

# 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