



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI TERENGGANU

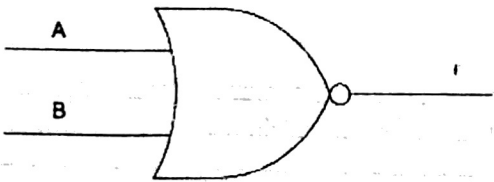
MPP 3

SPM 2026

PERATURAN PEMARKAHAN

SAINS KOMPUTER

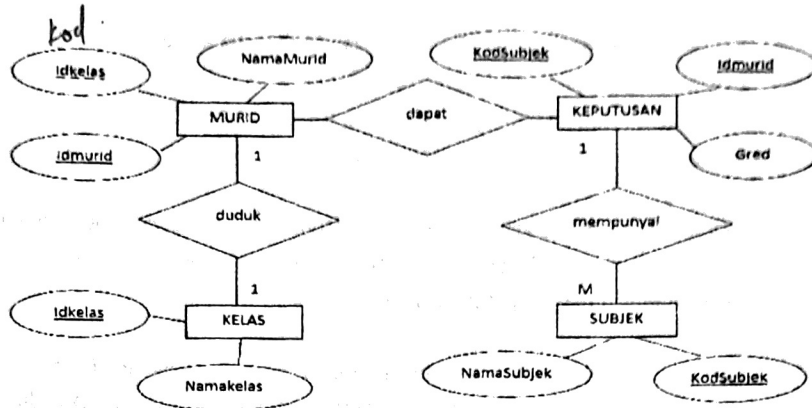
No	BAHAGIAN A		Markah												
1	❖ Sumber ❖ Kos ❖ Masa		3 Markah												
2	<table><tr><td>MULA</td><td>1</td></tr><tr><td>PAPAR Jumlah</td><td>45</td></tr><tr><td>TAMAT</td><td>6</td></tr><tr><td>INPUT Nombor1</td><td>2</td></tr><tr><td>JUMLAH = Nombor1 + Nombor2</td><td>64</td></tr><tr><td>INPUT Nombor2</td><td>3</td></tr></table>		MULA	1	PAPAR Jumlah	45	TAMAT	6	INPUT Nombor1	2	JUMLAH = Nombor1 + Nombor2	64	INPUT Nombor2	3	4 Markah
MULA	1														
PAPAR Jumlah	45														
TAMAT	6														
INPUT Nombor1	2														
JUMLAH = Nombor1 + Nombor2	64														
INPUT Nombor2	3														
3	P: Pemboleh ubah sejagat/Global variable Q: Pemboleh ubah setempat/Local variable		2 Markah												
4	i) < ii) ++ iii) ==		3 Markah												
5	i) fungsi ii) prosedur		2 Markah												
6	<table><tr><td>Menganalisa masalah bagi menentukan keperluan.</td><td>1</td></tr><tr><td>Mendokumentasi</td><td>5</td></tr><tr><td>Melaksanakan penyelesaian.</td><td>3</td></tr><tr><td>Menguji dan menyahralat.</td><td>4</td></tr><tr><td>Mereka bentuk penyelesaian.</td><td>2</td></tr></table>		Menganalisa masalah bagi menentukan keperluan.	1	Mendokumentasi	5	Melaksanakan penyelesaian.	3	Menguji dan menyahralat.	4	Mereka bentuk penyelesaian.	2	4 Markah		
Menganalisa masalah bagi menentukan keperluan.	1														
Mendokumentasi	5														
Melaksanakan penyelesaian.	3														
Menguji dan menyahralat.	4														
Mereka bentuk penyelesaian.	2														
7	i) Id_pelajar/id_daftar/kod_peperiksaan ii) Id_pelajar/Kod_Peperiksaan		3 Markah												
8	X : Penggunaan satu jadual dengan dua kriteria Y : Penggunaan dua jadual dengan satu kriteria		2 Markah												
9	P : Konsistensi / Consistency - 1m Q : Kebolehan Membuat Pemerhatian / perceivability - 1m R: Maklum balas / feedback - 1m		3 Markah												

10	(i) Sebagai satu permulaan untuk membina sesuatu paparan dan rekabentuk skrin. (ii) Sebagai artifak yang dianalisis untuk membolehkan pereka bentuk mengkaji masalah pada prototaip tersebut. (iii) Sebagai produk/artifak untuk pereka bentuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada prototaip tersebut. (iv) Sebagai contoh yang membolehkan pereka bentuk untuk menghasilkan paparan yang lebih baik.	2 Markah															
11	a) Caesar cipher b) PENGGODAM - c)	2 Markah															
12	i) P: Bas Luaran ii) Q : Bas Dalam	2 Markah															
13	 **Betul label input - 1M Betul lukisan simbol - 1M	2 Markah															
14	XATAU <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>C</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr> <td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr> <td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr> <tr> <td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>	A	B	C	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	3 Markah
A	B	C															
0	0	0															
0	1	1															
1	0	1															
1	1	0															

15	INSERT INTO BUKU VALUES ('B004','Interlok','Abdullah Hussain','Novel',30.00); INSERT INTO (1 markah) BUKU (1 markah) VALUES yang betul (1 markah)	3 Markah
16	SELECT Max (PESANAN.JumlahAlatan) -1m FROM PESANAN -1m WHERE ((PESANAN.TarikhPesanan) between # 01/05/2026# AND #31/05/2026)); -1m -1m ATAU SELECT Max (JumlahAlatan) – 1m FROM PESANAN – 1m WHERE ((TarikhPesanan (Mei)) -1m -1m	4 Markah
17	HTML/Hypertext Markup Language	1 Markah
18	i) carian perdua/binary search ii) 12	2 Markah
19	i) X: BAR NAVIGASI ii) Y : DROP DOWN MENU	2 Markah
20	i) color : red ; color : - 1m red ; - 1m	2 Markah

BAHAGIAN B		N
1	(a) (i) user (ii) pass (b) A : server / localhost B : username / root C : password D : nama pangkalan data (c) - Mencapai medan id daripada jadual ahli di mana medan nama dan medan nokp yang dimasukkan sama dengan yang ada dalam jadual (2M) - Sekiranya medan id sama seperti medan dalam jadual, maka paparan Anda berjaya LOGIN dipaparkan (1M) - Sekiranya medan id tidak sama seperti medan dalam jadual, paparan Sila login semula akan muncul (1M)	2 4 Markah 4 Markah

2



4 ENTITI betul – 4m

Semua atribut lengkap – 2m (tak lengkap 1m)

Semua Kunci Primer lengkap – 2m (tak lengkap 1m)

Hubungan lengkap – 1m

Kekardinalan lengkap/betul – 1m

10
Markah

a)

Paparan b

1. dari segi Kebolehan membuat pemerhatian Dimana Nama dan ikon yang digunakan pada butang b mudah difahami berbanding paparan C Dimana nama dan ikon sukar difahami. / Kesemua butang navigasi yang disediakan dapat dilihat setiap kali menggunakan aplikasi ini pada paparan b.
2. dari segi konsistensi paparan b lebih konsisten dimana Butang navigasi sentiasa disebelah kiri berbanding paparan A, Dimana butang navigasi tidak diletakkan dalam satu Kumpulan pada paparan aplikasi.
3. Dari segi Kebolehan untuk menjangka paparan b lebih baik dimana Apabila pengguna menekan sebarang butang, pengguna akan dapat meneka apa yang akan dipaparkan selepas itu berbanding
4. paparan b lebih baik Dari segi Boleh dipelajari, Dimana Aplikasi ini mudah untuk dipelajari apabila pengguna menggunakan berbanding paparan a dan c

1 + 1

1 + 1

1 + 1

MENGIRA LUAS SILINDER

JEJARI :

TINGGI:

LUAS :

TINGGI = 1

TAPAK = 1

LUAS = 1

TAJUK = 1

KIRA = 1

KOTAK = 1

6 Marks

	<pre> import java.util.Scanner; public class KumpulanMurid { public static void main(String[] args) { Scanner input = new Scanner(System.in); System.out.print("Masukkan markah: "); int markah = input.nextInt(); if (markah >= 70 && markah <= 100) { System.out.println("Kumpulan Cemerlang"); } else if (markah >= 40 && markah <= 69) { System.out.println("Kumpulan Potensi"); } else { System.out.println("Kumpulan Fokus"); } } } </pre>	1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 1 MARKAH 9 Markah
--	---	---