerbit), foreign key(kd_pengarang) references pengarang(kd_pengarang));
- B create table buku (kd_buku int(20) primary key, judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3), foreign key(kd_penerbit, kd_pengarang) references penerbit, pengarang);
- C create table buku (kd_buku int(20), judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3), primary key (kd_buku), foreign key(kd_penerbit) references penerbit(kd_penerbit), foreign key(kd_pengarang) references pengarang(kd_pengarang));
- D create table buku (kd_buku int(20), judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3), foreign key(kd_penerbit) references penerbit(kd_penerbit), foreign key(kd_pengarang) references pengarang(kd_pengarang));
- E create table buku (kd_buku int(20) primary key, judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3));

Pembahasan:

Aturan pembuatan tabel dengan perintah SQL adalah sebagai berikut:

CREATE TABLE nama_tabel (field1 tipe_data(panjang) PRIMARY KEY, field2 tipe_data(panjang), ... fieldn tipe_data(panjang), FOREIGN KEY (field_key) REFERENCES nama_tabel);

create table buku (kd_buku int(20) primary key, judul_buku char(30), kd_penerbit int(20), kd_pengarang int(20), tahun_buku int(4), jumlah_buku int(3), foreign key(kd_penerbit) references penerbit(kd_penerbit), foreign key(kd_pengarang) references pengarang(kd_pengarang));

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 22 • 88 Pilihan Ganda

:

Analisis tabel-tabel berikut ini!

Pegawai

kd_peg	nama	kd_jab
1	Juli	3
3	Ana	1
5	Mansur	2
6	Dede	2
7	Elif	2

Jabatan

kd_jab	nama
1	Manager
2	Supervisor
3	Staf

Gaji

kd_gaji	kd_jab	nominal
1	1	5000000
2	2	4000000
3	3	3000000

Tunjangan

kd_tunj	kd_jab	nominal
1	1	2500000
2	2	1500000
3	3	1000000

Anda diminta untuk merancang query pada suatu perusahaan. Query yang dibutuhkan adalah untuk menampilkan data jumlah penghasilan dari seorang staf. Sintax query yang tepat untuk menyelesaikan kasus tersebut adalah ...

- SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab WHERE p.kd_jab=3;
- SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab;
- SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j JOIN p.kd_jab=j.kd_jab INNER JOIN tunjangan t JOIN j.kd_jab=t.kd_jab INNER JOIN gaji g JOIN j.kd_jab=g.kd_jab;
- SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j, tunjangan t, gaji g JOIN p.kd_jab=j.kd_jab, j.kd_jab=t.kd_jab, j.kd_jab=g.kd_jab;
- SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j, tunjangan t, gaji g JOIN p.kd_jab=j.kd_jab, j.kd_jab=t.kd_jab, j.kd_jab=g.kd_jab; WHERE p.kd_jab='staf';

Pembahasan:

1. SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan
2. FROM pegawai p
3. INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab
4. INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab
5. INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab
6. WHERE p.kd_jab=3;

Baris ke-3 : tabel pegawai berelasi dengan tabel jabatan dengan nama alias j dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd_jab

Baris ke-4 : tabel jabatan berelasi dengan tabel tunjangan dengan nama alias t dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd_jab

Baris ke-5 : tabel jabatan berelasi dengan tabel gaji dengan nama alias g dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd_jab

Baris ke-6 : filterisasi pegawai berdasarkan kd_jab dengan nilai 3, dimana 3 itu merupakan kd_jab untuk Staf

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 23 • Pilihan Ganda

⋮

Salah satu jenis diagram pada UML yang berfungsi menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu dan juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sesuatu adalah ...

- (A) Use case diagram
- (B) Activity diagram
- (C) Class diagram
- (D) Statemachine diagram
- (E) Sequence diagram

Pembahasan:

- Use case diagram : menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor.
- Activity diagram : memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.
- Class diagram : menampilkan class-class maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan.
- Statemachine diagram : menggambarkan transisi maupun perubahan keadaan suatu objek pada sistem.
- Sequence diagram : menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu dan juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sesuatu

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 24 • Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan class dibawah ini!

Guru

Siswa

Relasi yang tepat antara class Guru dan class Siswa dimana seorang Guru dapat mengajar banyak Siswa adalah ...

- (A) Aggregation
- (B) Association
- (C) Composition
- (D) Depedency
- (E) Inheritance

Pembahasan:

Pembahasan:

- Aggregation : mengindikasikan keseluruhan bagian relationship

- Association : merupakan sebuah relationship yang dilambangkan oleh sebuah garis yang menhubungkan antara dua class. Contoh: one-to-one, one-to-many, atau many-to-many
- Composition : menggambarkan sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lainnya.
- Depedency : menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain
- Inheritance : hubungan hierarki antar-class. Class dapat diturunkan dari class lain dan mewarisi semua atribut dan method class asalnya

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 25 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan kode program berikut ini:

```
public class aplikasiku {  
    int bil1, bil2, bil3;  
    aplikasiku(){  
        bil1 =1;bil2 =2;bil3=3;  
    }  
    aplikasiku(int bil1){  
        bil2 = bil3 = bil1;  
    }  
    aplikasiku(int bil1, int bil2, int bil3){  
        this.bil1=bil1;  
        this.bil2=bil2;  
        this.bil3=bil3;  
    }  
    int hitung1(){ return (bil1 * bil2 * bil3);};  
    int hitung2(){ return (bil1 + bil2 + bil3);}  
    int hitung3(){ return Math.max(bil1, bil2);}  
  
    public static void main(String [] args){  
        kotak k1, k2, k3;  
        k1 = new aplikasiku();  
        k2 = new aplikasiku(10);  
        k3 = new aplikasiku(4,4,3);  
        System.out.println(k1.hitung3() + " " + k2.hitung2() + " " + k3.hitung1());  
    }  
}
```

Hasil output dari kode program di atas adalah ...

- (A) 10 21
- (B) 1 10 21
- (C) 2 20 48
- (D) 3 30 58
- (E) 4 40 68

Pembahasan:

Pembahasan:

```

public class aplikasiku {
    int bil1, bil2, bil3; //mendeklarasikan variabel dan tipe data
    aplikasiku(){ // constructor tanpa parameter
        bil1 =1;bil2 =2;bil3= 3; //menginisialisasi variabel
    }
    aplikasiku(int bil1){ //constructor dengan satu paramater
        bil2 = bil3 = bil1; //menginisialisasi variabel
    }
    aplikasiku(int bil1, int bil2, int bil3){ //constructor dengan tiga paramater
        this.bil1=bil1; //menginisialisasi variabel
        this.bil2=bil2; //menginisialisasi variabel
        this.bil3=bil3; //menginisialisasi variabel
        //keyword this untuk membedakan antara variabel bil1 yang utama dan bil1 dari parameter
    }
    int hitung1(){ return (bil1 * bil2 * bil3);} //method untuk mengkalikan bilangan
    int hitung2(){ return (bil1 + bil2 + bil3);} //method untuk menjumlahkan bilangan
    int hitung3(){ return Math.max(bil1, bil2);} //method untuk mencari nilai terbesar

    public static void main(String [] args){
        kotak k1, k2, k3;
        k1 = new aplikasiku(); //memakai constructor tanpa parameter
        k2 = new aplikasiku(10); //memakai constructor dengan satu parameter
        k3 = new aplikasiku(4,4,3); //memakai constructor dengan tiga parameter
        System.out.println(k1.hitung3() + " " + k2.hitung2() + " " + k3.hitung1()); //mencetak
    }
}

```

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 26 • 00 Pilihan Ganda

:

Cermati kode program berikut ini!

```

public class ClassA {
    void cetak1() {
        System.out.println("BISA");
    }
    void cetak3() {
        System.out.println("SMK");
    }
}

public class ClassB extends ClassA{
    @Override
    void cetak1(){
        System.out.println("SMK");
    }
    void cetak2 (){
        System.out.println("BISA");
    }

    public static void main(String[] args) {
        ClassB c1 = new ClassB();
        c1.cetak1();
        c1.cetak2();
        c1.cetak3();
    }
}

```

Hasil output dari kode program di atas adalah ...

- A SMK
 B BISA
 SMK
- B BISA
 B BISA
 SMK
- C SMK
 B BISA
 BISA

- SMK
- (D) SMK
BISA
- BISA
- (E) SMK
BISA

Pembahasan:

ClassB merupakan turunan dari ClassA, sehingga method cetak1() dan cetak3() yang dimiliki oleh ClassA dimiliki juga oleh ClassB. Namun, method cetak1() yang ada di ClassA akan di-override oleh method cetak1() yang ada di ClassB, karena nama methodnya sama. Override atau overriding merupakan method yang ada pada parent class ditulis kembali oleh subclass.

Analisis Soal:[Lihat](#)

SOAL 27 • 88 Pilihan Ganda

⋮

```
1) import ....*;
2) class TampilkanText{
3)     public static void main(String args[]){
4)         JFrame f= new JFrame("Tampilan Text");
5)         JTextField t1,t2;
6)         t1=new JTextField("Tampilan Text ke-1");
7)         t1.setBounds(50,100, 200,30);
8)         t2=new JTextField("Tampilan Text ke-2");
9)         t2.setBounds(50,150, 200,30);
10)        f.add(t1); f.add(t2);
11)        f.setSize(400,400);
12)        f.setLayout(null);
13)        f.setVisible(true);
14)    }
15) }
```

Jenis paket yang digunakan dalam class library yang akan diimport pada baris ke-1 kode program di atas adalah ...

- (A) java.io
- (B) java.lang
- (C) java.applet
- (D) javax.xml.parsers
- (E) javax.swing

Pembahasan:

java.io : Melakukan berbagai operasi berhubungan dengan input/output

java.lang : Berisi class-class yang banyak dipakai, seperti String dan System. Package ini akan diimpor secara otomatis pada saat dikompilasi

javax.swing : Meningkatkan kemampuan grafik dan GUI dari Abstract Windowing Toolkit (AWT)

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 28 • 80 Pilihan Ganda

:

Analisis kode program berikut ini!

```
1 package aplikasiku;
2 public class program {
3     public static void main(String [] args){
4         int a=10;
5         int b=0;
6         int c =a/b;
7         System.out.println(c);
8     }
9 }
```

Kode program di atas selintas tidak ada yang salah, namun ketika dijalankan akan terjadi error. Penyebab terjadinya error terletak pada baris ...

- (A) 1 dan 2
- (B) 3 dan 4
- (C) 4 dan 5
- (D) 5 dan 6
- (E) 7 dan 8

Pembahasan:

```
1 package aplikasiku;
2 public class program {
3     public static void main(String [] args){
4         int a=10;
5         int b=0;
6         int c =a/b;
7         System.out.println(c);
8     }
9 }
```

Penyebab error terletak pada baris ke-5 dan ke-6, dan akan menampilkan error ArithmeticException karena program melakukan operasi pembagian dengan 0 (nol) pada bilangan integer, di mana hasil pembagian dengan nilai 0 adalah tidak terdefinisikan

Analisis Soal:

Lihat

Perhatikan script HTML berikut ini:

1. ** ... **
2. *<i> ... </i>*
3. <u> ... </u>
4. ~~<strike> ... </strike>~~
5.
...

SAYA TIDAK BISA LULUS

Untuk membuat kata-kata diatas maka script HTML yang tepat adalah

- (A) **<i><strike>SAYA TIDAK BISA LULUS</strike></i>**
- (B) **<i>SAYA TIDAK BISA LULUS</i>**
- (C) **<i>SAYA <u>TIDAK BISA</u> LULUS</i>**
- (D) **<i>SAYA <u>TIDAK BISA</u> LULUS</strike></i>**
- (E) **<i>SAYA <strike>TIDAK BISA</strike> LULUS</i>**

Pembahasan:

Pembahasan:

Hasil output pilihan jawab:

A : **SAYA TIDAK BISA LULUS**

B : **SAYA TIDAK BISA LULUS**

C : **SAYA**

TIDAK

BISA LULUS

D : **SAYA TIDAK BISA LULUS**

E : **SAYA TIDAK BISA LULUS**

Analisis Soal:

[Lihat](#)

ID	Name	
	First Name	Last Name
12345	Dhafitha	Amelia

Sintax HTML yang tepat untuk membuat kolom Nama seperti pada tabel di atas adalah ...

A

```
<table>
  <tr>
    <th rowspan="2">ID</th>
    <th colspan="2">Name</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>First Name</td>
    <td>Last Name</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>12345</td>
    <td>Dhafitha</td>
    <td>Amelia</td>
  </tr>
</table>
```

B

```
<table>
  <tr>
    <th>ID</th>
    <th colspan="2">Name</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>First Name</td>
    <td>Last Name</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>12345</td>
    <td>Dhafitha</td>
    <td>Amelia</td>
  </tr>
</table>
```

④

```
<table>
  <tr>
    <th>ID</th>
    <th>Name</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>First Name</td>
    <td>Last Name</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>12345</td>
    <td>Dhafitha</td>
    <td>Amelia</td>
  </tr>
</table>
```

⑤

```
<table>
  <tr>
    <th colspan="2">ID</th>
    <th>Name</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>First Name</td>
    <td>Last Name</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>12345</td>
    <td>Dhafitha</td>
    <td>Amelia</td>
  </tr>
</table>
```

⑥

```
<table>
  <tr>
    <th rowspan="2">ID</th>
    <th>Name</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Last Name</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>12345</td>
    <td>Dhafitha</td>
  </tr>
</table>
```

Analysis Soal:

Lihat



Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Hapus Validasi](#) [Tugaskan Siswa](#)[Beranda](#) / [LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH](#) / [Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12](#) / [Paket 1](#)**Paket 1 : Paket 1** **Daftar Soal** [Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

 [≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)

SOAL 31 • Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan kode program berikut:

```
<a href="beranda.html" target="_self">Beranda</a>
<a href="unduh.html" target="_blank">Unduh</a>
<a href="profil.html" target="_top">Profil</a>
<a href="tentang.html" target="_parent">Tentang</a>
<a href="#" target="_default">Kontak</a>
```

Jika suatu link diklik, maka browser akan menampilkan halaman yang dituju oleh link tersebut. Dari kode program di atas sintax target yang berguna untuk memanggil halaman yang akan muncul pada jendela baru adalah ...

- (A) _self
- (B) _blank
- (C) _top
- (D) _parent
- (E) _default

Pembahasan:**Pembahasan:**

- _self: halaman yang dipanggil akan mengisi tempat yang sama.
- _top: halaman yang dipanggil akan mengisi penuh jendela yang sama.
- _parent: halaman yang dipanggil akan mengisi FRAMESET satu tingkat lebih tinggi dari FRAME tempat link yang bersangkutan
- Tidak ada target _default, namun dikatakan default apabila ditampilkan dalam jendela yang sama, sehingga halaman tempat link itu ditutup dan digantikan oleh halaman yang dituju.

Analisis Soal:[Lihat](#)

SOAL 32 • Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan tampilan halaman web berikut ini:

— Pilih Hobi —

- Baca
- Musik
- Traveling

Kode program yang tepat untuk membuat tampilan halaman web di atas adalah ...

- A

```
<fieldset>
<legend>Pilih Hobi</legend>
  <input type="checkbox" name="hobi1" value="hobi1"> Baca<br>
  <input type="checkbox" name="hobi2" value="hobi2"> Musik<br>
  <input type="checkbox" name="hobi3" value="hobi3"> Traveling<br>
</fieldset>
```
- B

```
<fieldset>
<label>Pilih Hobi</label>
  <input type="checkbox" name="hobi1" value="hobi1"> Baca<br>
  <input type="checkbox" name="hobi2" value="hobi2"> Musik<br>
  <input type="checkbox" name="hobi3" value="hobi3"> Traveling<br>
</fieldset>
```
- C

```
<label>Pilih Hobi</label><br>
<input type="checkbox" name="hobi1" value="hobi1"> Baca<br>
<input type="checkbox" name="hobi2" value="hobi2"> Musik<br>
<input type="checkbox" name="hobi3" value="hobi3"> Traveling<br>
```
- D

```
<legend>Pilih Hobi</legend><br>
<input type="checkbox" name="hobi1" value="hobi1"> Baca<br>
<input type="checkbox" name="hobi2" value="hobi2"> Musik<br>
<input type="checkbox" name="hobi3" value="hobi3"> Traveling<br>
```
- E

```
<fieldset>Pilih Hobi<br>
<input type="checkbox" name="hobi1" value="hobi1"> Baca<br>
<input type="checkbox" name="hobi2" value="hobi2"> Musik<br>
<input type="checkbox" name="hobi3" value="hobi3"> Traveling<br>
</fieldset>
```

Perhatikan tampilan halaman web berikut ini!

Selamat pagi

Wilujeung Enjing

Sugeng Enjang

Kode program yang tepat untuk membuat tampilan halaman web di atas adalah ...

- A

```
<style type="text/css">
  .indo{background-color:red; border:solid;}
  #sunda{background-color:#FFF;}
  #jawa{color:#FF0;font-size:50px;}
</style>

<div id="indo" class="indo">Selamat pagi</div>
<div id="sunda">Wilujeung Enjing</div>
<div id="jawa" class="indo">Sugeng Enjang</div>
```
-
- B

```
<style type="text/css">
  .indo{background-color:red; border:solid;}
  #sunda{background-color:#FFF;}
  #jawa{color:#FF0;font-size:50px;}
</style>

<div id="indo" class="indo">Selamat pagi</div>
<div id="sunda">Wilujeung Enjing</div>
<div id="jawa">Sugeng Enjang</div>
```
- C

```
<style type="text/css">
  .indo{background-color:red; border:solid;}
  #sunda{background-color:#FFF;}
  #jawa{color:#FF0;font-size:50px;}
</style>

<div id="indo" class="indo">Selamat pagi</div>
<div id="sunda" class="indo">Wilujeung Enjing</div>
<div id="jawa" class="indo">Sugeng Enjang</div>
```

```
<style type="text/css">
    .indo{background-color:red; border:solid;}
    #sunda{background-color:#FFF;}
    #jawa{color:#FF0;font-size:50px;}
    ④ </style>

    <div id="indo">Selamat pagi</div>
    <div id="sunda">Wilujeung Enjing</div>
    <div id="jawa">Sugeng Enjang</div>

    <style type="text/css">
        .indo{background-color:red; border:solid;}
        #sunda{background-color:#FFF;}
        #jawa{color:#FF0;font-size:50px;}
    ⑤ </style>

    <div class="indo">Selamat pagi</div>
    <div class="indo">Wilujeung Enjing</div>
    <div class="indo">Sugeng Enjang</div>
```

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 34 • 88 Pilihan Ganda

:

Analisis kode program berikut ini:

```
function hitungUmur ($tahun_lahir, $tahun_sekarang)
{
    $umur=$tahun_sekarang - $tahun_lahir;
    return $umur;
}
echo "Umur anda sekarang adalah ".hitungUmur(1989,2019)." tahun";
```

Nama sintax yang bertindak untuk mengembalikan nilai pada kode program di atas adalah ...

- Ⓐ function
- Ⓑ hitungUmur()
- Ⓒ \$tahun_lahir dan \$tahun_sekarang
- Ⓓ return
- Ⓔ echo

Pembahasan:

Pembahasan:

- function : sintax dalam membuat fungsi

- \$tahun_lahir dan \$tahun_sekarang : variabel dalam parameter
- echo : sintax cetak

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 35 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Cermati macam-macam layout pada aplikasi mobile berikut:

1. Linear Layout
2. Relative Layout
3. Table Layout
4. ListView
5. GridView

Layout yang bisa dipakai untuk mengatur widget atau komponen aplikasi android secara bebas, tidak sebatas vertical atau horizontal saja, ditunjukan pada nomor ...

- (A) 5
- (B) 4
- (C) 3
- (D) 2
- (E) 1

Pembahasan:

Pembahasan:

- LinearLayout adalah layout yang menampilkan elemen-elemen view dengan arah linear, vertikal ataupun horizontal
- TableLayout adalah layout yang menampilkan elemen view berdasarkan baris dan kolom
- ListView adalah jenis layout dengan tampilan list.
- GridView adalah layout grid yang biasa digunakan untuk membuat galeri

Analisis Soal:

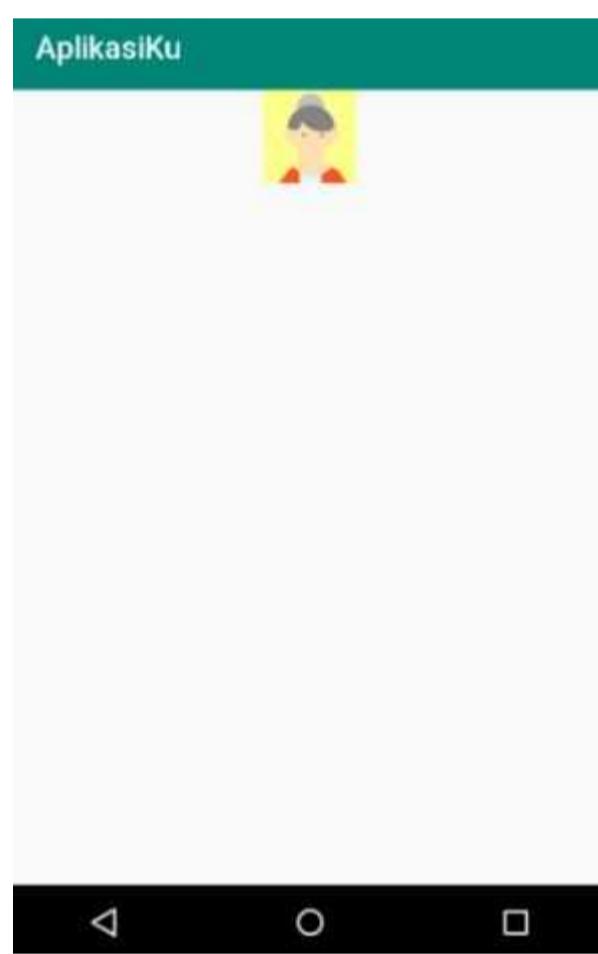
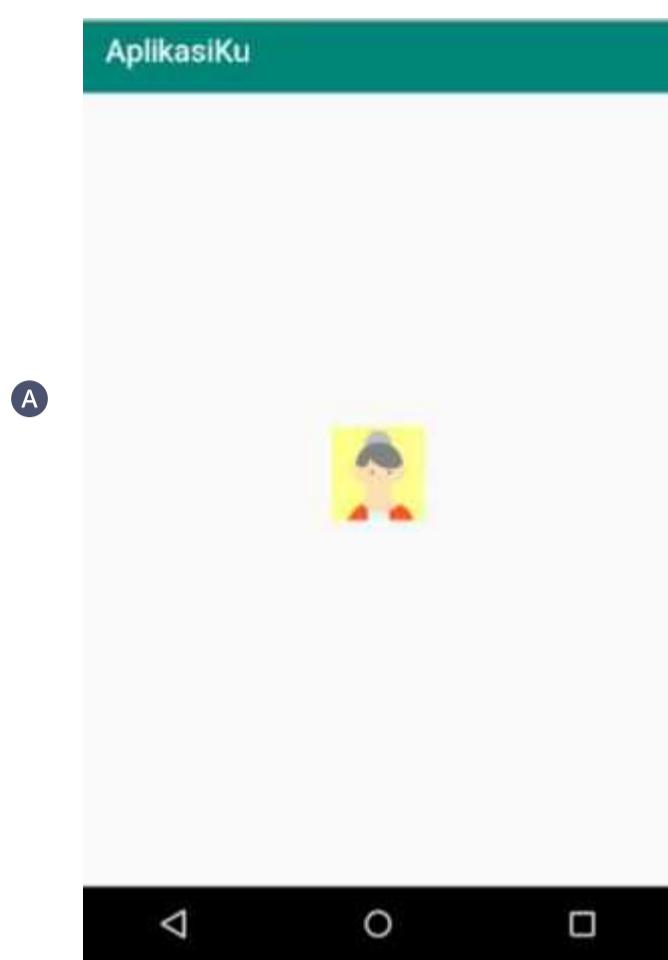
Lihat

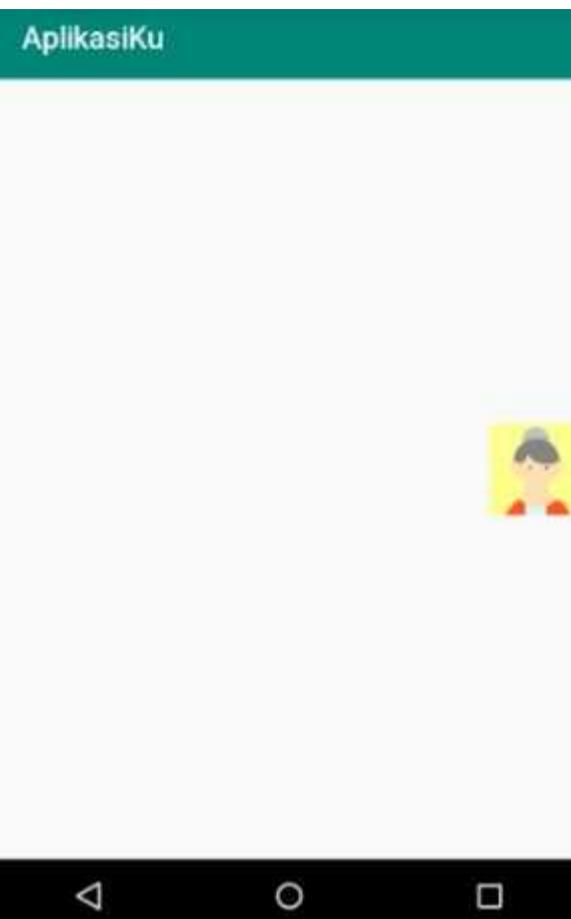
SOAL 36 • 88 Pilihan Ganda

⋮

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 C 2 <RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3       xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4       xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5       android:layout_width="match_parent"
6       android:layout_height="match_parent">
7     <ImageView
8       android:id="@+id/imageView"
9       android:layout_width="60dp"
10      android:layout_height="60dp"
11      android:layout_alignParentBottom="true"
12      android:layout_centerHorizontal="true"
13      android:layout_gravity="center"
14      android:layout_marginBottom="236dp"
15      tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
16   </RelativeLayout>
```

Hasil output kode program di atas jika dijalankan adalah ...





(E)

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 37 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

Pada struktur SQLite, SQLiteDatabase merupakan sebuah class yang memiliki method CRUD sedangkan SQLiteOpenHelper digunakan untuk mendapatkan akses ke objek SQLiteDatabase. Method dalam kelas SQLiteOpenHelper yang berfungsi untuk memanggil database agar bisa membaca datanya adalah...

- (A) getReadableDatabase()
- (B) getWritableDatabase()
- (C) onOpen()
- (D) onUpgrade()
- (E) onCreate()

Pembahasan:**Pembahasan:**

Method-method yang ada dalam kelas SQLiteOpenHelper:

- onCreate(), dijalankan jika sebelumnya belum tersedia database
- onUpgrade(), dijalankan jika sebelumnya sudah ditemukan database yang sama namun beda versi. Metode ini bisa digunakan untuk mengubah skema database.
- onOpen(), dijalankan jika database sudah dalam keadaan terbuka
- getWritableDatabase(), berfungsi untuk memanggil database agar bisa dimasuki data.
- getReadableDatabase(), berfungsi untuk memanggil database agar bisa membaca datanya.

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 38 • 88 Pilihan Ganda**

⋮

```
<?PHP  
$angka=0;  
for($angka=10;$angka>=1;$angka--)  
    if(!($angka<4 && $angka>8))  
        echo $angka+"";  
  
?>
```

Hasil output dari kode program di atas adalah ...

- (A) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- (B) 1 2 3 9 10
- (C) 4 5 6 7 8
- (D) 10 9 3 2 1
- (E) 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Pembahasan:

Program akan dijalankan mulai dari 10 sampai 1, kemudian setiap stepnya ditanyakan apakah angka tidak lebih kecil dari 4 dan angkat tidak lebih besar dari 8.

angka	!(angka<4 && angka>8)?	cetak
10	Ya	10
9	Ya	9
8	Ya	8
7	Ya	7
6	Ya	6
5	Ya	5
4	Ya	4
3	Ya	3
2	Ya	2
1	Ya	1

Analisis Soal:

Lihat

```
try{  
    String data1 = "0";  
    String data2 = null;  
    String data3 = data1.toString();  
    String data4 = data2.toString();  
}catch(y eks){  
    System.err.print(eks);  
}
```

Pada kode program di atas, pernyataan y pada catch(y eks) untuk menangani kesalahan (error) yang muncul, maka lebih tepat digantikan dengan ...

- (A) NumberFormatException
- (B) NullPointerException
- (C) IllegalStateException
- (D) ArrayIndexOutOfBoundsException
- (E) ArithmeticException

Pembahasan:

NumberFormatException : Konversi yang tidak sah dari String ke format numerik

NullPointerException : Penggunaan NULL yang tidak sah

IllegalStateException : Lingkungan atau keadaan aplikasi yang tidak benar

ArrayIndexOutOfBoundsException : Indeks array di luar batas

ArithmeticException : Kesalahan aritmatika

Penyebab terjadinya error pada kode program di atas adalah pada String data2=null; dan String data4=data2.toString(); penggunaan null yang tidak sah.

Analisis Soal:

[Lihat](#)

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
2 <RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/
  apk/res/android"
3   xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5   android:layout_width="match_parent"
6   android:layout_height="match_parent">
7
8   <EditText
9     android:id="@+id/editText2"
10    android:layout_width="match_parent"
11    android:layout_height="wrap_content"
12    android:layout_alignParentStart="true"
13    android:layout_alignParentTop="true"
14    android:ems="10"
15    android:inputType="textPersonName"
16    android:text="Masukan Text" />
17
18   <Button
19     android:id="@+id/button2"
20     android:layout_width="match_parent"
21     android:layout_height="wrap_content"
22     android:layout_alignStart="@+id/editText2"
23     android:layout_alignParentTop="true"
24     android:layout_marginStart="0dp"
25     android:layout_marginTop="60dp"
26     android:text="Tekan Tombol" />
27 </RelativeLayout>
```

Jika kita membuat tampilan dengan komponen EditText dan Button yang lebarnya menyesuaikan layar atau screen pada perangkat android, atribut yang digunakan sesuai kode program di atas adalah ...

- (A) android:layout_marginTop="60dp"
- (B) android:layout_height="wrap_content"
- (C) android:layout_height="match_parent"
- (D) android:layout_width="wrap_content"
- (E) android:layout_width="match_parent"

Pembahasan:

- android:layout_marginTop="60dp"
→ menentukan batas atas 60dp
- android:layout_height="wrap_content"
→ mengatur lebar mengikuti objek
- android:layout_height="match_parent"
→ mengatur tinggi mengikuti ukuran layar
- android:layout_width="wrap_content"
→ mengatur lebar mengikuti objek



Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Validasi](#)[♂ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 2](#)**Paket 2 : Paket 2** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)**SOAL 11** • 80 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan script di bawah ini

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main () {
5     int x=0, y=0; while(x<=5) {
6         y=y+3; x++;
7     }
8     cout<<y+x+4<<"\n";
9     cout<<x*3;
10    return 0;
11 }
12 }
```

Keluaran dari script di atas adalah

- (A) 16
15
- (B) 20
16
- (C) 24
17
- (D) 28
18

(E) 32
19

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah E, nilai awal x adalah 0 batas akhir adalah $x \leq 5$, counternya adalah $x++$ (nambah 1 langkah setiap maju). $Y = 3+3+3+3+3+3+3$ kemudian saat selesai perulangan $y+3$ untuk dicetak sehingga hasil akhir yang dicetak adalah $18+6+4=28$, dan x terakhir $6 \times 3 = 18$

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 12 • 00 Pilihan Ganda**

⋮

Seorang developer membutuhkan gambar yang akan digunakan sebagai icon pada aplikasi yang dibangunnya. Untuk memenuhi kebutuhan developer tersebut format gambar yang tepat adalah

- (A) Tagged Interchange File Format
- (B) Portable Network Graphics
- (C) Graphics Interchange Format
- (D) Bitmap image format
- (E) Joint Photographic Experts Group

Pembahasan:

Jawaban benarnya A, untuk format gambar yang digunakan untuk icon adalah TIFF

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 13 • 00 Pilihan Ganda**

⋮

Seorang designer grafis membuat gambar mobil di sebuah parkiran, gambar yang dihasilkan terdapat bayangan, hal ini merupakan wujud dari penggunaan fitur ... dalam pengolahan gambar berbasis vektor

- (A) drop shadow
- (B) Blend
- (C) Countour
- (D) Warna
- (E) Artistic

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah A, efek untuk menghasilkan bayangan adalah menggunakan drop shadow

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 14 • 00 Pilihan Ganda**

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini



Dalam pengolahan gambar bitmap memberikan efek merupakan kebutuhan yang disesuaikan. Gambar di atas merupakan hasil penggunaan efek

- (A) Artistic
- (B) brush
- (C) Distort
- (D) Pixelate
- (E) Noise

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, efek yang digunakan untuk menghasilkan gambar di atas adalah Pixelate

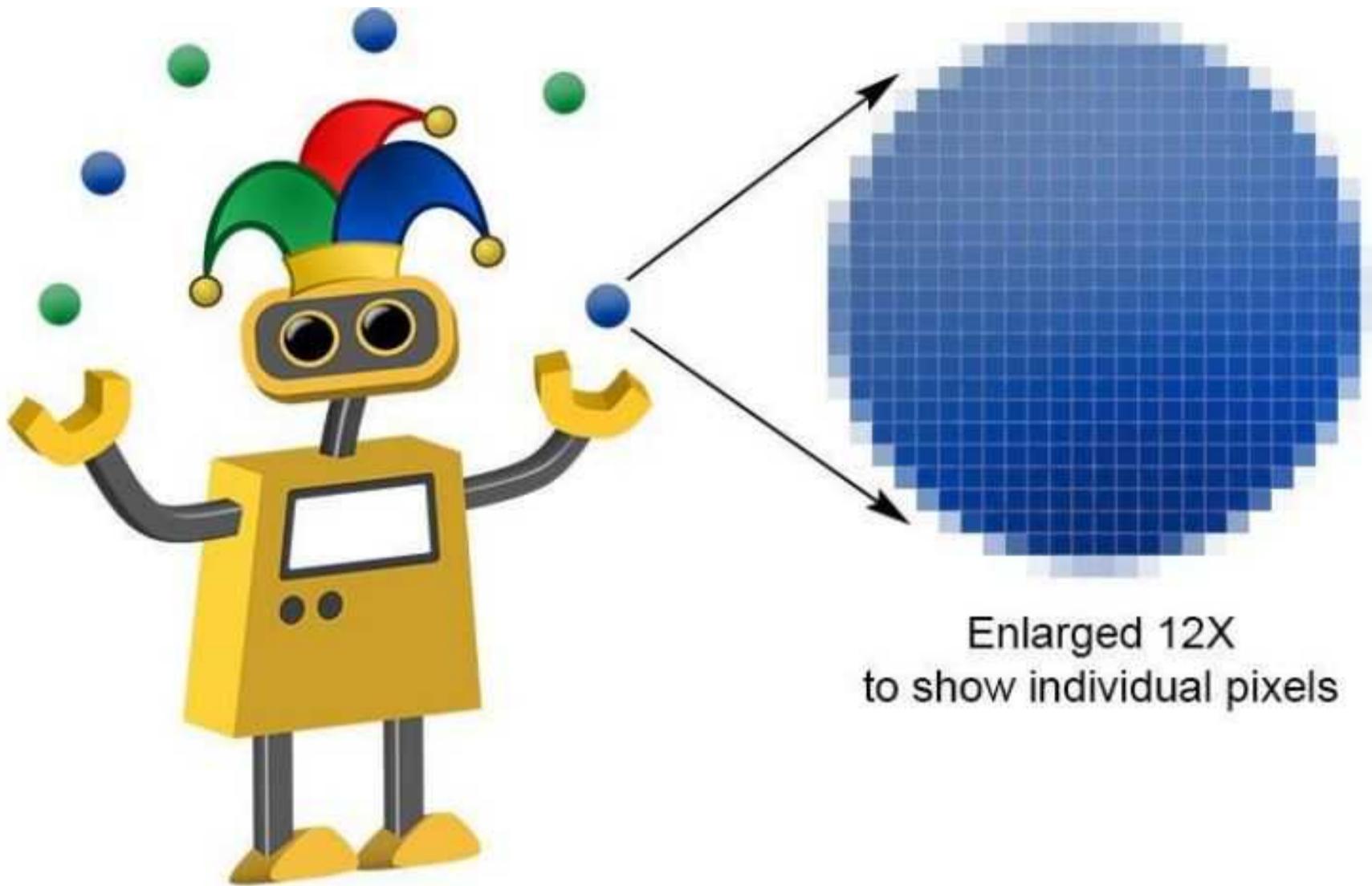
Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 15 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini



Enlarged 12X
to show individual pixels

Jika gambar tersebut di perbesar, maka apakah yang akan terjadi

- (A) Gambar robot tetap high resolusi, bola high resolusi
- (B) Gambar robot tetap low resolusi, bola high resolusi
- (C) Gambar robot tetap low resolusi, bola low resolusi
- (D) Gambar robot tetap high resolusi, bola low resolusi
- (E) Gambar robot tetap no resolusi, bola high resolusi

Pembahasan:

Jawabannya D, untuk vektor akan tetap kualitasnya bagus, bitmap/raster resolusinya rendah

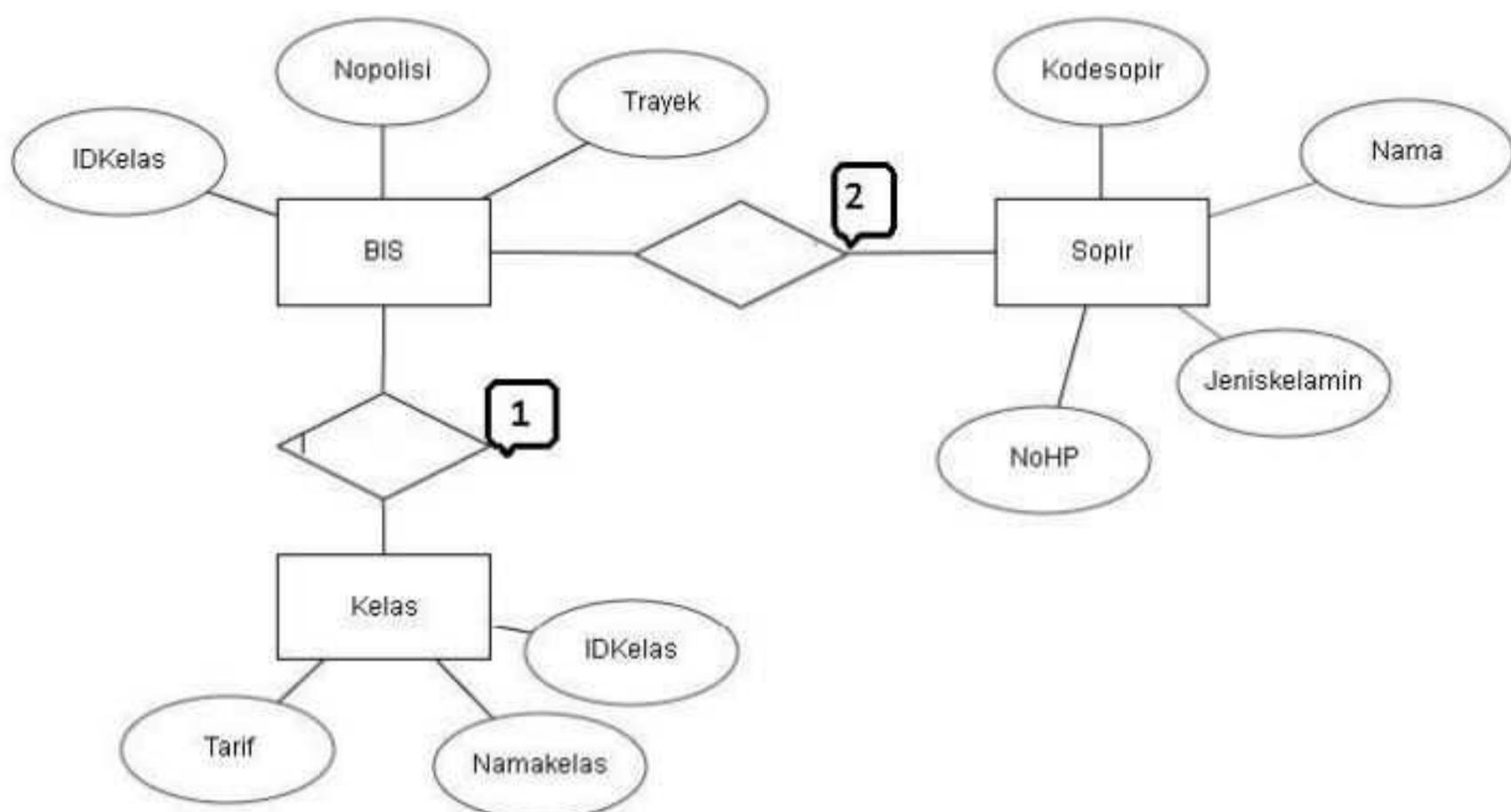
Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 16 • 88 Pilihan Ganda

:

Perhatikan gambar di bawah ini



Untuk mengelola perjalanan bis disebuah perusahaan Otobis diperlukan adanya hubungan antar tabel yang dapat digambarkan dengan diagram di atas, maka relasi yang cocok pada no 2 di atas adalah

- (A) Mereparasi
- (B) Menunjukkan
- (C) Mengendarai
- (D) Memiliki
- (E) Menentukan

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah C, Bawa entitas Sopir (mengendarai BIS) .

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 17 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan gambar di bawah ini

idtrans	Judulbuku	kdbuku	kdpeminjam	kdpenerbit	namapenerbit
1010	Scripting Java	A001	PJ01	PN01	CV Adimukti
1110	C++ Profesi	A002	PJ02	PN02	Pustaka Kasi

idtrans	kdbuku	kdpeminjam	kdpenerbit
1010	A001	PJ01	PN01
1110	A002	PJ02	PN02

Pada kasus di atas, dalam pembuatan normalisasi basis data merupakan wujud dari bentuk normalisasi

- (A) BCNF
- (B) 4 NF
- (C) 3 NF



(E) 1 NF

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, bahwa bentuk 2NF menghapus beberapa subset data yang ada pada tabel dan menempatkan di tabel terpisah, membuat relasi antara tabel baru dan tabel lama dengan membuat foreign key, dan tidak attribut dalam tabel yang secara fungsional bergantung pada candidate key

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 18 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Toko Purnajaya menjual barang elektronik dengan berbagai jenis, dalam pengelolaan penjualannya menggunakan aplikasi POS sederhana. Saat terjadi transaksi penjualan dengan pembelian barang lebih dari 1 jenis barang maka diperlukan pencatatan ke dalam tabel yang jelas dan benar. Untuk menyimpan hasil transaksi utama pada kasus di atas diperlukan sebuah perintah yang tepat, yaitu ...

- (A) Insert into tbltransaksi values ("T001","Kdpelanggan","tgl");
- (B) Insert into detailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");
- (C) Update tbldetailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");
- (D) Update tblbarang values ("T001","Kdbarang","jml");
- (E) Alter tbldetailtransaksi values ("T001","Kdbarang","jml");

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah A, perintah untuk menyimpan transaksi utama adalah menggunakan perintah insert dan yang dicatat adalah hanya notran, kdpelanggan, dan tanggalnya

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 19 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Dalam pengelolaan perjalanan bis yang dimilikinya, perusahaan otobis diberikan privilege untuk mengubah tarif yang terdapat pada tabel trayek yang pemberangkatan asalnya dari kota Bandung dengan pengurangan tarif 15 persen dari tarif awal. Pada sisi programming untuk mengakomodasi hal di atas diperlukan query sebagai berikut

- (A) update tbltrayek set tarif=15%*tbltrayek.tarif where kotaasal="Bandung";
- (B) update tbltrayek set tarif=tarif -(15%*tbltrayek.tarif) where kotaasal="Bandung";
- (C) update tbltrayek set tarif=15%+tarif where kotaasal="Bandung";
- (D) update tbltrayek set tarif=15%+tarif where kotaasal="Bandung";
- (E) update tbltrayek set tarif=tarif+(15%*tarif) where kotaasal="Bandung";

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah B, dalam proses mengubah tarif untuk yang pemberangkatan dari kota Bandung, yang awalnya adalah = tarif, kemudian dikurangi dengan 15% dari tarif. Maka prosesnya adalah update tbltrayek dan set tarif=tarif - (15%*tarif)

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 20 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Kafe Biru melayani penjualan kopi, nasi goreng, roti bakar, jus, dan berbagai makanan ringan lainnya. Dalam pengelolaannya

Kafe Biru membutuhkan sistem inventaris. Untuk mengekspresikan masalah di atas diperlukan keterkaitan antara

kafe tersebut dengan maksimal pembelian 1 juta maka query yang tepat adalah

- (A) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idorder and total <1000000;
- (B) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idbarang and total<1000000;
- (C) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idorder=order.idbarang and total < 1000000;
- (D) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idpel and total<1000000;
- (E) SELECT pelanggan.idpel, pelanggan.nama, pesan.idoorder, pesan.tglorder FROM pelanggan, order WHERE pelanggan.idpel=order.idpel and total<=1000000;

Pembahasan:

Jawaban benarnya adalah D, karena untuk menampilkan siapa saja pembelinya maka diperlukan query dengan membuat relasi diantara kedua tabel asal tersebut dan difilter berdasarkan idpelangan dan pembelian maksimal 1 juta

Analisis Soal:

[Lihat](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)

Penugasan dan NilaiSoal

← Kembali

Validasi

Tugaskan Siswa

[Beranda](#) / [LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH](#) / [Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12](#) / [Paket 2](#)**Paket 2 : Paket 2** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

≤	1	2	3	4	≥
---	---	---	---	---	---

SOAL 31 • 80 Pilihan Ganda 

Perhatikan kode program berikut:

```
<a href="https://www.kemdikbud.go.id" id="123" title="Mengunjungi  
halaman web Kemdikbud" target="_blank">Visit our Web</a>  
Jika suatu link diklik, maka browser akan menampilkan halaman yang  
dituju oleh link tersebut. Dari kode program di atas sintax yang berguna  
untuk menampilkan judul link pada saat mouse moves over adalah ...
```

- (A) <a
- (B) href
- (C) id
- (D) title
- (E) target

Pembahasan:

- <a : untuk membuat sebuah link
- href : menentukan alamat yang dituju
- id : membuat bookmarks dalam halaman
- title : membuat judul link
- target : menentukan kemana link akan dibuka

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 32** • 80 Pilihan Ganda 

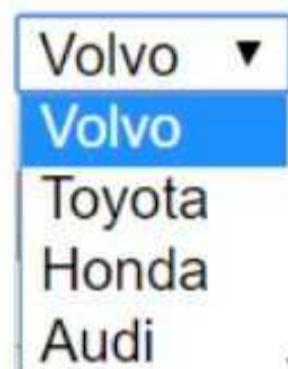
Pada sebuah aplikasi penjualan mobil, programmer diminta untuk menampilkan list merk mobil yang bisa dipilih lebih dari satu merk. Sintax HTML yang tepat sesuai pernyataan tersebut adalah ...

```
<select name="mobil">  
  <option value="volvo">Volvo</option>  
  <option value="toyota">Toyota</option>  
  (A) <option value="honda">Honda</option>  
  <option value="audi">Audi</option>  
</select>
```

- (B) <input type="radio" value="volvo">Volvo
<input type="radio" value="toyota">Toyota
<input type="radio" value="honda">Honda
<input type="radio" value="audi">Audi
- (C) <input type="checkbox" value="volvo">Volvo
<input type="checkbox" value="toyota">Toyota
<input type="checkbox" value="honda">Honda
<input type="checkbox" value="audi">Audi
- (D) <input type="text" value="volvo">
<input type="text" value="toyota">
<input type="text" value="honda">
<input type="text" value="audi">
- (E) <input type="button" value="volvo">
<input type="button" value="toyota">
<input type="button" value="honda">
<input type="button" value="audi">

Pembahasan:

A.



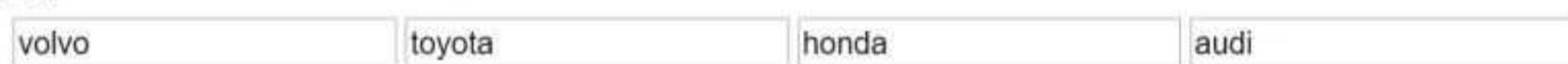
B.

- Volvo Toyota Honda Audi

C.

- Volvo Toyota Honda Audi

D.



E.



Analisis Soal:

Lihat

SOAL 33 • 88 Pilihan Ganda

:

Untuk membuat heading pada suatu halaman web berwarna biru maka kode program yang tepat sesuai adalah ...

- (A) <h1 style="color:#0000FF;">This is a heading</h1>
(B) <h1 style="color:#00FF00;">This is a heading</h1>

- (C) <h1 style="color:#FFFF00;">This is a heading</h1>
- (D) <h1 style="color:#FF00FF;">This is a heading</h1>
- (E) <h1 style="color:#FFFFFF;">This is a heading</h1>

Pembahasan:

Kode hexa-color:

#0000FF : biru

#00FF00 : hijau

#FFFF00 : kuning

#FF00FF : merah muda (pink)

#FFFFFF : putih

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 34 • 88 Pilihan Ganda**

Perhatikan kode program berikut ini:

```
function laporan($bulan) {  
    if ($bulan < 3) {  
        return 'laporan belum tersedia';  
    } else {  
        return 'laporan sudah tersedia';  
    }  
}
```

Nama sintax yang bertindak untuk mengembalikan nilai pada kode program di atas adalah ...

- (A) function
- (B) laporan
- (C) \$bulan
- (D) return
- (E) else

Pembahasan:

- function : sintax dalam membuat fungsi
- laporan : nama fungsi
- \$bulan : variabel dalam parameter
- else : pernyataan

Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 35 • 88 Pilihan Ganda**

Cermati macam-macam layout pada aplikasi mobile berikut:

1. Linear Layout
 2. Relative Layout
 3. Table Layout
 4. ListView
 5. GridView
- Layout yang bisa dipakai untuk menampilkan elemen-elemen view dengan arah linear, vertikal ataupun horizontal ditunjukan pada nomor ...

- (A) 5

(C) 3

(D) 2

(E) 1

Pembahasan:

- RelativeLayout adalah layout mengatur widget atau komponen aplikasi android secara bebas, tidak sebatas vertical atau horizontal saja
- TableLayout adalah layout yang menampilkan elemen view berdasarkan baris dan kolom
- ListView adalah jenis layout dengan tampilan list.
- GridView adalah layout grid yang biasa digunakan untuk membuat galeri

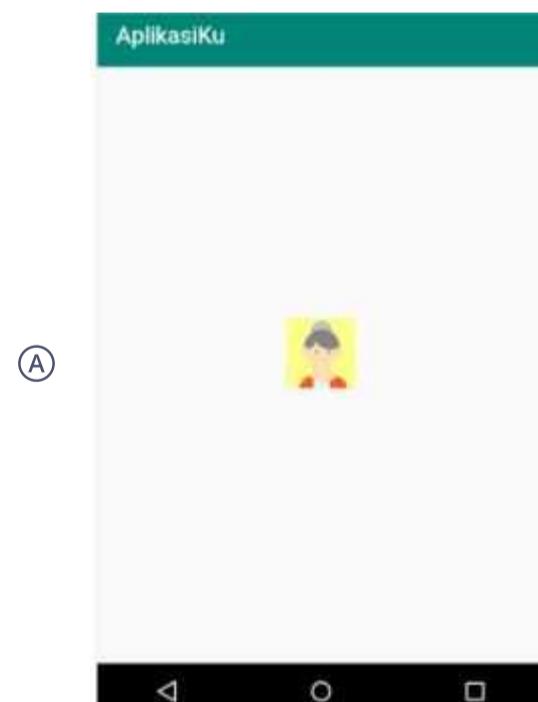
Analisis Soal:[Lihat](#)**SOAL 36** • 88 Pilihan Ganda

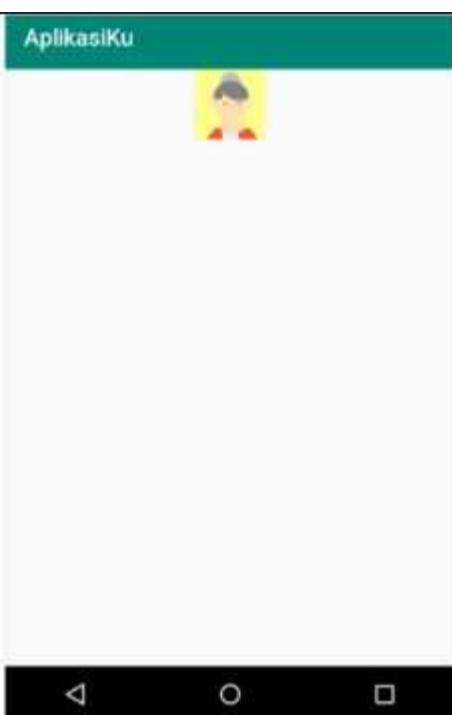
⋮

Perhatikan kode program berikut ini!

```
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView"  
    android:layout_width="60dp"  
    android:layout_height="60dp"  
    android:layout_centerHorizontal="true"  
    android:layout_gravity="center"  
    tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
```

Hasil output kode program di atas jika dijalankan adalah ...

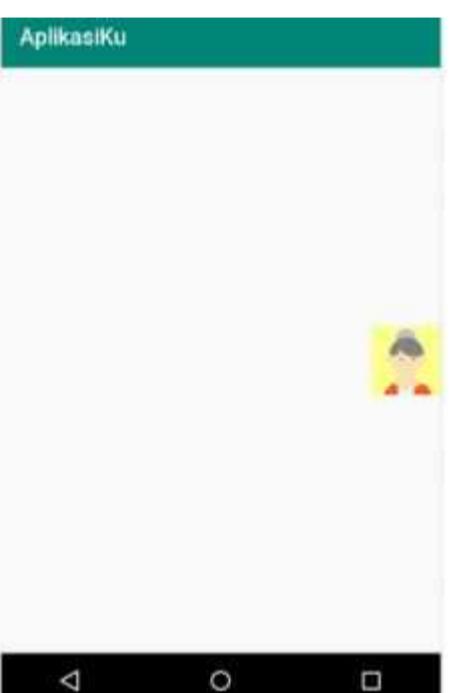




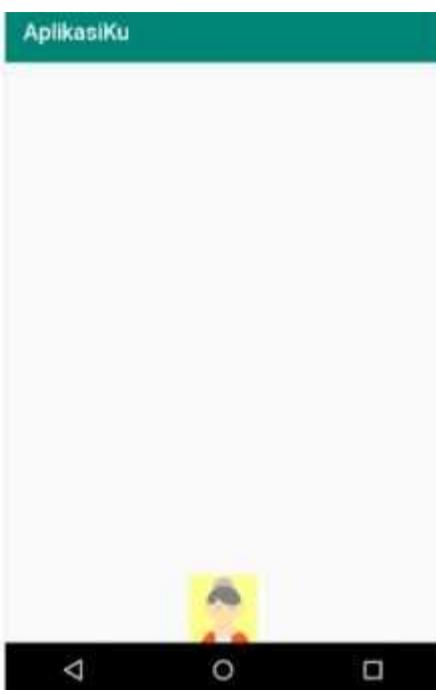
B



C



D



Pembahasan:

Hasil output pilihan jawaban:

B.

```
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView"  
    android:layout_width="60dp"  
    android:layout_height="60dp"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_centerHorizontal="true"  
    android:layout_gravity="center"  
    android:layout_marginBottom="236dp"  
    tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
```

C.

```
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView"  
    android:layout_width="60dp"  
    android:layout_height="60dp"  
    android:layout_centerVertical="true"  
    android:layout_gravity="center"  
    tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
```

D.

```
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView"  
    android:layout_width="60dp"  
    android:layout_height="60dp"  
    android:layout_centerVertical="true"  
    android:layout_gravity="center"  
    tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
```

E.

```
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView"  
    android:layout_width="60dp"  
    android:layout_height="60dp"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_centerHorizontal="true"  
    android:layout_gravity="center"  
    tools:srcCompat="@tools:sample/avatars[1]" />
```

SOAL 37 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Pada struktur SQLite, SQLiteDatabase merupakan sebuah class yang memiliki method CRUD sedangkan SQLiteOpenHelper digunakan untuk mendapatkan akses ke objek SQLiteDatabase. Method dalam kelas SQLiteOpenHelper yang berfungsi untuk memanggil database agar bisa dimasuki data adalah...

- (A) getReadableDatabase()
- (B) getWritableDatabase()
- (C) onOpen()
- (D) onUpgrade()
- (E) onCreate()

Pembahasan:

Method-method yang ada dalam kelas SQLiteOpenHelper:

- onCreate(), dijalankan jika sebelumnya belum tersedia database
- onUpgrade(), dijalankan jika sebelumnya sudah ditemukan database yang sama namun beda versi. Metode ini bisa digunakan untuk mengubah skema database.
- onOpen(), dijalankan jika database sudah dalam keadaan terbuka
- getWritableDatabase(), berfungsi untuk memanggil database agar bisa dimasuki data.
- getReadableDatabase(), berfungsi untuk memanggil database agar bisa membaca datanya.

Analisis Soal:[Lihat](#)

SOAL 38 • 80 Pilihan Ganda

⋮

Analisis kode program berikut ini:

```
for($i=0;$i<=10;$i++){  
    if($i!=3 && $i<5){  
        continue;  
    }else{  
        echo $i+=2;  
    }  
}
```

- (A) 5811
- (B) 46810
- (C) 35678910
- (D) 24681012
- (E) 12345678

Pembahasan:

Program akan dijalankan mulai dari 1 sampai 10, kemudian setiap stepnya ditanyakan apakah nilai i tidak sama dengan 4 dan nilai i tidak lebih besar dari 5.

counter	$\$i!=3 \&& \$i<5?$	Nilai i (+=2)	Cetak
0	Ya		
1	Ya		
2	Ya		
3	Tidak	3+2	5
6	Tidak	6+2	8
9	Tidak	9+2	11

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 39 • 88 Pilihan Ganda

:

Analisis kode program berikut ini!

```
try{
    int [] a; int b;
    a = new int[13];
    b = 5;
    System.out.println(a[13]);
    System.out.println(b);
} catch(Exception eks){
    System.err.print(eks);
}
```

Pada kode program di atas, pernyataan Exception pada catch(Exception eks) untuk menangani kesalahan (error) yang muncul, maka lebih tepat digantikan dengan ...

- (A) NumberFormatException
- (B) NullPointerException
- (C) IllegalStateException
- (D) ArrayIndexOutOfBoundsException**
- (E) ArithmeticException

Pembahasan:

Java Exeption	Deskripsi
NumberFormatException	Konversi yang tidak sah dari String ke format numerik
NullPointerException	Penggunaan NULL yang tidak sah
IllegalStateException	Lingkungan atau keadaan aplikasi yang tidak benar
ArrayIndexOutOfBoundsException	Indeks array di luar batas
ArithmeticException	Kesalahan aritmatika

Penyebab terjadinya error pada kode program di atas adalah pada a[13], karena jumlah indeks array melampaui batas.

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 40 • 88 Pilihan Ganda

:

Analisis kode program berikut ini!

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
2 <RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/
  apk/res/android"
3   xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5   android:layout_width="match_parent"
6   android:layout_height="match_parent">
7
8   <EditText
9     android:id="@+id/editText2"
10    android:layout_width="match_parent"
11    android:layout_height="wrap_content"
12    android:layout_alignParentStart="true"
13    android:layout_alignParentTop="true"
14    android:ems="10"
15    android:inputType="textPersonName"
16    android:text="Masukan Text" />
17
18   <Button
19     android:id="@+id/button2"
20     android:layout_width="match_parent"
21     android:layout_height="wrap_content"
22     android:layout_alignStart="@+id/editText2"
23     android:layout_alignParentTop="true"
24     android:layout_marginStart="0dp"
25     android:layout_marginTop="60dp"
26     android:text="Tekan Tombol" />
27 </RelativeLayout>
```

Jika kita membuat tampilan dari komponen EditText dan Button dengan tinggi menyesuaikan layar atau screen pada perangkat android, atribut yang digunakan pada kode program di atas adalah ...

- Ⓐ android:layout_marginTop="60dp"
- Ⓑ android:layout_height="wrap_content"
- Ⓒ android:layout_height="match_parent"
- Ⓓ android:layout_width="wrap_content"
- Ⓔ android:layout_width="match_parent"

Pembahasan:

- android:layout_marginTop="60dp"
→ menentukan batas atas 60dp
- android:layout_height="wrap_content"
→ mengatur tinggi mengikuti objek
- android:layout_height="match_parent"
→ mengatur tinggi mengikuti ukuran layar
- android:layout_width="wrap_content"
→ mengatur lebar mengikuti objek



Penugasan dan NilaiSoal[← Kembali](#)[Validasi](#)[♂ Tugaskan Siswa](#)[Beranda / LATIHAN SOAL UJIAN SEKOLAH / Rekayasa Perangkat Lunak Kelas 12 / Paket 2](#)**Paket 2 : Paket 2** **Daftar Soal**[+ Tambah Soal](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

[≤](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [≥](#)**SOAL 21** • 80 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan tabel-tabel di bawah ini!

kd_peg	nama	kd_cab	kd_jab

Cabang

kd_cab	cabang

Jabatan

kd_jab	jabatan

Untuk membuat tabel pegawai seperti pada tabel di atas lengkap dengan primary key dan foreign key, kita gunakan perintah SQL, yaitu ...

- (A) create table pegawai (kd_peg int(20) primary key, nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), foreign key(kd_cab) references cabang(kd_cab), foreign key(kd_jab) references jabatan(kd_jab));
- (B) create table pegawai (kd_peg int(20) foreign key, nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), primary key (kd_cab) references cabang(kd_cab), foreign key(kd_jab) references jabatan(kd_jab));
- (C) create table pegawai (kd_peg int(20), nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), foreign key cabang(kd_cab), foreign

- (D) create table pegawai field (kd_peg int(20) primary key, nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), foreign key(kd_cab) references cabang(kd_cab), foreign key(kd_jab) references jabatan(kd_jab));
- (E) create table pegawai value (kd_peg int(20) primary key, nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), foreign key(kd_cab) references cabang(kd_cab), foreign key(kd_jab) references jabatan(kd_jab));

Pembahasan:

Aturan pembuatan tabel dengan perintah SQL adalah sebagai berikut:

```
CREATE TABLE nama_tabel ( field1 tipe_data(panjang) PRIMARY KEY, field2 tipe_data(panjang), ... fieldn tipe_data(panjang),
FOREIGN KEY (field_key) REFERENCES nama_tabel );
```

Sehingga perintah SQL yang tepat sesuai pertanyaan adalah

```
create table pegawai ( kd_peg int(20) primary key, nama char(30), kd_cab int(20), kd_jab int(20), foreign key(kd_cab)
references cabang(kd_cab), foreign key(kd_jab) references jabatan(kd_jab));
```

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 22 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Analisis tabel-tabel berikut ini!

Pegawai

kd_peg	nama	kd_jab
1	Juli	3
3	Ana	1
5	Mansur	2
6	Dede	2
7	Elif	2

Jabatan

kd_jab	nama
1	Manager
2	Supervisor
3	Staf

Gaji

kd_gaji	kd_jab	nominal
1	1	5000000
2	2	4000000
3	3	3000000

Tunjangan

kd_tunj	kd_jab	nominal
1	1	2500000
2	2	1500000
3	3	1000000

Untuk menampilkan data seluruh pegawai sesuai dengan pendapatan yang diterima setiap bulannya yang bersumber dari gaji dan tunjangan berdasarkan pada tabel di atas, kita gunakan perintah SQL, yaitu ...

```
SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan
FROM pegawai p
```

- (A) INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab
INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab
INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab

```
SELECT p.nama as Nama, sum(nominal) as Pendapatan
FROM pegawai p
```

- (B) INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab
INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab
INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab

- ```
SELECT p.nama as Nama, count(nominal) as Pendapatan
FROM pegawai p
(c) INNER JOIN jabatan j ON p.kd_jab=j.kd_jab
INNER JOIN tunjangan t ON j.kd_jab=t.kd_jab
INNER JOIN gaji g ON j.kd_jab=g.kd_jab

SELECT p.nama as Nama, (nominal.t+nominal.g) as Pendapatan
(D) FROM pegawai p INNER JOIN jabatan j, tunjangan t, gaji g
ON p.kd_jab=j.kd_jab, j.kd_jab=t.kd_jab, j.kd_jab=g.kd_jab

SELECT p.nama as Nama, (p.nominal+j.nominal) as Pendapatan
(E) FROM pegawai p, jabatan j, tunjangan t, gaji g
INNER JOIN j, t, g ON p.kd_jab, j.kd_jab, g.kd_jab
```

**Pembahasan:**

1. SELECT p.nama as Nama, (t.nominal+g.nominal) as Pendapatan

2. FROM pegawai p

3. INNER JOIN jabatan j ON p.kd\_jab=j.kd\_jab

4. INNER JOIN tunjangan t ON j.kd\_jab=t.kd\_jab

5. INNER JOIN gaji g ON j.kd\_jab=g.kd\_jab

Baris ke-1 : field nama akan diganti Nama dan nominal dari tabel gaji dan tunjangan akan ditambahkan dan diganti dengan Tunjangan saat query dieksekusi.

Baris ke-2 : mengambil data dari tabel pegawai dengan nama alias p

Baris ke-3 : tabel pegawai berelasi dengan tabel jabatan dengan nama alias j dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd\_jab

Baris ke-4 : tabel jabatan berelasi dengan tabel tunjangan dengan nama alias t dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd\_jab

Baris ke-5 : tabel jabatan berelasi dengan tabel gaji dengan nama alias gt dimana dilakukan filterisasi berdasarkan field kd\_jab

**Analisis Soal:**[Lihat](#)**SOAL 23 • 80 Pilihan Ganda**

⋮

Salah satu jenis diagram pada UML yang berfungsi memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem. adalah ...

- (A) Use case diagram
- (B) Activity diagram
- (C) Class diagram
- (D) Statemachine diagram
- (E) Sequence diagram

**Pembahasan:**

- Use case diagram : menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor.

- Activity diagram : memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

- Class diagram : menampilkan class-class maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan.

- Statemachine diagram : menggambarkan transisi maupun perubahan keadaan suatu objek pada sistem.

- Sequence diagram : menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu dan juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sesuatu

**Analisis Soal:**[Lihat](#)

Perhatikan class dibawah ini!

Presisi

Mobil

Mesin

Roda

Relasi yang tepat antara class diatas dimana presisi, mesin dan roda merupakan bagian dari mobil adalah ...

- (A) Aggregation
- (B) Association
- C** Composition
- (D) Depedency
- (E) Inheritance

**Pembahasan:**

- Aggregation : mengindikasikan keseluruhan bagian relationship
- Association : merupakan sebuah relationship yang dilambangkan oleh sebuah garis yang menhubungkan antara dua calss. Contoh: one-to-one, one-to-many, atau many-to-many
- Composition : menggambarkan sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lainnya.
- Depedency : menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain
- Inheritance : hubungan hierarki antar-class. Class dapat diturunkan dari class lain dan mewarisi semua atribut dan method class asalnya

Analisis Soal:

Lihat

Perhatikan kode program berikut ini:

```
public class no25 {
 int x, y, z;
 no25(){
 x=3;y=4;z=5;
 }
 no25(int z){
 x=y=this.z=z;
 }
 no25(int x, int y, int z){
 this.x=x;
 this.y=y;
 this.z=z;
 }
 void cek1(){
 System.out.print(x + y * z + " ");
 }

 public static void main(String[] args) {
 no25 xx = new no25();
 no25 yy = new no25(20);
 no25 zz = new no25(5,4,3);
 xx.cek1();
 yy.cek1();
 zz.cek1();
 }
}
```

Hasil output dari kode program di atas adalah ...

- (A) 23 80 27
- (B) 23 120 27
- C** 23 420 17
- (D) 32 80 37
- (E) 60 20 27

Pembahasan:

- Objek xx akan mencetak angka 23 yang bersumber dari x=3, y=4, z=5,

dimana  $20 + 20 * 20 \rightarrow (20 \times 20) + 20 = 420$

- Objek yy akan mencetak angka 17 yang bersumber dari  $x=5, y=4, z=3$

dimana  $5 + 4 * 3 \rightarrow (4 \times 3) + 5 = 17$

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 26 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Cermati kode program berikut ini!

```
public class ClassA {
 void kesatu(){
 System.out.println("Ketiga");
 }
 void ketiga (){
 System.out.println("Kedua");
 }
}

public class ClassB extends ClassA{
 @Override
 void kesatu(){
 System.out.println("Keempat");
 }
 void kedua (){
 System.out.println("Ketiga");
 }

 public static void main(String[] args) {
 ClassB c1 = new ClassB();
 c1.kesatu();
 c1.kedua();
 c1.ketiga();
 }
}
```

Hasil output dari kode program di atas adalah ...

- Keempat
- A Ketiga  
Kedua
- B Ketiga  
Kedua  
Kesatu
- C Keempat  
Ketiga  
Kesatu
- D Keempat  
Kedua  
Kesatu
- E Keempat  
Ketiga  
Kedua

Pembahasan:

ClassB merupakan turunan dari ClassA, sehingga method c1() dan c3() yang dimiliki oleh ClassA dimiliki juga oleh ClassB. Namun, method cetak1() yang ada di ClassA akan di-override oleh method c1() yang ada di ClassB, karena nama methodnya sama. Override atau overriding merupakan method yang ada pada parent class ditulis kembali oleh subclass.

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 27 • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan kode program berikut ini:

```
import ... *;
public class MyClass{
 public static void main(String[] args){
 Frame win=new Frame("My Frame");
 win.setSize(300,200);
 win.show();}
}
```

Jenis paket yang digunakan dalam class library yang akan diimport pada baris ke-1 kode program di atas adalah ...

- (A) java.io
- (B) java.lang
- (C) java.applet
- (D) javax.xml.parsers
- (E) javax.awt

Pembahasan:

| Paket             | Keterangan                                                                                                                        |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| java.io           | Melakukan berbagai operasi berhubungan dengan input/output                                                                        |
| java.lang         | Berisi class-class yang banyak dipakai, seperti String dan System. Package ini akan diimpor secara otomatis pada saat dikompilasi |
| java.applet       | Digunakan untuk membuat applet yang dapat dijakankan melalui web browser                                                          |
| javax.xml.parsers | Pemrosesan dokumen XML (eXtensible Markup Language)                                                                               |
| Java.awt          | Digunakan untuk menggambar grafik dan menyusun GUI (Graphical User Interface). AWT kependekan dari Abstract Windowing Toolkit     |

Analisis Soal:

[Lihat](#)

SOAL 28 • 88 Pilihan Ganda

:

Analisis kode program berikut ini!

```
public class AplikasiKu {
 public static void main(String[] args) {
 int [] a;
 a = new int[10];
 System.out.println(a[10]);
 }
}
```

Kode program Java di atas selintas tidak ada yang salah, namun ketika dijalankan akan terjadi error. Anda diminta untuk menganalisis kesalahan dalam program tersebut. Penyebab terjadinya error terletak pada sintax ...

- (A) int [] a;
- (B) new
- (C) int[10];
- (D) a[10];
- (E) String[]

**Pembahasan:**

Penyebab error terletak pada a[10], dan akan menampilkan error ArrayIndexOutOfBoundsException karena indeks array di luar batas.

**Analisis Soal:**

[Lihat](#)

**SOAL 29** • 88 Pilihan Ganda

⋮

Perhatikan script HTML berikut ini:

1. <b> ... </b>
2. <i> ... </i>
3. <u> ... </u>
4. <ul> ... </ul>
5. <mark> ... </mark>

Untuk membuat kata

**SAYA TIDAK BISA LULUS**

maka script HTML

yang tepat adalah ....

- (A) <b><i>< mark >SAYA TIDAK BISA LULUS</ mark ></i></b>
- (B) <b><i><ul>SAYA TIDAK BISA LULUS</ul></i></b>
- (C) <b><i>SAYA <ul>TIDAK</ul> BISA LULUS</i></b>
- (D) <b><i>SAYA <u>TIDAK</u> BISA LULUS</i></b>
- (E) <b><i>SAYA TIDAK <mark>BISA</mark> LULUS</i></b>

**Pembahasan:**

Hasil output pilihan jawab:

- A : **SAYA TIDAK BISA LULUS**
- B : **SAYA TIDAK BISA LULUS**
- C : **SAYA  
TIDAK  
BISA LULUS**
- D : **SAYA TIDAK BISA LULUS**
- E : **SAYA TIDAK BISA LULUS**

Analisis Soal:

Lihat

SOAL 30 • 88 Pilihan Ganda

:

Perhatikan tabel berikut ini:

|                 |                              |
|-----------------|------------------------------|
| <b>Nama:</b>    | Bill Gates                   |
| <b>Telepon:</b> | (0251)8123456<br>08123456789 |

Sintax HTML yang tepat untuk membuat tabel di atas adalah ...

- A    <table border="1">  
    <tr>  
        <th>Nama:</th>  
        <td>Bill Gates</td>  
    </tr>  
    <tr>    |  
        <th rowspan="2">Telepon:</th>  
        <td>(0251)8123456</td>  
    </tr>  
    <tr>  
        <td>08123456789</td>  
    </tr>  
</table>
- B    <table border="1">  
    <tr>  
        <th>Nama:</th>  
        <td>Bill Gates</td>  
    </tr>  
    <tr>  
        <th colspan="2">Telepon:</th>  
        <td>(0251)8123456</td>  
    </tr>  
    <tr>  
        <td>08123456789</td>  
    </tr>  
</table>
- C    <table border="1">  
    <tr>  
        <th>Nama:</th>  
        <td>Bill Gates</td>  
    </tr>  
    <tr>  
        <th>Telepon:</th>  
        <td>(0251)8123456</td>  
    </tr>  
    <tr>  
        <td>08123456789</td>  
    </tr>  
</table>

`<table border="1">`

`<tr>`

`<th rowspan=2>Nama:</th>`

`<td>Bill Gates</td>`

`</tr>`

④ `<tr>`

`<th>Telepon:</th>`

`<td>(0251)8123456</td>`

`</tr>`

`<tr>`

`<td>08123456789</td>`

`</tr>`

`</table>`

`<table border="1">`

`<tr>`

`<th colspan=2>Nama:</th>`

`<td>Bill Gates</td>`

`</tr>`

`<tr>`

⑤ `<th>Telepon:</th>`

`<td>(0251)8123456</td>`

`</tr>`

`<tr>`

`<td>08123456789</td>`

`</tr>`

`</table>`

Pembahasan:

Hasil output pilihan jawaban :

B.

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| <b>Nama:</b>    | Bill Gates    |
| <b>Telepon:</b> | (0251)8123456 |
| 08123456789     |               |

C.

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| <b>Nama:</b>    | Bill Gates    |
| <b>Telepon:</b> | (0251)8123456 |
| 08123456789     |               |

D.

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| <b>Nama:</b>    | Bill Gates    |
| <b>Telepon:</b> | (0251)8123456 |
| 08123456789     |               |

E.

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| <b>Nama:</b>    | Bill Gates    |
| <b>Telepon:</b> | (0251)8123456 |
| 08123456789     |               |



Analisis Soal:

[Lihat](#)

10 nomor (10 soal) dari 40 nomor (40 soal)

|                   |                   |                   |                   |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| <a href="#">≤</a> | <a href="#">1</a> | <a href="#">2</a> | <a href="#">3</a> | <a href="#">4</a> | <a href="#">≥</a> |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|