

SKEMA PEPERIKSAAN PERCUBAAN SPM 2025

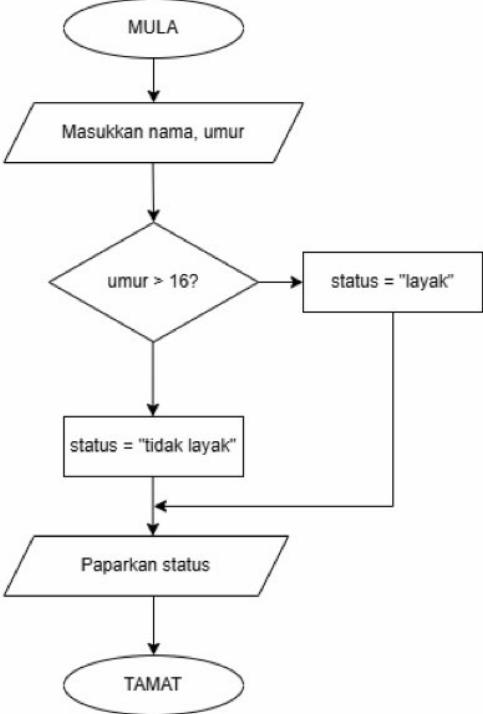
BAHAGIAN A

BIL	SKEMA	MARKAH
1	A : Leraian B : Algoritma	1m 1m
2	X: Sejagat/ Global Y: Setempat/ Local	1m 1m
3	i) ii) == iii)	1m 1m 1m
4	(i) umur=7 (ii) umur=umur-1 (iii) PAPAR umur	
5	i) fungsi ii) JumlahNo () iii) 95 54	
6	kekardinalan	1m
7	Jenis data yang bersesuaian Pemboleh ubah nombor2 menggunakan jenis data integer, sepatutnya jenis data float/double kerana nilai perpuluhan.	1m 1m
8	(a) X - Unit pemprosesan pusat Y - Unit ingatan utama (b) hertz	1m 1m 1m
9	Dua pengesahan (Double verification)	1m
10	(i) IdPekerja (ii) IdPekerja	1m 1m
11	P : Kebergantungan fungsi sepenuh Q : Kebergantungan fungsi transitif	1m 1m

	R : Kebergantungan fungsi separa	1m
12	i) Konsistensi ii) Kebolehan untuk menjangka iii) Kebolehan membuat pemerhatian iv) Boleh dipelajari	1m 1m 1m 1m
13	P : TAK DAN Q : TAK R : X ATAU	1m 1m 1m
14	namaBarang, kuantiti BARANG ORDER BY	
15	45.6, 55.7, 66.8, 77.9, 89.5	1m
16	X: Isihan Buih	1m
	Y: isihan pilih	1m
17	umur	1m
18	i) r ii) a	1m 1m
19	(a) Membenarkan perubahan kepada gaya sesuatu laman web dan menerangkan persembahan bagi sesuatu dokumen HTML. (b) (i) <style> (ii) border (iii) </style>	1m 1m 1m 1m
20	(c) Q : Jenis Persekitaran Web yang Dibina (d) keseimbangan visual / navigasi / warna dan grafik / typography / penekanan maklumat dalam laman web / perbezaan elemen dalam laman web <i>**Catatan: mana-mana tiga prinsip</i>	1m 1m / 1m / 1m



BAHAGIAN B

BIL	SKEMA	MARKAH
1	(a) nama / umur	1
	(b) Struktur Kawalan Pilihan	1
	(c)  <pre> graph TD MULA([MULA]) --> Input[/Masukkan nama, umur/] Input --> Decision{umur > 16?} Decision --> Layak[status = "layak"] Decision --> TidakLayak[status = "tidak layak"] Layak --> Output[/Paparkan status/] TidakLayak --> Output Output --> TAMAT([TAMAT]) </pre>	
	(d) <pre> import java.util.Scanner; public class Main { public static void main(String[] args) { Scanner input=new Scanner(System.in); String undi; System.out.print ("Sila masukkan nama :"); String nama= input.nextLine(); System.out.print ("Sila masukkan umur :"); int umur= input.nextInt(); if (umur>16){ - 1m undi = "Anda Layak Mengundi"; } -1m </pre>	



		<pre> else { -1m undi = "Anda Tidak Layak Mengundi"; -1m } System.out.print (undi); } } </pre>	
2	(a)	Bentuk ONF Justifikasi: - Masih terdapat anomali - Tiada kunci primer - Terdapat data berulang - Jadual tidak atomik	1m 1m Catatan: pilih mana-mana justifikasi
	(b)	PESERTA(nopeserta<KP>, nama, kelas, umur, kategori) ACARA(idacara<KP>, acara) REKOD_ACARA(nopeserta<KP><KA>, idacara<KP><KA>, rekod)	3 entiti - 2m 2 KP - 1m 2 KA - 1m Atribut penuh - 2m
	(c)	<pre> graph LR subgraph PESERTA nopeserta((nopeserta)) kelas((kelas)) nama((nama)) umur((umur)) kategori((kategori)) end subgraph ACARA idacara((idacara)) acara((acara)) end subgraph REKOD_ACARA rekod((rekod)) end PESERTA --- M --- REKOD_ACARA REKOD_ACARA --- N --- ACARA </pre>	Entiti - 1m Atribut - 2m KP - 1m Kekardinalan - 1m Simbol - 1m Hubungan - 1m

3	(a)	i) Aplikasi terbaik ialah Aplikasi DigiSmart (DS) - no 1-3 konsistensi (consistency) - Semua elemen dalam aplikasi DS menggunakan prinsip konsistensi di mana semua elemen sentiasa kekal di kedudukan yang sama berbanding aplikasi CM yang tidak konsisten dan boleh mengganggu fokus pengguna. - Ini membolehkan pengguna menggunakan aplikasi dengan selesa dan mudah. - no 4-6 kebolehan membuat pemerhatian (perceivability) - Semua elemen dalam aplikasi DS menggunakan prinsip kebolehan membuat pemerhatian di mana semua butang navigasi mudah difahami dan mudah di kesan berbanding aplikasi CM yang sukar difahami. - Ini membolehkan pengguna yang pertama kali menggunakan aplikasi dengan mudah dan tanpa ragu-ragu. - no 7 - 9- Boleh dipelajari (learnability) - Aplikasi DS mempunyai prinsip boleh dipelajari apabila pengguna mudah menggunakan aplikasi dan boleh mengubah ketetapan mengikut kesesuaian pengguna serta mudah memahami fungsi butang yang ditunjukkan berbanding dengan Aplikasi CM yang tidak boleh diubah ketetapan mengikut kesesuaian pengguna dan memerlukan bantu untuk menggunakan aplikasi tersebut. Ini membolehkan pengguna menggunakan aplikasi dengan lebih selesa. - No 10-12 Kebolehan untuk menjangka (predictability) - Semua elemen dalam aplikasi DS menggunakan prinsip kebolehan untuk menjangka di mana pengguna boleh membuat jangkaan halaman yang akan dipaparkan dalam aplikasi tersebut sebelum pengguna menggunakan aplikasi berbanding aplikasi CM yang membuatkan pengguna tertanya-tanya halaman yang akan dipaparkan. - Ini membolehkan pengguna menggunakan aplikasi dengan selesa dan mudah. - No 13-15 Maklum balas (feedback) - Semua aplikasi mempunyai prinsip maklumbalas kerana aplikasi boleh membuat carian dan tindak balas tindakan pengguna. Walau bagaimanapun Aplikasi DS tidak memerlukan masa yang lama untuk membuat paparan berbanding Aplikasi CM yang memerlukan masa yang	1m 1+1 1+1 1+1 1+1 1+1
---	-----	---	---

		lama untuk menghasilkan paparan. - Ini membolehkan carian boleh dilaksanakan dengan lebih pantas. ** pilih 3 jawapan yang sesuai dan relevan beserta justifikasi / implikasi	
	(b)	i) Navigasi perlu berada pada kedudukan yang sama pada setiap laman ii) Aplikasi boleh diubahsuai setting mengikut keperluan pengguna iii) Menambah tool tips pada setiap butang atau ikon yang universal iv) Aplikasi perlu menyokong pelbagai peranti v) Warna teks dan latar belakang boleh diubah vi) Mempunyai kemudahan suara(voice over) bagi/ memudahkan orang buta menggunakan aplikasi ★ Terima cadangan yang relevan dan sesuai	3m
4	(a)	Mysqli_select_db (\$samb, "db_undi");	1m 1m
	(b)	"INSERT INTO pengundi (id_pengundi, nama_pengundi, password) values ('\$id', '\$nama', '\$pass')"; INSERT INTO - 1m pengundi (id_pengundi, nama_pengundi, password)-1m Values - 1m ('\$id', '\$nama', '\$pass')"; - 1m	2m 2m
	(c)	BORANG TAMBAH PENGUNDI ID Pengundi: Nama Pengundi:	



