

SULIT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

BAHAGIAN PEPERIKSAAN DAN PENILAIAN
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

JABATAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

PEPERIKSAAN AKHIR

SESI II : 2025/2026

DFC30333: ETHICS IN COMPUTING

TARIKH : 7 MEI 2026

MASA : 11.30 AM – 1.30 PM (2 JAM)

Kertas soalan ini mengandungi **DUA PULUH SATU (21)** halaman bercetak.

Bahagian A: Objektif (30 soalan)

Bahagian B: Struktur (2 soalan)

Dokumen sokongan yang disertakan : Tiada

JANGAN BUKA KERTAS SOALAN INI SEHINGGA DIARAHKAN

(CLO yang tertera hanya sebagai rujukan)

TERBUKA

SULIT

SECTION B : 55 MARKS
BAHAGIAN B : 55 MARKAH

INSTRUCTION:

This section consists of **TWO (2)** structured questions. Answer **ALL** questions.

ARAHAN:

Bahagian ini mengandungi DUA (2) soalan berstruktur. Jawab semua soalan

QUESTION 1

CLO1

(a)

Ethics is a branch of philosophy that deals with questions about what is morally right and wrong, good and bad, fair and unfair.

Etika ialah cabang falsafah yang membincangkan persoalan tentang apa yang betul dan salah dari segi moral, baik dan buruk, adil dan tidak adil.

Figure B1/ Rajah B1

- i. Based on Figure B1, list **THREE (3)** importance of integrity.
Berdasarkan Rajah B1, senaraikan TIGA (3) kepentingan integrity.
[3 marks]
[3 markah]
- ii. Based on Figure B1, describe the difference between morals, ethics, and laws.
Berdasarkan Rajah B1, huraikan perbezaan antara moral, etika dan undang-undang.
[3marks]
[3 markah]
- iii. Explain **THREE (3)** main concepts of ethics in computing.
Terangkan TIGA (3) konsep utama dalam etika pengkomputeran.
[3 marks]
[3 markah]

TERBUKA

CLO1

- (b) i. Identify **THREE (3)** purpose of a code of ethics in computing.
*Kenalpasti **TIGA(3)** tujuan kod etika dalam pengkomputeran.*
 [3 Marks]
 [3 markah]
- ii. Identify **THREE (3)** problem with codes of ethics.
*Kenalpasti **TIGA (3)** masalah berkaitan kod etika.*
 [3 marks]
 [3 markah]
- iii. Determine **THREE (3)** similarities between the DPMA Code of Ethics and the IEEE Code of Ethics in guiding computing professionals.
*Tentukan **TIGA (3)** persamaan antara Kod Etika DPMA dan Kod Etika IEEE dalam membimbing profesional pengkomputeran.*
 [3 marks]
 [3 markah]

CLO1

- (c) i. State the purpose of digital watermarks.
Nyatakan tujuan watermarks digital.
 [3 marks]
 [3 markah]
- ii. Describe **THREE (3)** types of digital intellectual properties.
*Huraikan **TIGA(3)** jenis harta intelek digital.*
 [3 marks]
 [3 markah]
- iii. Explain the function of Copyright Law, Trademark Law, and Patent Law.
Terangkan fungsi Undang-undang Hak Cipta, Undang-undang Tanda Dagangan, dan Undang-undang Paten.

TERBUKA

[6 marks]

[6 markah]

QUESTION 2

CLO1

(a)

Social networking refers to the use of internet-based platforms to connect with others, share information, and build communities. These platforms allow users to create profiles, share content, and interact with others through messages, comments, and likes.

Rangkaian sosial merujuk kepada penggunaan platform berasaskan internet untuk berhubung dengan orang lain, berkongsi maklumat dan membina komuniti. Platform ini membolehkan pengguna membuat profil, berkongsi kandungan dan berinteraksi dengan orang lain melalui mesej, komen dan suka.

Figure B2/ Rajah B2

- i. Based on Figure B2 list **TWO (2)** Example of Social Networking Application.

*Berdasarkan Rajah B2 senaraikan **DUA (2)** contoh Aplikasi Rangkaian Sosial.*

[2 marks]

[2 markah]

- ii. Explain **TWO (2)** Social Networking Ethical Issues.

*Terangkan **DUA (2)** Isu Etika Rangkaian Sosial.*

[3 marks]

[3 markah]

- iii. Clarify **TWO (2)** disadvantages of social networking application.

*Jelaskan **DUA (2)** kekurangan aplikasi rangkaian sosial.*

[3marks]

TERBUKA

[3 markah]

- CLO1 (b) i. Explain **FOUR (4)** major privacy threat posed by cybertechnology.
Terangkan EMPAT(4) ancaman utama yang ditimbulkan oleh teknologi siber.
- [4marks]
[4 markah]
- CLO1 (c) i. State **THREE (3)** common ethical issues in computing.
Nyatakan TIGA(3) isu biasa etika di dalam pengkomputeran.
- [3marks]
[3 markah]
- ii. Explain **TWO (2)** the consequences of unauthorized access to computing resources.
Terangkan DUA (2) akibat capaian yang tidak dibenarkan kepada sumber pengkomputeran.
- [4marks]
[4 markah]
- iii. Apply **THREE (3)** safe internet practices in a real-life situation.
Terapkan TIGA (3) amalan internet selamat dalam situasi kehidupan sebenar
- [6marks]
[6 markah]



SOALAN TAMAT