

Perkembangan Hardware dan Software

1. Apa yang membedakan hardware dari software dalam sistem komputer?

- A. Hardware adalah komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh, sementara software adalah program yang berjalan di hardware.
- B. Hardware dapat berjalan tanpa software, sementara software tidak dapat berfungsi tanpa hardware.
- C. Hardware dan software memiliki fungsi yang sama dalam sistem komputer.
- D. Software lebih mahal daripada hardware.
- E. Hardware dapat diubah-ubah sedangkan software tetap.

2. Siapa yang dikenal sebagai pelopor perkembangan komputer awal yang menggunakan tabung vakum?

- A. Alan Turing
- B. Charles Babbage
- C. John von Neumann
- D. Howard Aiken
- E. John Presper Eckert dan John William Mauchly

3. Apa yang merupakan kekurangan utama dari komputer generasi pertama yang menggunakan tabung vakum?

- A. Biaya yang tinggi
- B. Kinerja yang sangat cepat
- C. Ukuran yang kecil
- D. Konsumsi daya yang rendah
- E. Keandalan yang tinggi

4. Komputer generasi kedua diperkenalkan dengan menggunakan komponen apa?

- A. Transistor
- B. Tabung vakum
- C. Integrated Circuit
- D. Chip memori
- E. Mikroprosesor

5. Apa perbedaan utama antara CPU dan GPU dalam konteks hardware komputer?

- A. CPU dirancang untuk tugas-tugas yang bersifat umum, sedangkan GPU dirancang untuk proses paralel dan grafik.
- B. CPU lebih lambat daripada GPU.
- C. GPU hanya dapat digunakan untuk pengolahan data numerik, sedangkan CPU dapat digunakan untuk semua jenis data.
- D. CPU dan GPU memiliki fungsi yang sama dalam komputer.
- E. GPU lebih mahal daripada CPU.

6. Sejarah hardware komputer dimulai dari penggunaan apa yang dikenal sebagai perangkat keras mekanik?

- A. Tabung vakum
- B. Mesin hitung
- C. Transistor
- D. Integrated Circuit
- E. Mikroprosesor

7. Komponen hardware apa yang bertanggung jawab untuk menyimpan data secara permanen di komputer?

- A. RAM

- B. CPU
- C. Hard Drive
- D. GPU
- E. Motherboard

8. Pada generasi komputer ketiga, teknologi apa yang menjadi dasar utama?

- A. Transistor
- B. Tabung vakum
- C. Integrated Circuit
- D. Mikroprosesor
- E. Chip memori

9. Apa fungsi dari motherboard dalam sistem komputer?

- A. Menyimpan data permanen
- B. Mengatur dan menghubungkan berbagai komponen hardware
- C. Mengelola pemrosesan data grafis
- D. Menyediakan daya listrik
- E. Menyimpan data sementara

10. Apa yang dimaksud dengan perangkat keras input dalam sistem komputer?

- A. Komponen yang digunakan untuk memproses data
- B. Komponen yang digunakan untuk menampilkan data
- C. Komponen yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam sistem
- D. Komponen yang digunakan untuk menyimpan data
- E. Komponen yang digunakan untuk mengelola daya listrik

11. Apa yang menjadi ciri khas komputer generasi keempat?

- A. Penggunaan tabung vakum
- B. Penggunaan transistor
- C. Penggunaan Integrated Circuit
- D. Penggunaan mikroprosesor
- E. Penggunaan teknologi Quantum

12. Komponen apa yang sering disebut sebagai "otak" komputer?

- A. RAM
- B. Hard Drive
- C. Motherboard
- D. CPU
- E. GPU

13. Apa yang menyebabkan revolusi dalam perkembangan hardware komputer pada generasi kelima?

- A. Penggunaan tabung vakum
- B. Penggunaan transistor
- C. Penggunaan Integrated Circuit
- D. Penggunaan teknologi AI dan komputer quantum
- E. Penggunaan perangkat keras mekanik

14. Apa keuntungan utama dari SSD dibandingkan dengan HDD dalam hal penyimpanan data?

- A. SSD lebih murah daripada HDD
- B. SSD memiliki kecepatan akses data yang lebih tinggi
- C. SSD lebih besar dalam kapasitas penyimpanan
- D. SSD lebih sulit untuk rusak
- E. SSD menggunakan lebih banyak daya listrik

15. Apa yang dimaksud dengan "peripheral" dalam konteks hardware komputer?

- A. Komponen utama yang memproses data
- B. Komponen yang menyimpan data
- C. Komponen tambahan yang terhubung ke komputer
- D. Komponen yang mengatur aliran daya listrik
- E. Komponen yang menghubungkan komputer ke jaringan

16. Mengapa penggunaan perangkat keras seperti GPU menjadi penting dalam komputasi modern?

- A. Untuk meningkatkan daya tahan baterai
- B. Untuk mempercepat proses grafis dan komputasi paralel
- C. Untuk mengurangi ukuran komputer
- D. Untuk mengurangi konsumsi daya
- E. Untuk menyimpan data lebih banyak

17. Dalam sejarah perkembangan komputer, apa yang menjadi terobosan besar pada generasi kedua?

- A. Penggunaan Integrated Circuit
- B. Penggunaan transistor
- C. Penggunaan mikroprosesor
- D. Penggunaan tabung vakum
- E. Penggunaan teknologi AI

18. Apa yang dimaksud dengan perangkat keras "input/output" (I/O)?

- A. Perangkat yang hanya menerima data
- B. Perangkat yang hanya mengirim data
- C. Perangkat yang mengolah data
- D. Perangkat yang dapat menerima dan mengirim data
- E. Perangkat yang menyimpan data

19. Mana dari berikut ini yang merupakan perangkat keras untuk penyimpanan data eksternal?

- A. CPU
- B. RAM
- C. Hard Drive Eksternal
- D. Motherboard
- E. GPU

20. Apa fungsi dari power supply dalam sebuah komputer?

- A. Menyimpan data
- B. Menghubungkan komponen hardware
- C. Menyediakan daya listrik untuk komponen komputer
- D. Mengelola memori komputer
- E. Menyediakan jaringan internet

21. Software yang memberikan instruksi kepada perangkat keras untuk menjalankan tugas disebut?

- a. Hardware
- b. Firmware
- c. Freeware
- d. Software
- e. Shareware

22. Siapa yang dikenal sebagai bapak penemu software?

- a. Charles Babbage
- b. Alan Turing**
- c. John Tukey
- d. Steve Jobs
- e. Bill Gates

23. Perangkat lunak yang dapat digunakan tanpa batasan waktu tetapi tidak boleh disebarluaskan tanpa izin disebut?

- a. Freeware
- b. Shareware
- c. Open source
- d. Malware
- e. Commercial software**

24. Salah satu fungsi utama dari sistem operasi adalah?

- a. Menjalankan program aplikasi
- b. Mengembangkan software baru
- c. Memproduksi perangkat keras
- d. Mendistribusikan data
- e. Menghubungkan perangkat lunak dengan perangkat keras**

25. Contoh software yang termasuk dalam kategori *freeware* adalah?

- a. Adobe Photoshop
- b. Microsoft Office
- c. Google Chrome**
- d. AutoCAD
- e. Linux

26. Malware adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk?

- a. Memperbaiki kinerja komputer
- b. Meningkatkan kecepatan internet
- c. Merusak sistem komputer**
- d. Mengoptimalkan penggunaan CPU
- e. Memperbarui sistem operasi

27. Bahasa pemrograman tingkat tinggi pertama kali muncul pada generasi software ke?

- a. Satu
- b. Dua**
- c. Tiga
- d. Empat
- e. Lima

28. Software yang memungkinkan kode sumbernya dipelajari dan dimodifikasi oleh siapa saja disebut?

- a. Shareware
- b. Freeware
- c. Open source**
- d. Commercial software
- e. Firmware

29. Sistem operasi berbasis GUI memungkinkan pengguna untuk?

- a. Mengontrol komputer hanya dengan perintah teks
- b. Berinteraksi dengan komputer secara visual
- c. Memprogram komputer secara langsung
- d. Mengendalikan hardware tanpa software
- e. Mengedit kode sumber sistem operasi.

30. Teknologi yang memungkinkan perangkat saling terhubung dan berkomunikasi disebut?

- a. Cloud computing
- b. Big Data
- c. Blockchain
- d. Internet of Things (IoT)
- e. Virtual Reality

31. Salah satu contoh dari *utility software* yang membantu membersihkan file tidak berguna di komputer adalah?

- a. Avast
- b. Microsoft Excel
- c. WinRAR
- d. CCleaner
- e. Photoshop

32. Firmware biasanya tersimpan di?

- a. Hard drive
- b. RAM
- c. ROM
- d. CPU
- e. GPU

33. *Shareware* adalah jenis perangkat lunak yang?

- a. Gratis digunakan tanpa batasan
- b. Digunakan secara uji coba dengan fitur terbatas
- c. Berbahaya dan merusak sistem
- d. Kode sumbernya dapat dimodifikasi
- e. Dipasang di ROM

34. Siapa yang mencetuskan istilah "software"?

- a. Charles Babbage
- b. Alan Turing
- c. John Tukey
- d. Tim Berners-Lee
- e. Linus Torvalds

35. Software sistem operasi yang paling populer digunakan untuk PC adalah?

- a. macOS
- b. Linux
- c. Android
- d. Windows
- e. iOS

36. Apa yang dimaksud dengan *big data*?

- a. Data yang disimpan dalam perangkat seluler
- b. Data yang dikompresi menjadi ukuran kecil
- c. Data dalam jumlah besar yang dianalisis untuk mendapatkan informasi
- d. Data yang berasal dari perangkat IoT
- e. Data yang dikirim melalui email

37. Teknologi *cloud computing* memungkinkan pengguna untuk?

- a. Menyimpan dan mengakses data secara online
- b. Memperbaiki komputer jarak jauh
- c. Memprogram perangkat keras
- d. Membuat aplikasi berbasis mobile
- e. Memodifikasi firmware

38. Contoh *open source software* yang terkenal adalah?

- a. Microsoft Word
- b. Google Chrome
- c. Linux
- d. Adobe Photoshop
- e. WinRAR

39. Teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan virtual adalah?

- a. Internet of Things
- b. Virtual Reality
- c. Blockchain
- d. Cloud Computing
- e. Big Data

40. *Blockchain* digunakan dalam teknologi untuk?

- a. Menyimpan data dalam awan
- b. Mengamankan transaksi secara desentralisasi
- c. Membuat perangkat saling terhubung
- d. Mengembangkan aplikasi berbasis AI
- e. Mengompresi file besar