

SOAL

A. PROFESI RPL (1–35)

1. Profesi yang bertugas membuat, menguji, dan memelihara kode program disebut ...
 - A. Software Tester
 - B. Programmer
 - C. Database Engineer
 - D. System Analyst
 - E. UI Designer
2. Tugas utama seorang **System Analyst** adalah ...
 - A. Menulis kode program
 - B. Menganalisis kebutuhan sistem dan merancang solusi perangkat lunak
 - C. Mendesain tampilan aplikasi
 - D. Menguji aplikasi
 - E. Mengatur jaringan
3. Profesi yang bertanggung jawab dalam membuat antarmuka pengguna disebut ...
 - A. Network Engineer
 - B. Database Administrator
 - C. UI/UX Designer
 - D. System Analyst
 - E. Web Tester
4. Profesi **Software Engineer** mencakup kemampuan untuk ...
 - A. Mendesain pakaian
 - B. Menulis, menguji, dan memelihara perangkat lunak
 - C. Mengelola keuangan
 - D. Membuat laporan administrasi
 - E. Mendesain rumah
5. Orang yang bertugas memastikan program bebas dari kesalahan adalah ...
 - A. Software Tester
 - B. Programmer
 - C. Designer
 - D. Operator
 - E. Supervisor
6. **Database Administrator** bertanggung jawab untuk ...
 - A. Menulis algoritma
 - B. Mengelola, menjaga keamanan, dan kinerja basis data
 - C. Mendesain tampilan
 - D. Mengedit gambar
 - E. Membuat laporan manual

7. Profesi **Full Stack Developer** menguasai ...
 - A. Backend saja
 - B. Frontend saja
 - C. Frontend dan Backend
 - D. Desain grafis
 - E. Database saja
8. Profesi yang berperan dalam menjaga keamanan sistem disebut ...
 - A. Programmer
 - B. System Analyst
 - C. Cyber Security Specialist
 - D. Web Developer
 - E. Designer
9. Profesi **Web Developer** berfokus pada ...
 - A. Pembuatan situs web
 - B. Pengelolaan jaringan
 - C. Perawatan komputer
 - D. Analisis bisnis
 - E. Pembuatan laporan
10. **Project Manager** bertanggung jawab terhadap ...
 - A. Manajemen waktu, tim, dan sumber daya proyek
 - B. Penulisan kode program
 - C. Pengujian sistem
 - D. Desain UI
 - E. Pengelolaan server
11. Profesi berikut yang tidak termasuk dalam bidang RPL adalah ...
 - A. Software Developer
 - B. Web Designer
 - C. Data Scientist
 - D. Akuntan
 - E. QA Engineer
12. Sikap profesional seorang programmer adalah ...
 - A. Teliti, disiplin, dan bertanggung jawab
 - B. Asal cepat selesai
 - C. Mengabaikan bug
 - D. Menyalin kode tanpa izin
 - E. Tidak mau belajar hal baru
13. Profesi yang menggabungkan seni dan teknologi untuk membuat tampilan menarik disebut ...
 - A. UI/UX Designer
 - B. Network Engineer

- C. Hardware Technician
- D. Data Analyst
- E. Database Administrator

14. Kemampuan utama seorang **Software Developer** adalah ...

- A. Menjahit
- B. Problem Solving
- C. Public Speaking
- D. Menyanyi
- E. Menulis puisi

15. Profesi yang mempelajari dan mengolah data dalam jumlah besar adalah ...

- A. Data Scientist
- B. UI Designer
- C. Hardware Engineer
- D. Game Developer
- E. Database Entry

16. Dalam RPL, istilah **Maintenance** berarti ...

- A. Menghapus sistem
- B. Mengupdate dan memperbaiki sistem
- C. Mendesain ulang
- D. Menjual aplikasi
- E. Mempromosikan sistem

17. Profesionalisme berarti ...

- A. Bekerja sesuai etika dan tanggung jawab
- B. Bekerja tanpa aturan
- C. Mengabaikan waktu
- D. Asal menghasilkan
- E. Tidak memperhatikan kualitas

18. Profesi **Game Developer** berfokus pada ...

- A. Pembuatan game digital
- B. Pembuatan video
- C. Analisis data
- D. Pembuatan laporan
- E. Pengaturan server

19. Etika profesi diperlukan agar ...

- A. Data aman dan kepercayaan klien terjaga
- B. Pekerjaan cepat selesai
- C. Programmer bebas berkreasi
- D. Klien tidak dilibatkan
- E. Tim bisa bekerja asal-asalan

20. Profesi yang membuat dokumentasi teknis sistem adalah ...
- A. Technical Writer
 - B. Designer
 - C. System Analyst
 - D. Programmer
 - E. Editor
21. Dalam tim RPL, tanggung jawab utama **Software Tester** adalah ...
- A. Menulis kode
 - B. Menguji fungsi dan bug program
 - C. Mendesain sistem
 - D. Mengelola server
 - E. Membuat database
22. Profesi yang memastikan integritas data tetap aman disebut ...
- A. Database Administrator
 - B. Designer
 - C. Developer
 - D. Writer
 - E. Editor
23. Seorang **System Analyst** harus memiliki kemampuan ...
- A. Menganalisis kebutuhan dan membuat rancangan sistem
 - B. Mendesain pakaian
 - C. Membuat musik
 - D. Mengedit gambar
 - E. Memperbaiki printer
24. Profesi yang menangani tampilan visual aplikasi disebut ...
- A. UI Designer
 - B. Network Technician
 - C. Software Tester
 - D. Project Manager
 - E. Database Engineer
25. **Backend Developer** bekerja pada ...
- A. Tampilan depan
 - B. Logika, server, dan database
 - C. Desain grafis
 - D. Sistem operasi
 - E. Promosi aplikasi
26. Kemampuan komunikasi sangat penting bagi profesi ...
- A. Project Manager
 - B. Backend Developer
 - C. Programmer

- D. Data Analyst
- E. UI Designer

27. Profesi **DevOps Engineer** berfungsi untuk ...
- A. Menyatukan proses pengembangan dan operasional sistem
 - B. Mendesain UI
 - C. Menguji aplikasi
 - D. Membuat laporan
 - E. Menyusun algoritma
28. Profesi berikut membutuhkan pemahaman tentang jaringan:
- A. Network Engineer
 - B. Designer
 - C. Editor
 - D. Technical Writer
 - E. Tester
29. Dalam dunia kerja IT, sertifikasi profesional berguna untuk ...
- A. Meningkatkan kepercayaan dan peluang karier
 - B. Mengurangi kompetisi
 - C. Menghapus tanggung jawab
 - D. Mempermudah plagiarisme
 - E. Menghindari evaluasi
30. Profesi yang menulis skrip otomatisasi deployment adalah ...
- A. DevOps Engineer
 - B. Web Designer
 - C. Tester
 - D. Project Manager
 - E. UI Designer
31. Profesi **AI Engineer** berhubungan dengan ...
- A. Kecerdasan buatan
 - B. Desain web
 - C. Pengujian aplikasi
 - D. Pengelolaan jaringan
 - E. Editing video
32. Seorang **Data Analyst** harus mampu ...
- A. Menganalisis dan menafsirkan data
 - B. Membuat animasi
 - C. Mendesain logo
 - D. Menulis artikel
 - E. Mengelola server

33. Profesi **Mobile Developer** berfokus pada ...
- A. Aplikasi smartphone
 - B. Aplikasi desktop
 - C. Game PC
 - D. Sistem server
 - E. Perangkat keras
34. Profesi **QA Engineer** berperan dalam ...
- A. Menjamin kualitas perangkat lunak
 - B. Mendesain UI
 - C. Membuat server
 - D. Mengelola database
 - E. Menulis artikel
35. Profesi **Cloud Engineer** bertugas dalam ...
- A. Mengelola layanan berbasis cloud
 - B. Mendesain tampilan web
 - C. Membuat aplikasi desktop
 - D. Menguji game
 - E. Menulis algoritma
36. SWOT adalah singkatan dari ...
- A. Strength, Weakness, Opportunity, Threat
 - B. System, Work, Option, Task
 - C. Software, Work, Output, Technology
 - D. Strategy, Weakness, Operation, Target
 - E. Strength, Work, Operation, Team
37. Analisis SWOT digunakan untuk ...
- A. Menilai kondisi internal dan eksternal organisasi
 - B. Mendesain aplikasi
 - C. Membuat laporan keuangan
 - D. Mengatur jaringan
 - E. Mengedit video
38. **Strength** adalah ...
- A. Kelemahan
 - B. Kekuatan
 - C. Peluang
 - D. Ancaman
 - E. Hambatan
39. **Weakness** adalah ...
- A. Ancaman dari luar
 - B. Kelemahan internal
 - C. Kekuatan sistem

- D. Peluang bisnis
- E. Target jangka panjang

40. **Opportunity** termasuk faktor ...

- A. Internal
- B. Eksternal
- C. Pribadi
- D. Organisasi
- E. Lingkungan dalam

41. **Threat** berarti ...

- A. Kekuatan
- B. Peluang
- C. Ancaman
- D. Keuntungan
- E. Risiko internal

42. Faktor internal dalam SWOT mencakup ...

- A. Strength dan Weakness
- B. Opportunity dan Threat
- C. Strength dan Threat
- D. Weakness dan Opportunity
- E. Semua salah

43. Faktor eksternal dalam SWOT mencakup ...

- A. Strength dan Weakness
- B. Opportunity dan Threat
- C. Weakness dan Threat
- D. Strength dan Opportunity
- E. Strength dan Weakness

44. Tujuan utama analisis SWOT adalah ...

- A. Menentukan strategi berdasarkan kondisi internal dan eksternal
- B. Mendesain sistem
- C. Menulis kode
- D. Membuat laporan
- E. Mengatur keuangan

45. Contoh **Strength** bagi siswa RPL adalah ...

- A. Menguasai bahasa pemrograman
- B. Tidak disiplin
- C. Kurang percaya diri
- D. Sering absen
- E. Tidak aktif

46. Contoh **Weakness** dalam diri pelajar adalah ...
- A. Kurang teliti dalam coding
 - B. Kreatif
 - C. Rajin
 - D. Disiplin
 - E. Bertanggung jawab
47. Contoh **Opportunity** bagi lulusan RPL adalah ...
- A. Permintaan tinggi terhadap tenaga IT
 - B. Kurangnya fasilitas
 - C. Banyak pesaing
 - D. Tidak ada koneksi internet
 - E. Sulitnya adaptasi teknologi
48. Contoh **Threat** bagi profesi RPL adalah ...
- A. Perubahan teknologi yang cepat
 - B. Banyak peluang kerja
 - C. Dukungan pemerintah
 - D. Pelatihan coding gratis
 - E. Kebutuhan pasar tinggi
49. Dalam analisis SWOT, langkah pertama adalah ...
- A. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan
 - B. Membuat strategi
 - C. Menggambar diagram
 - D. Menghitung modal
 - E. Menentukan target
50. Analisis SWOT membantu individu untuk ...
- A. Mengenal potensi diri
 - B. Menghindari pekerjaan
 - C. Menyembunyikan kelemahan
 - D. Mengabaikan ancaman
 - E. Menurunkan semangat
51. Hasil SWOT digunakan untuk menyusun ...
- A. Strategi pengembangan
 - B. Laporan penjualan
 - C. Daftar aset
 - D. Daftar siswa
 - E. Daftar pustaka
52. Jika peluang tinggi tetapi kekuatan rendah, strategi yang cocok adalah ...
- A. Memanfaatkan peluang dengan meningkatkan kekuatan
 - B. Menyerah
 - C. Mengabaikan peluang

- D. Menghapus kelemahan
- E. Bertahan

53. Jika kekuatan dan peluang sama-sama tinggi, strategi terbaik adalah ...

- A. Agresif (SO Strategy)
- B. Defensif
- C. Bertahan
- D. Diversifikasi
- E. Menghindar

54. Jika kelemahan dan ancaman tinggi, strategi yang tepat adalah ...

- A. Bertahan (WT Strategy)
- B. Agresif
- C. Progresif
- D. Penyerangan
- E. Penghindaran

55. Analisis SWOT dapat diterapkan pada ...

- A. Individu maupun organisasi
- B. Pemerintah saja
- C. Perusahaan besar saja
- D. Pelajar saja
- E. Bidang ekonomi saja

56. Analisis SWOT bersifat ...

- A. Kualitatif
- B. Kuantitatif
- C. Numerik
- D. Statistik
- E. Eksperimen

57. **Threat** dapat diminimalkan dengan ...

- A. Strategi pencegahan dan adaptasi
- B. Mengabaikan masalah
- C. Tidak berubah
- D. Menunda kerja
- E. Menghapus peluang

58. Kekuatan yang tidak dimanfaatkan dapat menjadi ...

- A. Kelemahan
- B. Peluang
- C. Ancaman
- D. Keuntungan
- E. Motivasi

59. Kelemahan dapat diperbaiki dengan cara ...
- A. Meningkatkan kemampuan dan disiplin diri
 - B. Menghindari pekerjaan
 - C. Menyalahkan orang lain
 - D. Mengabaikan masalah
 - E. Menurunkan target
60. Kesimpulan akhir dari analisis SWOT adalah ...
- A. Strategi terbaik untuk mencapai tujuan
 - B. Daftar kekurangan
 - C. Daftar pekerjaan
 - D. Laporan keuangan
 - E. Jadwal kerja