



PENTAKSIRAN DIAGNOSTIK AKADEMIK SEKOLAH BERASRAMA PENUH 2025

PEPERIKSAAN PERCUBAAN TINGKATAN LIMA

SAINS KOMPUTER

3770/1

Kertas 1

Ogos 2025

PERATURAN PEMARKAHAN

SAINS KOMPUTER

KERTAS 1

UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA

AMARAN

Peraturan pemarkahan ini **SULIT** dan **Hak Cipta Sekolah Berasrama Penuh**. Kegunaannya khusus untuk pemeriksa yang berkenaan sahaja. Sebarang maklumat dalam peraturan pemarkahan ini tidak boleh dimaklumkan kepada sesiapa. Peraturan pemarkahan ini tidak boleh dikeluarkan dalam apa-apa jua bentuk penulisan dan percetakan.

NAMA PEMERIKSA	:	
NAMA SEKOLAH	:	
TANDA TANGAN PENERIMAAN PERATURAN PERMARKAHAN	:	
TARIKH	:	
COP SEKOLAH	:	

Peraturan Pemarkahan ini mengandungi **13** halaman bercetak.

Bahagian	No Soalan	Standard Pembelajaran	Markah Penuh
A	1	1.1.1	2
	2	1.2.3	4
	3	1.3.2	3
	4	1.4.2	3
	5	1.5.1	3
	6	1.6.1	2
	7	1.7.1	2
	8	2.1.2	2
	9	2.2.1	3
	10	2.3.4	2
	11	2.4.2	2
	12	3.2.1	2
	13	1.1.4	2
	14	1.2.1	2
	15	1.3.4	4
	16	1.3.6	2
	17	2.1.6	4
	18	3.1.3	2
	19	3.2.8	2
	20	3.3.2	2
B	1	1.4.2	10
	2	2.1.4	10
	3	3.3	15
	4	1.3	15
Jumlah			100

Bahagian A:**[50 markah]****KRITERIA PENSKORAN**

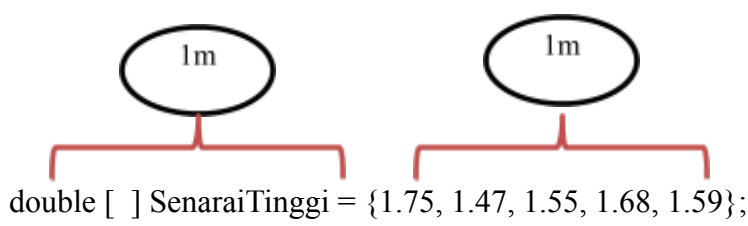
Soalan	Jawapan	Markah
1	Teknik Leraian Dapat memahami sebuah basikal berfungsi dengan lebih mudah apabila seluruh basikal dipecahkan / dilaraikan kepada bahagian yang lebih kecil . (Justifikasi berkaitan basikal)	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
2	i. Baris 4 / Kira jumlahHargaTiket = bilangan_tiket/0 ii. Ralat masa larian iii. Baris 4 / Kira jumlahHargaTiket = bilangan_tiket * harga_tiket iv. Ralat Logik @ Ralat sintaks	1m 1m 1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
3	A : String B : Double / double C : Integer / integer	1m 1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
4	<pre>//Pengisytiharan saiz tatasusunan String [] namaKelas = new String [2]; namaKelas [0] = " Merah" ; namaKelas [1] = " Hitam " ; //Memaparkan nama Kelas Merah System.out.print (namaKelas [0]);</pre>	[] 1m " " 1m () 1m

Soalan	Jawapan	Markah
5	D: Ralat masa larian E: Ralat logik F: Ralat sintaks	1m 1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
6	 double [] SenaraiTinggi = {1.75, 1.47, 1.55, 1.68, 1.59};	2m

Soalan	Jawapan	Markah
7	G : Fasa Pelaksanaan H : Fasa Pengujian	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
8	I : Model Hierarki J : Model Hubungan	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah			
9 (i)	MURID (IDMurid<KP>, Nama, Jantina, Tingkatan)	1m			
9 (ii)	MURID	1m			
	<table><tr><td>IDMurid<KP></td><td>Nama</td><td>Jantina</td><td>Tingkatan</td></tr></table>	IDMurid<KP>	Nama	Jantina	Tingkatan
IDMurid<KP>	Nama	Jantina	Tingkatan		

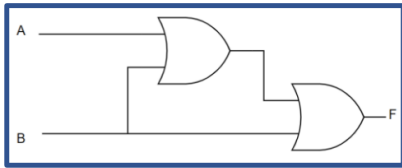
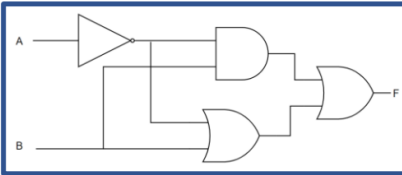
Soalan	Jawapan	Markah
10		

Soalan	Jawapan	Markah
11	K : membina L : menyelenggara	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
12	i. Konsistensi. ii. Boleh dipelajari iii. Maklum balas iv. Kebolehan membuat pemerhatian v. Kebolehan untuk menjangka (terima mana-mana jawapan)	2m

Soalan	Jawapan	Markah
13	X : Encryption / Penyulitan Y : Decryption / Nyahsulit	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
14	X : Unit Kawalan Y : Unit Aritmetik dan Logik (ALU)	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
15	a.) $F = (A + B) + B$  b.) $F = (\overline{A} \cdot B) + (\overline{A} + B)$ 	2m 2m

Soalan	Jawapan	Markah
16	a) Get ATAU b) Get TAKDAN	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
17	(i) SELECT Max (Produk.Harga) FROM Produk; (ii) SELECT Avg(Harga) FROM Produk WHERE Kategori="Kipas";	1m 1m 1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
18	M : Bahasa Penskripan Klien N : Bahasa Penskripan Pelayan	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
19	P : Mencipta / membuka fail teks Q : Membaca data daripada fail teks	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
20	X : Penstrukturan kandungan / Penstrukturan halaman Y : Penstrukturan kandungan/Penstrukturan halaman	1m 1m

Join SPM Study Group
<https://spmpaper.me/group>



BAHAGIAN B

Soalan	Jawapan	Markah
B1	a) Pendapatan ≤ 1000 && Status = “Bujang” b) Keputusan : Palsu Benar c) import java.util.Scanner; <pre> public class KelayakanPendapatan { public static void main(String[] args) { Scanner input = new Scanner(System.in); // Papar arahan kepada pengguna System.out.print("Masukkan pendapatan bulanan: "); // Input pendapatan double pendapatan = input.nextDouble(); // Semak kelayakan if (pendapatan <= 1000) { System.out.println("OUTPUT: Anda Layak"); } else { System.out.println("OUTPUT: Anda Tidak Layak"); } input.close(); } } </pre>	2m 1m 1m 1m 1m 1m 1m 1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
B2(a)(i)	<pre> CREATE TABLE DAFTAR_AHLI (NoAhli int PRIMARY KEY NOT NULL, NamaAhli varchar(255) NOT NULL, Jantina varchar(10), NoTelefon varchar(15), Email varchar(255)); </pre>	1m 1m 1m 1m
B2(a)(ii)	<pre> if(empty(\$_POST["No Ahli"])) \$errNoAhli = "Sila Masukkan Nombor Ahli"; else \$errNoAhli = ""; </pre>	1m 1m;1m 1m

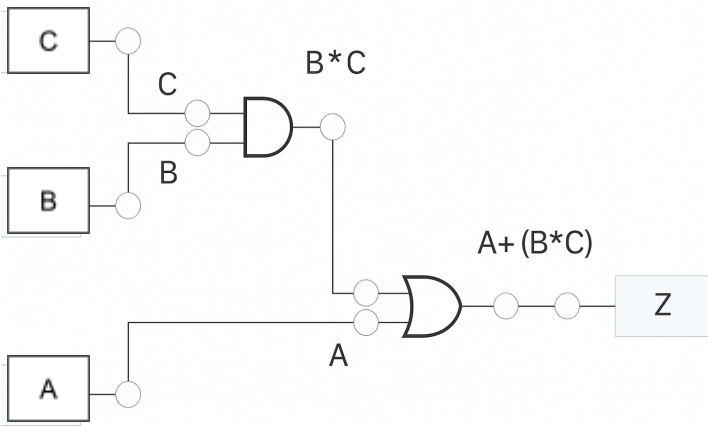
B2(b)	Memeriksa kandungan medan “Nama Ahli”.	1m
	Sekiranya kandungan medan “Nama Ahli” adalah kosong, Maka pemboleh ubah \$errNamaAhli akan menyimpan perkataan “Sila Masukkan Nama”.	1m

Soalan	Jawapan				Markah
B3(a)	Aplikasi A	Aplikasi B	Aplikasi C	Justifikasi	9m
	Butang Aplikasi A berada di sebelah kiri	Butang Aplikasi B berada di sebelah kiri	Tidak berada di sebelah kiri sentiasa	• Memudahkan pengguna mencari kedudukan butang kerana sama pada semua paparan • Tidak mengganggu fokus pengguna kerana kedudukan yang sama	1m+1m
	Tidak menambah butang navigasi baharu	Tidak menambah butang navigasi baharu	Menambah butang navigasi baharu	• Memudahkan pengguna mengenal pasti untuk membuat capaian • Tidak ragu-ragu untuk menggunakan aplikasi	1m+1m
	Mempunyai butang navigasi yang bertukar mengikut bahasa yang dipilih	Mempunyai butang navigasi yang bertukar mengikut bahasa yang dipilih	Tiada	Tidak perlu bantuan orang lain atau perlu merujuk manual pengguna dengan kerap kerana boleh dipelajari sendiri	1m+1m
	Semua butang navigasi dapat dilihat dengan jelas	Tidak jelas	Semua butang navigasi dapat dilihat dengan jelas	• Memudahkan pengguna mengenal pasti untuk membuat capaian • Tidak ragu-ragu untuk menggunakan aplikasi	1m+1m
	Membenarkan mengubah	Tiada	Tiada	Tidak perlu bantuan orang lain atau perlu	1m+1m

	tetapan mengikut kehendak pengguna			merujuk manual pengguna dengan kerap kerana boleh dipelajari sendiri	
	Membawa ke halaman yang tepat di mana pengguna dapat menekan apa yang akan dipaparkan selepas menekan butang	Pengguna dapat menekan apa yang akan dipaparkan selepas menekan butang	Membawa ke halaman yang tepat di mana pengguna dapat menekan apa yang akan dipaparkan selepas menekan butang	• Pengguna boleh memilih navigasi mengikut tugas yang diperlukan kerana ia mudah dijangka • Pengguna biasa dengan butang-butang yang ada	1m+1m
	Tidak membuat pengguna bertanya-tanya apa yang akan dipaparkan	Tiada	Tiada		1m
	Tidak mengambil masa yang lama untuk menghasilkan paparan	Tidak mengambil masa yang lama untuk menghasilkan paparan	Lama menunggu	• Menjimatkan masa dan kos pengguna • Pengguna tidak perlu tunggu lama	1m+1m
	** Terima mana-mana 4 jawapan. ** 1 Blok 1 Prinsip – Tidak wajib tulis nama prinsip. ** 1 markah untuk perbandingan ** 1 markah untuk justifikasi/kesan ** penerangan isi mesti menggunakan konsep berbeza. Konsep yang sama markah dikira 1+1 sahaja.				

Soalan	Jawapan	Markah
B3(b)	Cadangan + kesan(1+1) • Navigasi perlu berada pada kedudukan yang sama pada setiap laman / supaya dapat dicari dengan mudah oleh pengguna. • Aplikasi boleh diubahsuai setting mengikut keperluan pengguna / menambah keselesaan pengguna. • Menambah tool tips pada setiap butang atau ikon yang universal / pengguna biasa dan tidak tertanya-tanya • Aplikasi perlu menyokong pelbagai peranti / supaya dapat digunakan pada banyak platform • Warna teks dan latar belakang boleh diubah /supaya pengguna buta warna dapat menggunakannya. • Mempunyai kemudahan suara(voice over) bagi/ memudahkan orang buta menggunakan aplikasi • Mempunyai ruangan komen pengguna/ agar pengguna boleh memberi cadangan untuk penambahbaikan • Meletakkan ruangan chat atau lambang media sosial seperti whatsapp sekiranya ingin bertanya soalan/ memudahkan pengguna bertanya sebarang permasalahan berkaitan aplikasi ** cadangan dan kesan yang relevan diterima ** pilih mana-mana 3 jawapan.	Jum: 6m 1m+1m 1m+1m 1m+1m 1m+1m 1m+1m 1m+1m 1m+1m Jumlah 6m

Soalan	Jawapan	Markah
B4(a)	$Z = (P \cdot Q) + R$ $(P \cdot Q)$ $+R @ R +$	1m 1m

Soalan	Jawapan	Markah
B4(b)	 input yang betul : A , B, C (1m untuk 1 input) output yang betul : B.C dan A+(B.C) @ (B.C)+A (1m untuk output yang betul)	3m 2m [5m]

Soalan	Jawapan	Markah																																													
B4(c)	<table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>B*C</th><th>Z=A+(B*C)</th></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table> *Setiap lajur yang betul 1m	A	B	C	B*C	Z=A+(B*C)	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8 m
A	B	C	B*C	Z=A+(B*C)																																											
0	0	0	0	0																																											
0	0	1	0	0																																											
0	1	0	0	0																																											
0	1	1	1	1																																											
1	0	0	0	1																																											
1	0	1	0	1																																											
1	1	0	0	1																																											
1	1	1	1	1																																											

PERATURAN PEMARKAHAN TAMAT