

Nama :

Kelas :

1. Suatu proses untuk menciptakan desain produk terbaru yang nantinya akan dijual perusahaan kepada para konsumen merupakan pengertian dari...
 - a. Desain produk
 - b. Rancangan produk
 - c. Prototipe produk
 - d. Rekayasa produk
 - e. Pengujian produk
2. Kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan berusaha maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya adalah.....
 - a. Inovatif
 - b. Kreatif
 - c. Motivasi
 - d. Efektif
 - e. Motivatif
3. Berikut yang bukan penyebab gagalnya seorang pelaku bisnis dalam menjalankan usaha adalah....
 - a. Kurang modal
 - b. Manager tidak kompeten
 - c. Lokasi kurang strategis
 - d. Pemasaran kurang
 - e. Kemampuan leadership
4. Berikut ini yang termasuk dalam manfaat menjadi wirausaha adalah...
 - a. Terikat waktu
 - b. Kerja lebih santai
 - c. Bisa kerja sesuka hati
 - d. Tanggungjawab rendah
 - e. Bisa menciptakan lapangan kerja baru
5. yang termasuk kedalam unsur yang terdapat dalam pelayanan jasa, yaitu...
 - a. fasilitas produksi
 - b. tenaga kerja
 - c. hukum
 - d. daya saing
 - e. ekonomi
6. Bentuk nyata atau versi 3D dari produk yang diusulkan disebut...
 - a. Konsep
 - b. Benchmarking
 - c. Produk asli
 - d. Prototipe
 - e. Desain

7. Dalam tahap pengembangan produk berikutnya, prototype digunakan untuk mendemonstrasikan bahwa produk yang telah tercapai tingkat kegunaan yang diinginkan. Pernyataan tersebut merupakan salah satu kegunaan prototype sebagai
 - a. Pembelajaran
 - b. Penggabungan
 - c. Milestone
 - d. Komunikasi
 - e. Media Kordinasi
8. dibawah ini yang merupakan metode prototyping adalah...
 - a. dokumentasi
 - b. sketsa
 - c. perencanaan
 - d. produksi
 - e. publikasi
9. sesuatu yang dapat digunakan untuk memajang sebuah desain sebelum masuk ke tahap cetak merupakan fungsi dari...
 - a. mockup
 - b. ilustrasi
 - c. produk jadi
 - d. produksi
 - e. pengodean
10. Sikap wirausahawan adalah sebagai berikut, kecuali....
 - a. Mampu bekerja tekun, teliti, dan produktif
 - b. Mampu berpikir dan bertindak kreatif dan inovatif
 - c. Mampu berkarya dengan semangat kebersamaan
 - d. Mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara sistematis dan berani mengambil resiko
 - e. Mampu berkarya berlandaskan etika bisnis yang sehat
11. Wirausaha berasal dari kata wira dan usaha. Berikut ini arti kata wira, kecuali....
 - a. Utama
 - b. Gagah
 - c. Kegagalan
 - d. Berani
 - e. Teladan
12. 20. Sebuah platform yang menjual barang atau jasa disebut dengan...
 - a. Toko
 - b. RUko
 - c. Online Store
 - d. Butik
 - e. Website
13. Berikut ini beberapa contoh perusahaan yang bergerak pada bidang pertambangan dan energi, kecuali...
 - a. Emas
 - b. Minyak
 - c. Koperasi

- d. Gas alam
 - e. Batu bara
14. Tujuan dari promotion business adalah...
- a. Menarik pelanggan baru ke suatu bisnis yang sudah ada
 - b. Mempertemukan sekelompok orang yang sebelumnya tidak terhubung
 - c. Menawarkan nilai dengan cara menyediakan forum diskusi dan konten spesifik yang sebagian besar merupakan kontribusi dari penggunanya
 - d. Platform yang menjual barang dan jasa
 - e. Memberikan nilai kepada pelanggan dengan menyediakan konten yang spesifik dalam format digital
15. Proses membuat sesuatu dari tidak ada menjadi ada disebut dengan...
- a. Memodifikasi
 - b. Mengkombinasi
 - c. Merubah
 - d. Menciptakan
 - e. Menggunakan akal
16. syarat-syarat dalam membangun gambar kerja prototipe sebagai berikut, kecuali...
- a. cepat
 - b. ambigu
 - c. murah
 - d. resolusi tinggi
 - e. dapat dibuang
17. wadah atau pembungkus dari suatu produk yang ada didalamnya disebut...
- a. tampilan produk
 - b. kemasan produk
 - c. label produk
 - d. desain produk
 - e. jarring-jaring
18. kemasan menunjukkan ciri khas dari produk yang dijual sehingga setiap produk dengan produk lain harus memiliki kemasan yang berbeda, merupakan ciri khas dari kemasan yang memiliki fungsi...
- a. company and brand
 - b. consumer offluence
 - c. innovation opportunity
 - d. self service
 - e. barrier protection
19. pengujian untuk menemukan kesalahan yang diakibatkan dari interaksi antara sub sistem dengan interfacenya serta memvalidasi persyaratan fungsional dan nonfungsional disebut pengujian...
- a. unit
 - b. modul
 - c. subsistem
 - d. sistem
 - e. penerimaan

20. dibawah ini merupakan hal-hal yang perlu dimasukkan kedalam kartu nama, *kecuali*...
- Nama
 - Status
 - Alamat
 - Email
 - Nomor telepon
21. Memberi informasi tentang isi produk yang diberi label tanpa harus membuka kemasan merupakan...
- Keuntungan pemberian label
 - Keterangan pada label
 - Tahap perancangan label
 - Tipe label
 - Tujuan pemberian label
22. Yang termasuk dalam tipe-tipe label adalah...
- High label
 - Low label
 - Standart label
 - Brand label
 - New label
23. Dibawah ini termasuk tujuan pemberian label, *kecuali*...
- Memberi informasi tentang isi produk
 - Sarana komunikasi produsen ke konsumen
 - Sarana periklanan
 - Daya tarik
 - Memberikan rasa aman bagi konsumen
24. Membuat draft, antara lain logo brand name, tipografi, warna dan gaya desain termasuk dalam tahap...
- Tahap pra desain
 - Tahap desain label dan kemasan
 - Tahap pascadesain
 - Tahap produksi
 - Tahap finalisasi
25. Tanggal, bulan, dan tahun kedaluwarsa merupakan bagian dari...
- Keuntungan pemberian label
 - Keterangan pada label
 - Tahap perancangan label
 - Tipe label
 - Tujuan pemberian label
26. Bahan kemasan yang termasuk kedalam jenis semifleksibel berikut adalah...
- Kaca
 - Karton
 - Kayu
 - Aluminium foil
 - Kertas

27. Suatu sumber peluang yang timbul dari orang tua, kebiasaan sehari-hari, dan masyarakat disekitar rumah merupakan peluang yang berasal dari...
- a. Konsumen
 - b. Lingkungan
 - c. Diri sendiri
 - d. Perubahan yang terjadi
 - e. Informasi dari pihak lain
28. Label yang menggambarkan tentang cara penggunaan, susunan, pemeliharaan, dan hasil kerja dari suatu barang adalah...
- a. Brand label
 - b. Individual label
 - c. Descriptive label
 - d. Grade label
 - e. Price label
29. Berikut yang perlu diperhatikan dalam menggambar, kecuali...
- a. Reliability
 - b. Legibility
 - c. Accuracy
 - d. Neatness
 - e. Speed
30. Memilih karakter huruf yang sesuai dengan tema atau konsep sebagai bentuk komunikasi verbal adalah...
- a. Logo brand name
 - b. Abstrak
 - c. Tipografi
 - d. Warna
 - e. Gaya desain