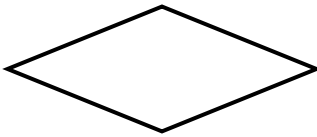
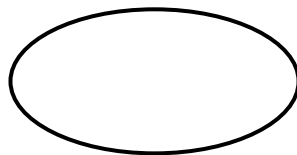
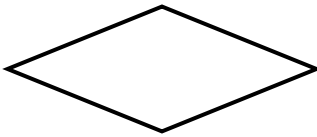
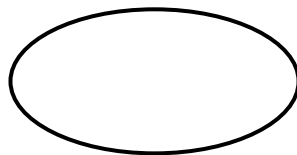
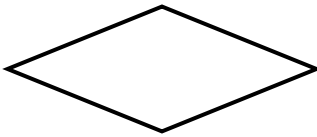
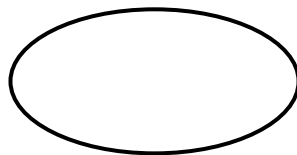
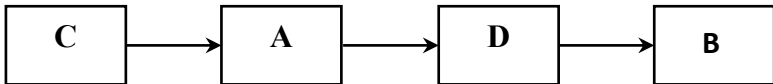


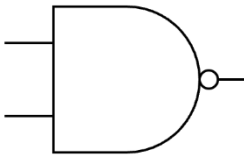
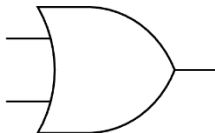
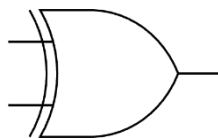
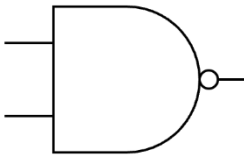
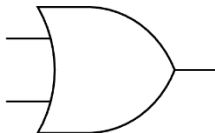
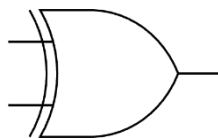
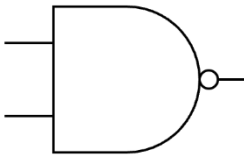
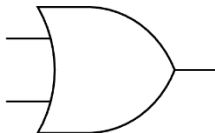
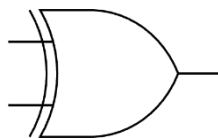
PANDUAN PEMARKAHAN PEPERIKSAAN PERCUBAAN SPM 2026
SAINS KOMPUTER (3770/1) NEGERI MELAKA

BAHAGIAN A

[50 markah]

Soalan	Jawapan						Sub Markah
1	A : Kumpulkan dan analisis data						1
	B : Jana idea (hapus halangan)						1
	C : Tentukan tindakan						1
	D : .Buat penilaian						1
2	(i) Double @ Float						1
	(ii) Boolean						1
3	(i) Membaca input atau memaparkan output ke skrin						1
	(ii) Permulaan algoritma dalam carta alir						1
4	(i) >=						1
	(ii) &&						1
5	Pembolehubah yang bermakna Atau Jenis data						1
	**Pilih salah satu						
6	(i) Fungsi/Function						1
	(ii) Prosedur/Procedure						1
7		A	C	E	D	B	3
8	(i) Ketekalan						1
	(ii) Kelewahan						1
	(iii) Integriti						1

9	<table><tr><th>Data</th><th>Simbol</th></tr><tr><td> ● membeli ● memesan ● menempah </td><td></td></tr><tr><td> ● PRODUK ● PEMBELI ● TEMPAHAN </td><td></td></tr><tr><td> ● kodProduk ● NamaPembeli ● bilTempah </td><td></td></tr></table>	Data	Simbol	● membeli ● memesan ● menempah		● PRODUK ● PEMBELI ● TEMPAHAN		● kodProduk ● NamaPembeli ● bilTempah		1 1 1
Data	Simbol									
● membeli ● memesan ● menempah										
● PRODUK ● PEMBELI ● TEMPAHAN										
● kodProduk ● NamaPembeli ● bilTempah										
10	P: Borang Q: Switchboard R: Laporan	1 1 1								
11	(i) Kebolehan membuat pemerhatian (ii) Konsistensi (iii) Kebolehan untuk menjangka	1 1 1								
12		4								
13	(i) Penyulitan Email (ii) Dua Pengesahan (iii) Kata Laluan <i>** Tidak perlu mengikut nombor / Urutan Jawapan</i>	1 1 1								

14	(i) Bas Y : Memindahkan data daripada peranti ke ingatan utama atau sebaliknya (ii) Z :melakukan operasi -operasi aritmetik dan logik seperti tambah,,tolak darab bahagi,darab, AND, OR, NOT	1 1								
15	<table><tr><th>Simbol Get Logik</th><th>Nama Get Logik</th></tr><tr><td></td><td>TAK DAN</td></tr><tr><td></td><td>ATAU</td></tr><tr><td></td><td>XATAU</td></tr></table>	Simbol Get Logik	Nama Get Logik		TAK DAN		ATAU		XATAU	1 1 1
Simbol Get Logik	Nama Get Logik									
	TAK DAN									
	ATAU									
	XATAU									

16	Jadual Kebenaran	Ungkapan boolean	1
----	------------------	------------------	---

BAHAGIAN B

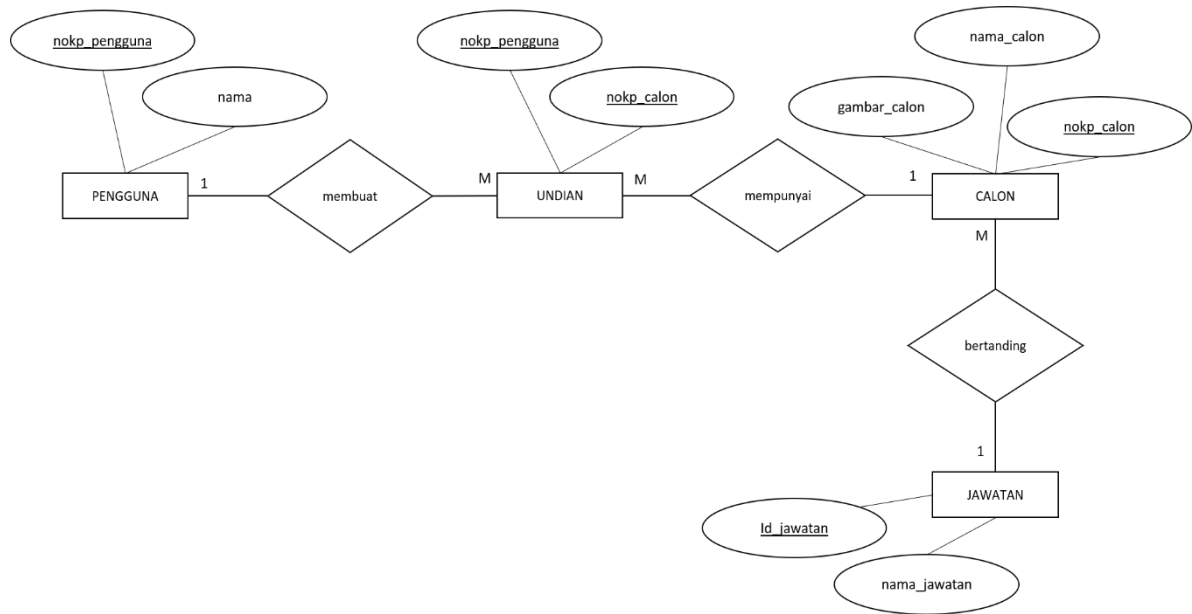
[50 markah]

Soalan	Jawapan	Sub Markah
21 (a)	<pre> 1 import java.util.Scanner; 2 public class PermohonanBiasiswa { 3 public static void main(String[] args) { 4 Scanner input = new Scanner(System.in); 5 // Input maklumat pemohon 6 System.out.print("Masukkan nama: "); 7 String nama = input.nextLine(); 8 System.out.print("Masukkan umur: "); 1m 9 int umur = input.nextInt(); 1m 10 System.out.print("Masukkan pendapatan bulanan seisi rumah (RM): "); 1m 11 double pendapatan = input.nextDouble(); 1m 12 // Papar maklumat pemohon 13 System.out.println("\n----- MAKLUMAT PEMOHON -----"); 14 System.out.println("Nama: " + nama); 15 System.out.println("Umur: " + umur); 16 System.out.println("Pendapatan Bulanan Seisi Rumah: RM" + pendapatan); 17 // Semakan kelayakan biasiswa 18 if (umur >= 18 && pendapatan <= 5000) { 3m 19 System.out.println("Status: Layak memohon biasiswa."); 1m 20 } else { 21 System.out.println("Status: Tidak layak memohon biasiswa."); 1m 22 } 23 } 24 } 25 26 27 28 29 30 </pre>	4
(i)		
(ii)		5
21 (b)	Untuk membenarkan input dimasukkan oleh pengguna / papan kekunci / peranti input	1

22 (a)(i)	Konsistensi : Kedudukan ikon berubah-ubah dan tidak berada pada kedudukan yang sama pada setiap halaman. (1m+1m) Kebolehan untuk menjangka : Penggunaan ikon pada butang navigasi yang tidak sesuai sukar pengguna menjangka fungsi ikon tersebut. (1m+1m) Maklum balas : Tiada ruangan pengguna untuk memberi pandangan/komen tentang aplikasi tersebut. (1m+1m) ** mesti ada nyatakan prinsip beserta penerangan betul. 1 markah – prinsip, 1 markah – penerangan betul	6
(a)(ii)	- mewujudkan satu ruangan maklum balas untuk tujuan penambakan. - gunakan ikon yang standard dan biasa digunakan - butang navigasi mesti berada pada kedudukan yang sama dan tidak berubah-ubah kedudukannya. ** terima mana-mana dua jawapan.	2
(b)	Mendapatkan permintaan dalam pasaran Meningkatkan produktiviti Mengurangkan kos selepas jualan Mengurangkan kos pembangunan Pengkomputeran sosial Mengembangkan aktiviti dan menambahkan pengalaman manusia ** terima mana-mana dua jawapan.	2
23 (a)	• Cadangan Y • Semua jadual dalam Cadangan Y mempunyai kebergantungan fungsi sepenuh berbanding Cadangan X masih terdapat kebergantungan fungsi separa dalam jadual CALON iaitu medan nama_calon dan gambar_calon hanya bergantung pada medan nokp_calon Sahaja • Kebergantungan fungsi transitif pada Cadangan Y telah dihapuskan iaitu jadual CALON dan jadual JAWATAN telah dipisahkan berbanding Cadangan Z yang masih terdapat kebergantungan fungsi transitif dalam jadual CALON • Cadangan Y telah berada pada bentuk penormalan tertinggi iaitu 3NF manakala Cadangan Z masih berada pada bentuk penormalan 2NF • Semua Jadual dalam Cadangan Y saling berhubung berbanding Cadangan X jadual UNDIAN dan jadual JAWATAN tidak berhubung. <i>* Perbandingan wajib mempunyai penerangan yang jelas seperti nama jadual dan medan yang terlibat.</i> <i>* Perbandingan yang hanya menyatakan ADA dan TIADA 1markah sahaja.</i> <i>* Jika pilihan cadangan salah, justifikasi yang betul diambil kira.</i>	1 1+1 1+1 1+1 1+1

23

(b)



6

Pemarkahan ERD Cadangan Y :

1. Semua Entiti betul – 1markah
2. Semua Atribut betul /lengkap - 2 markah,
**jika tidak lengkap - 1 markah
3. Semua hubungan betul / menggunakan kata kerja yang logik – 1 markah
4. Kekardinalan betul – 1 markah
5. KP lengkap & betul – 1 markah

****Jika cadangan yang dipilih di 23 (a) bukan Cadangan Y,
padankan erd yang dilakar dengan pemarkahan yang diberi.***

24 (a)

```
<html>
  <head>
    <title> Pengiraan BMI</title>
  </head>
  <body>
    <script>

      //menerima input berat dan tinggi
      var berat = prompt("Sila masukkan berat (kg)");
      var tinggi = prompt("Sila masukkan tinggi (cm)");

      //mengira BMI
      var BMI = berat /(tinggi*tinggi);

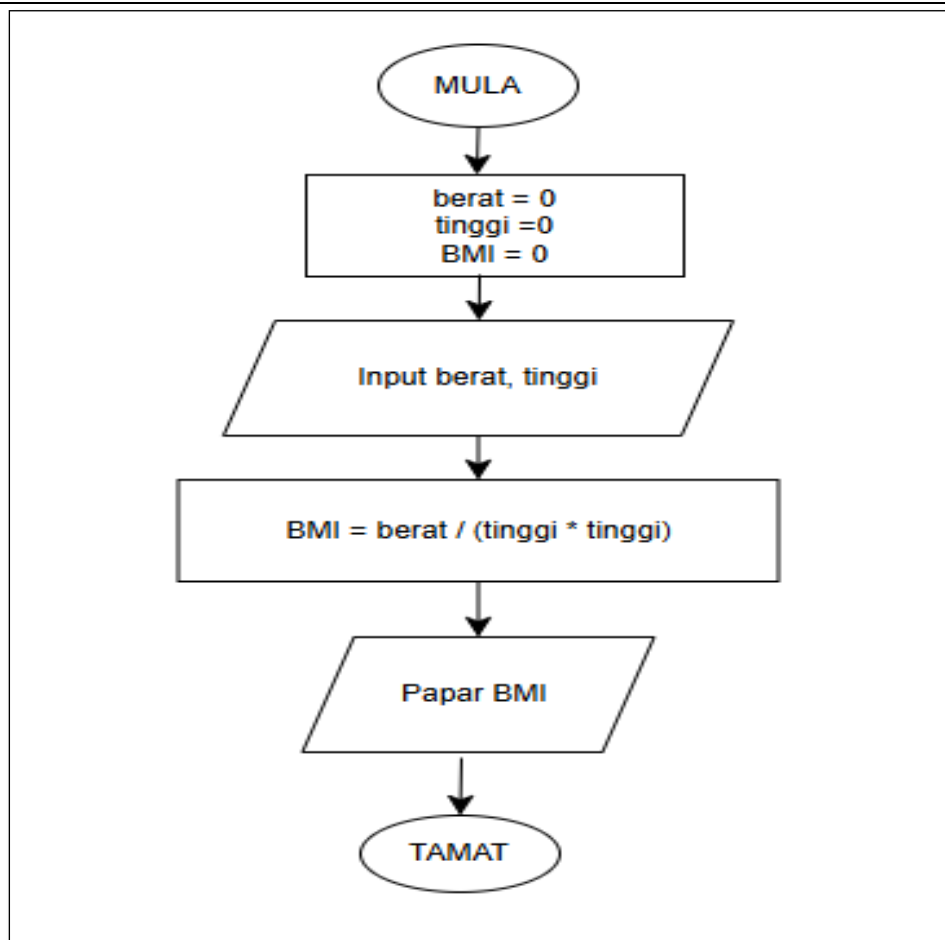
      //memaparkan BMI
      document.write("BMI adalah "+BMI);

    </script>
  </body>
</html>
```

Pemarkahan:

Tag html lengkap <html>....</html>	1markah
Ada tajuk <title>....</title>	1markah
Tag body lengkap <body>.....</body>	1markah
Tag script lengkap <script>.....</script>	1markah
Pengisytiharaan var berat dan var tinggi	1markah
Ada prompt untuk masuk berat	1markah
Ada prompt untuk masuk tinggi	1markah
Ada document.write untuk paparan BMI	1markah
Ada penggunaan mana-mana 1 amalan terbaik	1markah

24 (b)



6

Pemarkahan:

Mula/tamat	1 markah
Isytihar pembolehubah	1 markah
Input	1 markah
Proses	1 markah
Output	1 markah
Aliran	1 markah

-

