



UJIAN NASIONAL TAHUN PELAJARAN 2013/2014

KISI-KISI SOAL TEORI KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kode : **2072**
 Alokasi Waktu : 120 menit

No.	Standar Kompetensi Lulusan	Kemampuan yang Diuji
1	Merakit <i>personal computer</i>	Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC
		Menjelaskan instalasi komponen PC
2	Melakukan instalasi sistem operasi dasar	Menjelaskan langkah instalasi sistem operasi
		Menerapkan hasil instalasi menggunakan <i>software (sampling)</i>
3	Menerapkan keselamatan, kesehatan kerja, dan lingkungan hidup (K3LH)	Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan.
4	Menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar	Menerapkan konsep elektronika digital
		Menerapkan sistem bilangan digital
5	Menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar	Menerapkan alur logika pemrograman
		Menjelaskan varian dan invariant
6	Menerapkan algoritma pemrograman tingkat lanjut	Menerapkan <i>array</i> multi dimensi
		Menerapkan prosedur dan fungsi
7	Membuat basis data	Menjelaskan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>
		Menerapkan normalisasi basis data
8	Menerapkan aplikasi basis data	Menjelaskan jenis perintah SQL
		Menerapkan <i>query</i> pada basis data
9	Memahami pemrograman visual berbasis <i>desktop</i>	Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman
		Menjelaskan objek aplikasi bahasa pemrograman
10	Membuat paket <i>software</i> aplikasi berbasis <i>desktop</i>	Menjelaskan menu aplikasi
		Menerapkan hubungan aplikasi dengan basis data
11	Mengoperasikan sistem operasi jaringan komputer	Menjelaskan fungsi <i>periferal</i> jaringan komputer
		Menjelaskan pengujian ketersambungan jaringan
12	Menerapkan bahasa pemrograman SQL tingkat dasar	Menjelaskan menu aplikasi SQL

No.	Standar Kompetensi Lulusan	Kemampuan yang Diuji
		Mengoperasikan tabel dan tabel view
13	Menerapkan bahasa pemrograman SQL tingkat lanjut	Menerapkan prosedur dan fungsi
14	Menerapkan dasar-dasar pembuatan <i>web</i> statis tingkat dasar	Menerapkan tabel Menerapkan link
15	Membuat halaman <i>web</i> dinamis tingkat dasar	Menerapkan fungsi-fungsi pada halaman <i>web</i> dinamis
16	Membuat halaman <i>web</i> dinamis tingkat lanjut	Mempersipakan pembuatan aplikasi
17	Merancang aplikasi teks dan desktop berbasis objek	Menjelaskan dasar-dasar pemrograman berorientasi objek Menjelaskan <i>class</i>
18	Menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Menerapkan tipe data <i>control</i> program Menerapkan <i>inheritance</i> , <i>polimorphy</i> , <i>overloading</i> , dan <i>friends</i>
19	Merancang program aplikasi web berbasis objek	Menjelaskan <i>file</i> Input/Output (I/O), tipe data dan variabel pada <i>java programming</i> Menjelaskan <i>exception handling</i>
20	Membuat aplikasi basis data menggunakan SQL	Menerapkan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> Menerapkan <i>Query</i> Basis Data
21	Mengintegrasikan basis data dengan sebuah <i>web</i>	Menguji konektivitas basis data pada <i>web</i>
22	Membuat program basis data	Menerapkan <i>triggers</i>
23	Membuat aplikasi <i>web</i> berbasis JSP	Menjelaskan dasar-dasar JSP