

FR.IA.05Pertanyaan Tertulis Pilihan Ganda (Susulan / Remedial)

SKEMA SERTIFIKASI KKNi LEVEL II PADA KOMPETENSI KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Email *

3103119203@student.smktelkom-pwt.sch.id

Nama *

Zulfiana Aulia Syafa

NIS *

3103119203



Kelas *

- ☐ XII RPL 1
- ☐ XII RPL 2
- ☐ XII RPL 3
- ☐ XII RPL 4
- ☐ XII RPL 5
- ☒ XII RPL 6

No Absen *

31

Posisi atau pengaturan monitor yang baik yaitu... *

- ☐ A. Posisi text paling bawah dari monitor harus sejajar dengan mata kita.
- ☐ B. Posisi text paling kanan dari monitor harus sejajar dengan mata kita.
- ☐ C. Posisi text paling kiri dari monitor harus sejajar dengan mata kita.
- ☐ D. Posisi text paling tengah dari monitor harus dibawah mata kita.
- ☒ E. Posisi text paling atas dari monitor harus sejajar dengan mata kita.



Kita perlu membuat jadwal atau time schedule dalam membangun sebuah aplikasi beserta kebutuhan yang diperlukan dengan tujuan... *

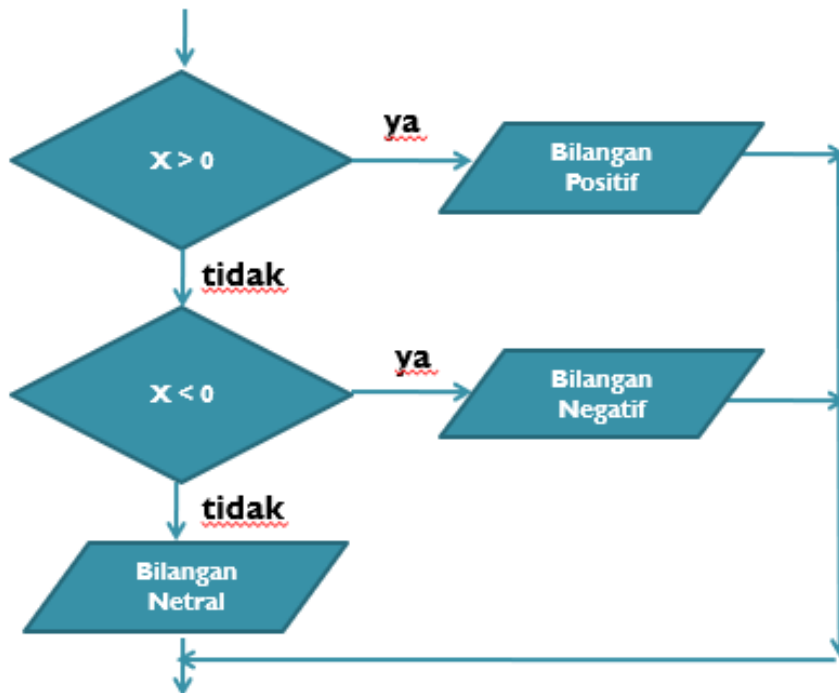
- ☐ A. Agar pekerjaan lebih rapi lagi
- ☐ B. Agar semua serba jelas
- ☐ C. Pekerjaan tidak memberatkan
- ☐ D. Pekerjaan tidak membutuhkan anggaran biaya
- ☒ E. Pekerjaan lebih mudah, rapi, jelas dan terkontrol karena terencana dengan baik

Hak Eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya menurut peraturan yang berlaku disebut.... *

- ☒ A. Hak Cipta
- ☐ B. Hak Hidup
- ☐ C. Hak asasi
- ☐ D. Hak manusia
- ☐ E. Hak individu



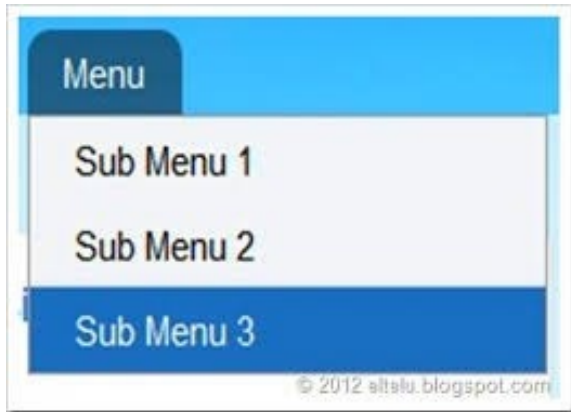
Perhatikan gambar flowchart yang tersedia! Supaya menghasilkan output “Bilangan Netral”, seharusnya variabel X diberikan inputan... *



- ☒ A. 0
- ☐ B. 1
- ☐ C. 2
- ☐ D. -1
- ☐ E. -2



Perhatikan gambar berikut ini. Tampilan berikut merupakan contoh tampilan menu.... *



- ☐ A. Cascading
- ☒ B. Pull/ drop down
- ☐ C. Menu bar
- ☐ D. List menu
- ☐ E. Layout

Editor teks yang tidak bisa digunakan untuk menuliskan perintah C/ C++ adalah... *

- ☐ A. Notepad
- ☐ B. Notepad++
- ☒ C. Command prompt
- ☐ D. VS Code
- ☐ E. Borland C



Aplikasi yang bisa digunakan untuk membaca dan mengeksekusi perintah Bahasa C/ C++ adalah... *

- ☐ A. Code block, Dev C++, Paint, Visual C++
- ☐ B. Command prompt, Code block, Dev C++, Atom
- ☒ C. Atom, Code block, Dev C++, Visual C++
- ☐ D. Sublime text, Notepad++, Paint, Atom
- ☐ E. Command prompt, Code block, Sublime text, Atom



Fungsi yang hampir selalu ada dalam badan suatu program C adalah fungsi... *

```
Void body ()  
{  
/* badan fungsi */  
}
```

☐ A

```
Void menu ()  
{  
/* badan fungsi */  
}
```

☐ B

```
Void main ()  
{  
/* badan fungsi */  
}
```

☒ C



```
Void data ()  
{  
/* badan fungsi */  
}
```

☐ D

```
Void function()  
{  
/* badan fungsi */  
}
```

☐ E



Perhatikan kondisi di bawah ini, output terakhir yang muncul adalah *

```
count = 1  
while (count < 10):  
    print (count)  
    count = count + 2
```

- ☐ A. 1
- ☐ B. 2
- ☐ C. 3
- ☒ D. 9
- ☐ E. 10



Perhatikan contoh program berikut ini, kondisi di berikut akan terjadi error diijika dijalankan. Kondisi error terdapat pada... *

```
/* Program perulangan menggunakan for */  
#include "stdio.h"  
  
main()  
{  
  
    int x;  
    clrscr();  
    for (x=1; x>10 ;x++)  
    {  
        printf("%d BAHASA C\n", x);  
    }  
  
    getch();  
}
```

- ☐ A. Output
- ☐ B. Nilai awal
- ☒ C. Nilai akhir
- ☐ D. Counter
- ☐ E. Main function



Kepanjangan dari WWW adalah ... *

- ☒ A. World Wide Web
- ☐ B. Wide Word Web
- ☐ C. World Wide Word
- ☐ D. Word Wide Web
- ☐ E. Word Wide Word

Kepanjangan dari PHP adalah ... *

- ☒ A. Php Hypertext Preprocessor
- ☐ B. Personal Hypertext Preprocessor
- ☐ C. Personal Hypertext Processing
- ☐ D. Php Hypertext Processing
- ☐ E. Proposal Hypertext Processor



Penulisan kode CSS dengan cara meletakkan kode CSS di halaman yang berbeda dengan halaman yang akan diubah-ubah, disebut dengan ... *

- ☐ A. Inline Style Sheet
- ☒ B. External Style Sheet
- ☐ C. Internal Style Sheet
- ☐ D. Embedded Style Sheet
- ☐ E. Online Style Sheet

Perintah SQL yang termasuk dalam Data Manipulation Language (DML) adalah ... *

- ☐ A. Create, Insert, Update, Delete
- ☐ B. Select, Insert, Update, Drop
- ☒ C. Select, Insert, Update, Delete
- ☐ D. Create, Select, Update, Drop
- ☐ E. Alter, Select, Drop, Create



Tag dasar pada HTML yang memuat bagian isi / tubuh dari sebuah halaman adalah ... *

- ☐ A. <tittle>
- ☐ B. <head>
- ☒ C. <body>
- ☐ D.

- ☐ E. <tr>

Penulisan syntax HTML untuk membuat variabel usiaku dengan nilai 17 adalah.. *

- ☒ A. Var usiaku = 17;
- ☐ B. Var usiaku 17;
- ☐ C. Var usiaku & 17;
- ☐ D. Var usiaku || 17;
- ☐ E. usiaku : 17



Pada bahasa pemrograman PHP, variabel dituliskan dengan diawali simbol...

*

- ☐ A. *
- ☐ B. #
- ☐ C. @
- ☒ D. \$
- ☐ E. =

Untuk mengawali dan mengakhiri penulisan syntax PHP harus menuliskan tag dasar... *

- ☒ A. <?php php?>
- ☐ B. <# #>
- ☐ C. <?p..... p?>
- ☐ D. <?>.....<?>
- ☐ E. ?>.....<?



Penulisan operator logika And (dan) pada PHP dituliskan dengan simbol.... *

- ☐ A. &
- ☒ B. &&
- ☐ C. ||
- ☐ D. \$
- ☐ E. %

Syntax berikut yang berguna untuk meng-import file CSS pada halaman HTML adalah... *

- ☒ A. <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style-saya.css">
- ☐ B. <link rel="stylesheet" type="text" href="style-saya.css">
- ☐ C. <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style-saya">
- ☐ D. <link rel="style" type="text/css" href="style-saya.css">
- ☐ E. <link rel="style" type="text/css" href="style-saya">



Apakah yang disebut dengan class pada pemrograman berorientasi objek...

*

- ☐ A. Class adalah suatu wadah yang menampung banyak object
- ☐ B. Class adalah suatu tempat yang memiliki banyak object
- ☒ C. Class adalah suatu cetakan yang mencetak banyak object
- ☐ D. Class adalah salah satu cara untuk meningkatkan keamanan sebuah variable
- ☐ E. Class adalah sebuah sub program dimana setelah dipanggil akan menyimpan nilai tertentu di dalam dirinya

Apakah yang di sebut dengan attribute pada pemrograman berorientasi objek... *

- ☐ A. Attribute merupakan tingkah laku dari suatu objek atau kelas
- ☐ B. Attribute merupakan suatu cetakan yang mencetak banyak object
- ☐ C. Attribute merupakan suatu tempat yang memiliki banyak object
- ☐ D. Attribute merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keamanan sebuah variable
- ☒ E. Attribute merupakan identitas yang dimiliki suatu objek atau kelas



Apakah yang di sebut dengan method pada pemrograman berorientasi objek.... *

- ☒ A. Method merupakan tingkah laku dari suatu objek atau kelas
- ☐ B. Method merupakan identitas yang dimiliki suatu objek atau kelas
- ☐ C. Method merupakan suatu cetakan yang mencetak banyak object
- ☐ D. Method merupakan suatu tempat yang memiliki banyak object
- ☐ E. Method merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keamanan sebuah variable

Apakah yang di sebut dengan enkapsulasi pada pemrograman berorientasi objek *

- ☐ A. Proses menjadikan sebuah class menjadi class reference agar dapat di gunakan pada program yang lain
- ☐ B. Proses menurunkan sifat yang dimiliki oleh suatu class terhadap class yang lain
- ☒ C. Proses pembungkusan class dan menjaga apa apa saja yang ada didalam class tersebut, baik method ataupun atribut, agar tidak dapat di akses oleh class lainnya
- ☐ D. Proses pembuatan method yang memiliki pengembalian data
- ☐ E. Proses yang dilakukan untuk mencetak beberapa objek



Berikut ini adalah tiga modifier yang sering di gunakan dalam pemrograman berorientasi obek yaitu... *

- ☐ A. Public, Secret, Private
- ☐ B. Public, Try, Protected
- ☐ C. Cachh, protected, public
- ☐ D. Finally, public, protected
- ☒ E. Public, private, protected

Nama lain dari istilah pewarisan adalah ... *

- ☒ A. Inheritance
- ☐ B. Interface
- ☐ C. Overriding
- ☐ D. Overloading
- ☐ E. Implements



Apakah yang disebut dengan Overriding dalam konsep polymorphisme pemrograman berorientasi obyek... *

- ☒ A. Deklarasi method pada subclass harus sama dengan yang terdapat di super class, hanya dapat memperluas atau merubah isi dari method superclass
- ☐ B. Deklarasi method pada subclass dimana dapat merubah parameter dari superclass
- ☐ C. Proses penurunan data pada semua yang dimiliki oleh super class ke subclass
- ☐ D. Proses pembungkusan data pada superclass dan subclass
- ☐ E. Proses memodifikasi semua data superclass di subclass

Ketika suatu class child yang turunan dari class parent, mempunyai beberapa method dengan nama yang sama dengan yang dimiliki class parent, tetapi dengan implementasi parameter yang berbeda. Disebut sebagai.... *

- ☐ A. Overriding
- ☒ B. Overloading
- ☐ C. Polimorfismed
- ☐ D. Inheritance
- ☐ E. Class



Apa yang di sebut dengan class library..... *

- ☒ A. Class yang di jadikan sebagai referensi
- ☐ B. Class yang di jadikan kelas utama
- ☐ C. Class yang memiliki method virtual
- ☐ D. Class yang mewarisi dari class yang lain
- ☐ E. Class yang memiliki data yang mirip dengan class main pada project lain

Apakah yang disebut dengan class interface? *

- ☐ A. Interface adalah suatu class yang isinya hanya aribut abstract saja
- ☐ B. Interface adalah suatu class yang isinya atribut dan method abstract saja
- ☒ C. Interface adalah suatu class yang isinya hanya method abstract saja
- ☐ D. Interface adalah suatu class yang isinya hanya method virtual saja
- ☐ E. Interface adalah suatu class yang tidak memiliki badan

This form was created inside of Telkom Schools : SMK Telkom Purwokerto.

Google Forms

