

**KISI-KISI UJIAN NASIONAL
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Rekayasa Perangkat Lunak

Level Kognitif	Lingkup Materi				
	Pemrograman dan Dasar Komputer	Desain Grafis	Basis Data	Pemodelan dan Pemrograman Berorientasi Obyek	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Pengetahuan dan pemahaman <ul style="list-style-type: none"> - menyebutkan - menjelaskan - mengidentifikasi - menunjukkan 	Siswa mampu menunjukkan ekspresi dalam kode program	Siswa mampu menjelaskan berbagai format gambar	Siswa mampu mengidentifikasi <ul style="list-style-type: none"> • fungsi dari bentuk diagram hubungan antar entitas (ERD) • teknik normalisasi basis data 	Siswa mampu menyebutkan berbagai macam model dalam pemodelan berorientasi objek	Siswa mampu menjelaskan format teks pada halaman web
Aplikasi <ul style="list-style-type: none"> - menerapkan - mengurutkan - menentukan 	Siswa mampu : <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan sistem bilangan digital pada pemrograman komputer • Mengurutkan <ul style="list-style-type: none"> ○ langkah-langkah instalasi sistem operasi komputer sesuai SOP ○ langkah-langkah perakitan computer sesuai SOP • Menentukan <ul style="list-style-type: none"> ○ topologi jaringan ○ hasil logika pemrograman pada 	Siswa mampu menentukan <ul style="list-style-type: none"> • fitur efek dalam manipulasi gambar vektor • fitur efek dalam manipulasi gambar raster 	Siswa mampu menentukan <ul style="list-style-type: none"> • query untuk mengelola tabel dalam basis data • query untuk manipulasi table dalam basis data • query untuk mengakses multi table • query pembuatan basis data pada RDBMS 	Siswa mampu menentukan <ul style="list-style-type: none"> • relasi antar kelas dalam sistem berorientasi objek • output program yang menggunakan class, method dan object • output program yang menggunakan pewarisan • paket yang digunakan dalam class library 	Siswa mampu : <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan <ul style="list-style-type: none"> ○ tabel pada web dengan HTML ○ kaitan pada halaman web ○ formulir pada halaman web ○ style pada halaman web ○ fungsi dalam program aplikasi berbasis web ○ teknik desain aplikasi mobile ○ teknik pengolahan input user

Level Kognitif	Lingkup Materi				
	Pemrograman dan Dasar Komputer	Desain Grafis	Basis Data	Pemodelan dan Pemrograman Berorientasi Obyek	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
	operasi aritmatika dan logika				<ul style="list-style-type: none"> Menentukan struktur basis data dalam pemrograman mobile
Penalaran dan Logika - menganalisis - mendiagnosis - merancang	Siswa mampu : <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis <ul style="list-style-type: none"> relasi logika dasar (NOT, AND, OR); (NOR,NAND,EXOR,EXNOR) hasil logika pemrograman pada array hasil logika pemrograman pada struktur kontrol Percabangan hasil logika pemrograman pada struktur kontrol Perulangan Mendiagnosis permasalahan pada jaringan lokal (LAN) 	Siswa mampu menganalisis penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	Siswa mampu mrencang SQL bertingkat dalam memanipulasi basis data	Siswa mampu mendiagnosis kesalahan dalam program	Siswa mampu menganalisis <ul style="list-style-type: none"> struktur kendali program penanganan kesalahan pada program desain aplikasi lanjutan