### UJI KOMPETENSI KEAHLIAN

### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

**SOAL UJI KOMPETENSI**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Alokasi Waktu : 32 jam

Bentuk Soal : Penugasan Perorangan (Teori)

Judul Tugas : Membuat Aplikasi Kasir Restoran



# SOAL ASPEK PENGETAHUAN

| **Elemen Kompetensi** | **Soal** |
| --- | --- |
| Memahami dan mengikuti operasi (kerja) yang terstandar maupun persyaratan spesifikasi | Jelaskan langkah-langkah untuk membuat sebuah program komputer! |
| Digunakan dalam perbaikan kualitas | Jelaskan proses dalam debugging! |
| Mengidentifikasi rancangan user interface | Empat komponen dasar pembentuk user interface adalah …. |
| Mengeksekusi source code | Jelaskan perbedaan *running* dan *debugging*! |
| Mengidentifikasi hasil eksekusi | Berilah satu contoh kasus yang termasuk dalam jenis *logical error*/error logika! |
| Membuat program berorientasi objek dengan memanfaatkan class. | package latihan;  import java.util.Scanner;  public ............ VolumeKubus {  public static void main(String[] args){  Scanner input = new Scanner (System.in);  int sisi;  int Volume;  System.out.println("Menghitung Volume Kubus");  System.out.print("Masukkan sisi : ");  sisi = input.nextInt();    Volume = sisi\*sisi\*sisi;    ................("Volume Kubus = " + Volume);  }  }  Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….  A. class dan System.out.println  B. Class dan system.out.println  C. class dan Scanner.input  D. Class dan scanner.input  E. class dan System.print |
| Menggunakan tipe data dan control program pada metode atau operasi dari suatu kelas | package latihan;  public class CobaProgram {  public static void main(String[] args) {  ………. nomer=13;  ……. (nomer%2==0){  System.out.println("bilangan genap");  } …….. {  System.out.println("bilangan ganjil");  }  }  }  Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….  A. double, if, else  B. double, if, else if  C. int, if, else  D. int, if, else if  E. int, else if, else |
| Mempersiapkan perangkat lunak aplikasi data deskripsi/SQL | Jelaskan cara menjalankan MySQL! |
| Menggunakan fitur aplikasi SQL | Jelaskan fungsi dari perintah insert, delete, update, dan select! |
| Mengisi tabel | Perhatikan tabel siswa di bawah ini!   |  |  |  | | --- | --- | --- | | NIS | Nama | Alamat | | J21400200 | Ilham Yusuf Putra | Jl. Manado no 5 Jakarta | | J21400201 | Putri Eka Sari | Jl. Ronggowuni no 1 Solo |   Kode program yang tepat untuk mengubah nama Putri Eka Sari menjadi Putri Eka Kusuma Sari adalah ….   1. UPDATE siswa SET nama=” Putri Eka Kusuma Sari” WHERE nis=”J J21400200”: 2. UPDATE siswa SET nama=” Putri Eka Kusuma Sari” WHERE nis=”J21400201”; 3. UPDATE siswa SET nama=” Putri Eka Kusuma Sari” WHERE nis=”J J21400200”; 4. UPDATE siswa SET nama=” Putri Eka Kusuma Sari” WHERE nis=”J J21400201”: 5. UPDATE siswa SET nama=” Putri Eka Kusuma Sari” WHERE alamat=” Jl. Manado no 5 Jakarta” |
| Melakukan operasi  relasional | Kode program yang tepat untuk membuat view dengan nama siswa yang mengambil data dari tabel siswa adalah ….   1. CREATE VIEW siswa AS select nis,kode\_jurusan,jenis\_kelamin FROM siswa; 2. CREATE VIEW siswa AS select nis,nama,jurusan FROM siswa; 3. CREATE VIEW siswa AS select nis,nama,jurusan FROM jurusan; 4. CREATE VIEW siswa AS select nis,kode\_jurusan,jenis\_kelamin FROM jurusan; 5. CREATE VIEW siswa AS select nis,nama,akreditasi FROM siswa; |
| Membuat stored procedure | Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….   1. DELIMITER $$ dan CALL 2. DELIMITER dan CALL 3. DELIMITER $ dan BEGIN 4. DELIMITER dan BEGIN 5. DELIMITER $$ dan BEGIN |
| Membuat function | Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….  A. CALL dan DECLARE  B. SELECT dan DECLARE  C. DECLARE dan RETURN  D. DECLARE dan ON  E. DECLARE dan FOR EACH ROW |
| Membuat trigger | Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….  A. ON dan FOR EACH NOW  B. ON dan FOR EACH  C. IN dan FOR EACH  D. ON dan FOR EACH ROW  E. IN dan FOR EACH ROW |
| Melakukan perintah commit dan rollback | Perintah yang digunakan untuk menyimpan data secara permanen di database adalah ….  A. SAVE  B. COMMIT  C. ROOLBACK  D. SAVE AS  E. SAVE POINT |
| Menjelaskan kebutuhan platform | Sebutkan software yang digunakan untuk membuat vector art! |
| Mempersiapkan bahasa pengolahan multimedia | Tempat untuk menyusun dan menempatkan klip/footage untuk kemudian diedit yaitu ...  A. Project window  B. Tools window  C. Monitor window  D. Timeline window  E. Project |
| Menggunakan syntax khusus multimedia | Dalam action script, suatu dot(.) digunakan untuk ….   1. Menunjukkan variabel 2. Menunjukkan property dari variabel 3. Menunjukkan nilai tetap 4. Menyimpan nilai property dari variabel 5. Mengenali target path suatu movie clip atau variabel |
| Menggunakan statement. | var obj:Object = new Object();  obj.onKeyDown = function(){  ……..(String.fromCharCode(Key.getAscii())) {  case "A": trace("Kamu menekan tombol A"); break;  case "a": trace("Kamu menekan tombol a"); break;  case "E": case "e": trace("Kamu menekan tombol E/e");  break;  case "I": case "i": trace("Kamu menekan tombol I/i");  …….;  ……..: trace("Kamu menekan tombol yang lain");  }  }  Key.addListener(obj);  Kode program yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas adalah ….  A. break, switch, default  B. default, break, switch  C. switch, break, default  D. break, default, switch  E. switch, default, break |
| Menetapkan kompatibilitas dari hardware dan software | Jelaskan platform yang digunakan untuk menjalankan aplikasi multimedia! |

**“SELAMAT & SUKSES”**