



**MAJLIS PENGETUA SEKOLAH MALAYSIA
NEGERI SELANGOR**

**PENILAIAN INTERVENSI TERBILANG AKADEMIK SELANGOR (PINTAS) 2025
SAINS KOMPUTER TINGKATAN 5**

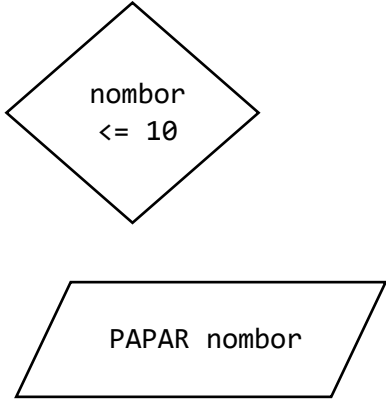
Kertas 1

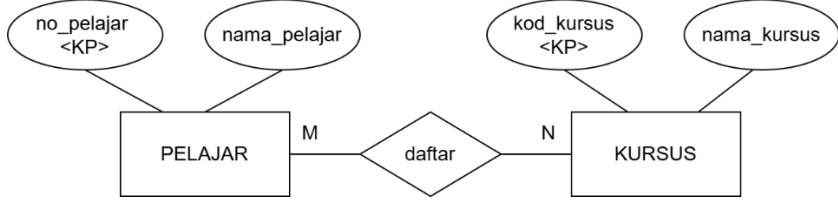
3770/1(PP)

Peraturan Pemarkahan

UNTUK KEGUNAAN PEMERIKSA SAHAJA

BAHAGIAN A

No	Jawapan	Markah	Jumlah Markah
1.	C G A H	1 1 1 1	4m
2.	String double / float boolean	1 1 1	3m
3.		1 1	2m
4.	= <= ++	1 1 1	3m
5.	a) Ralat masa larian b) Pengiraan data bukan berangka / pengisytiharan nilai tinggi bukan nombor / pengiraan dengan abjad (bukan nombor)	1 1	3m
6.	X : Fungsi / <i>Function</i>	1	1m
7.	W : Analisis keperluan X : Laksana Penyelesaian Y : Uji dan Nyah Ralat Z : Dokumentasi	1 1 1 1	4m

No	Jawapan	Markah	Jumlah Markah																				
8.	 Simbol hubungan 1 Simbol atribut 1 Nama atribut dengan label/garis KP 1		3m																				
9.	P : Peringkat Kedua / 2NF Q : Peringkat Pertama / 1NF R : Peringkat Ketiga / 3NF	1 1 1	3m																				
10.	X : Pertanyaan / <i>Query</i> Y : Jadual / <i>Table</i> Z : Borang / <i>Form</i>	1 1 1	3m																				
11.	a) Boleh dipelajari b) Kebolehan membuat pemerhatian	1 1	2m																				
12.	X : Ralat Logik Y : Ralat Sintaks	1 1	2m																				
13.	a) Penggodaman / <i>Hacking</i> b) (i) Dua pengesahan / <i>Double Verification</i> (ii) Kata laluan / <i>Password</i>	1 1 1	3m																				
14.	a) 3 b) KOMPUTEN	1 1	2m																				
15.	<table border="1" data-bbox="331 1758 1093 1982"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>$\bar{A}$</th><th>F</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>0</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>	A	B	$\bar{A}$	F			1	0			1	1			0	0			0	0	1 1 1 1	4m
A	B	$\bar{A}$	F																				
		1	0																				
		1	1																				
		0	0																				
		0	0																				

No	Jawapan	Markah	Jumlah Markah
16.	$F = \overline{AB + C}$ AB C Simbol <i>ATAU</i> dan <i>NOT</i> yang tepat	1 1 1	3m
17.	a) COUNT(id_murid) 2 b) PURATA 77	1 1 1 1	4m
18.	HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	1	1m
19.	text-align	1	1m
20.	a) <i>Typography</i> b) Navigasi	1 1	2m

BAHAGIAN B

No	Jawapan	Markah	Jumlah Markah
1.	a) <code>if</code> <code>(gred_SKomp == 'A' gred_SKomp == 'B') {</code> <code> status_kelayakan = true;</code> <code>} else {</code> <code> status_kelayakan = false; }</code> 1 markah jika sintaks lengkap semua 0 markah jika ada sintaks yang tidak lengkap b) <code>System.out.println(status_kelayakan);</code> <code>if (status_kelayakan == true) {</code> <code> System.out.println("Layak");</code> <code>} else {</code> <code> System.out.println("Belum Layak"); }</code> Terima jika calon tulis : <code>if (status_kelayakan) {</code> 1 markah jika sintaks lengkap semua 0 markah jika ada sintaks yang tidak lengkap	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5m 5m 10m
2.	a) (i) Konsistensi / <i>Consistency</i> : - Semua butang, menu, ikon interaksi kekal pada kedudukan yang sama untuk semua paparan skrin. (ii) Kebolehan membuat pemerhatian / <i>Perceivability</i> : - Pengguna mengetahui fungsi bagi setiap ikon, butang, menu. - Setiap menu, butang, ikon mudah untuk dikenalpasti. - Pengguna boleh menggunakan aplikasi dengan selesa tanpa ragu-ragu. (iii) Maklum Balas / <i>Feedback</i> : - Terdapat maklum balas yang dipaparkan apabila pengguna berinteraksi dengan aplikasi seperti makluman pesanan berjaya dihantar. - Memberi respon/maklumat terhadap interaksi pengguna	1 1 1 1 1 1	6m

	b) (i) Fungsi menukar saiz tulisan : - Membantu pengguna yang mempunyai masalah penglihatan atau kesukaran membaca supaya dapat melihat teks pada skrin dengan lebih jelas. (ii) Fungsi arahan suara : - Membantu pengguna yang mempunyai masalah penglihatan atau tidak mampu menggunakan skrin sentuh untuk membuat pesanan dengan hanya bercakap/memberi arahan suara. (iii) Fungsi pembaca skrin (<i>screen reader</i>) : - Aplikasi boleh membaca teks pada skrin dengan kuat bagi membantu pengguna yang mempunyai masalah penglihatan atau kesukaran membaca.	1 1 1 1	4m
		Jumlah	10m
3.	a) Rajah penormalan terbaik ialah Rajah 15a) Jadual pada Rajah 15a) berada pada kebergantungan fungsi sepenuhnya. berbanding jadual pada Rajah 15b) yang masih mempunyai kebergantungan fungsi transitif. Tiada kebergantungan fungsi transitif pada jadual di Rajah 15a) berbanding terdapat kebergantungan fungsi transitif pada jadual di Rajah 15b) Jadual pada Rajah 15a) berada pada tahap ternormal @ 3NF. berbanding jadual pada Rajah 15b) yang berada pada tahap 2NF. b) PELANGGAN (idPelanggan <KP>, namaPelanggan) MENU (kodMenu <KP>, namaMenu, harga) TEMPAHAN (noResit <KP>, idPelanggan <KA>, kodMenu <KA>, tarikhTempah, kuantiti, servis <KA>) SERVIS (servis <KP>, jenisServis)	1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2	7m 8m 15m
		Jumlah	15m

4.	<pre><html> <head> <title>Program Luas Segi Tiga</title> </head> <body> var tapak = prompt("Input tapak :"); var tinggi = prompt("Input tinggi :"); function kira (tapak, tinggi) { return 0.5 * tapak * tinggi; } var luas = kira(tapak, tinggi); document.write(tapak); document.write(tinggi); document.write(luas); </body> </html></pre> Ada Tagging HTML, BODY semua ada walau tak lengkap ditutup Ada Tagging SCRIPT semua ada walau tak lengkap ditutup Ada amalan terbaik (komen, inden walaupun sedikit)	1 1 + 1 1 + 1 1 1 + 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	15m
Pemarkahan :	Ada Tajuk Ada Tagging HTML, BODY semua ada walau tak lengkap ditutup Ada Tagging SCRIPT semua ada walau tak lengkap ditutup Ada isytihar pemboleh ubah tapak dan tinggi Ada input nilai tapak dan tinggi Ada nama function Ada Body of function mengira luas segi tiga Ada return Ada panggil function Ada output semua nilai pemboleh ubah Ada amalan terbaik (komen, inden walaupun sedikit)	1 1 1 2 2 1 1 1 1 1 3 1	