

## Kisi-Kisi Penilaian - Proses Rekayasa Perangkat Lunak dan Pemodelan UML

Mata Pelajaran: Rekayasa Perangkat Lunak / PPLG

Kelas: XII (Dua Belas)

Jumlah Soal: 40 Pilihan Ganda & 5 Esai

No.	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal (PG)	No. Soal (Esai)
1.	<b>Tahapan Rekayasa Perangkat Lunak</b>	Siswa dapat mengidentifikasi tahapan utama (Perencanaan, Analisis, Perancangan).	PG	1, 2, 3	
2.		Siswa dapat menjelaskan keterkaitan antar tahapan dan pentingnya urutan proses.	Esai		1
3.		Siswa dapat menjelaskan tujuan dari tahap perencanaan.	PG	34	
4.	<b>Analisis Kebutuhan</b>	Siswa dapat mengidentifikasi dokumen spesifikasi kebutuhan (SRS).	PG	4	
5.		Siswa dapat menyebutkan metode	PG	5	

		pengumpulan kebutuhan (wawancara).			
6.		Siswa dapat membedakan kebutuhan fungsional dan non-fungsional.	PG	6, 7	
7.		Siswa dapat menganalisis risiko jika tahap analisis tidak dilakukan dengan baik.	Esai		5
8.	<b>Dasar-dasar UML</b>	Siswa dapat mengidentifikasi definisi dan fungsi UML.	PG	8	
9.		Siswa dapat menentukan diagram yang cocok untuk berkomunikasi dengan klien.	PG	40	
10.	<b>Diagram Use Case &amp; Skenario</b>	Siswa dapat menentukan fungsi Diagram Use Case pada tahap analisis.	PG	9	
11.		Siswa dapat mengidentifikasi komponen (Aktor).	PG	10	
12.		Siswa dapat membedakan relasi (<<include>>).	PG	26	

13.		Siswa dapat menjelaskan fungsi dan membuat contoh Skenario Use Case.	PG, Esai	11	2
14.		Siswa dapat membedakan komponen skenario (Pre-condition, Post-condition, Main Flow, Alternative Flow).	PG	12, 13, 27, 37	2
15.	<b>Diagram Activity</b>	Siswa dapat mengidentifikasi fungsi Diagram Activity.	PG, Esai	14	3
16.		Siswa dapat mengenali simbol-simbol (Initial, Decision, Join, Swimlane).	PG	15, 16, 28, 29	
17.	<b>Diagram Sequence</b>	Siswa dapat mengidentifikasi fungsi Diagram Sequence.	PG, Esai	17	3
18.		Siswa dapat mengenali komponen (Lifeline, Activation Bar).	PG	18, 19	
19.		Siswa dapat membedakan jenis pesan (Synchronous, Reply, Self-Message).	PG	30, 31, 38	

20.	<b>Diagram Kelas</b>	Siswa dapat mengidentifikasi fungsi Diagram Kelas sebagai blueprint sistem.	PG, Esai	20, 25	4
21.		Siswa dapat menjelaskan struktur simbol kelas dan visibilitasnya.	PG	21, 22, 32	4
22.		Siswa dapat membedakan jenis relasi (Generalization, Composition).	PG	23, 33, 39	
23.		Siswa dapat mengidentifikasi Multiplicity.	PG	24	
24.	<b>Perancangan Sistem</b>	Siswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis perancangan (UI, Database).	PG	35, 36	

#### Keterangan Level Kognitif:

- **C1 (Mengingat):** Mengingat kembali fakta atau istilah dasar.
- **C2 (Memahami):** Menjelaskan konsep, membedakan, atau menginterpretasikan informasi.
- **C3 (Menerapkan):** Menggunakan konsep dalam situasi baru atau contoh konkret.
- **C4 (Menganalisis):** Memecah informasi menjadi bagian-bagian, membandingkan, menganalisis hubungan.