Type A

PAS Kelas XII --> Bab I dan App Inventor

Total questions: 32

Instructor name: Christin Yanuarini

1. Untuk membuat sebuah projek baru anda harus masuk dulu ke dalam web App Inventor dengan menggunakan ....

   a) Akun Yahoo
   b) Akun Google
   c) Nomor HP
   d) Akun Facebook
   e) Akun Instagram

2. Jika anda sudah pernah membuat beberapa projek, ketika log in App Inventor akan ....

   a) masuk ke pembuatan projek baru
   b) langsung membuka projek yang pertama Anda kerjakan
   c) langsung membuka projek yang terakhir Anda kerjakan
   d) mereset semua projek yang telah dibuat
   e) masuk ke pembuatan akun baru

3. Berikut ini adalah contoh penamaan projek yang diperbolehkan di App Inventor, kecuali ....

   a) game pong
   b) Project_2
   c) app1
   d) hello_world
   e) NEWPROJECT

4. Bagian Designer View yang terdiri dari objek apa saja yang bisa anda gunakan ke dalam aplikasi anda, terdiri dari beberapa grup, setiap grup merupakan kelompok objek yang memiliki tema/fungsi yang sama. Bagian yang dimaksud adalah ....

   a) Properties
   b) Palette
   c) Media
   d) Viewer
   e) Components

5. Bagian Designer View yang terdiri dari tampilan handphone dan objek-objek yang ada di dalamnya yang merupakan gambaran bentuk aplikasi yang sedang dibuat. Bagian yang dimaksud adalah ....

   a) Components
   b) Viewer
   c) Properties
   d) Media
   e) Palette

6. Bagian Designer View yang merupakan daftar objek apa saja yang telah kita tambahkan ke dalam projek kita baik secara terlihat maupun tidak terlihat dalam handphone. Bagian yang dimaksud adalah ....

   a) Properties
   b) Media
   c) Components
   d) Viewer
   e) Palette

LIVEWORKSHEETS

7. Bagian Designer View yang digunakan untuk menambahkan semua objek yang mendukung aplikasi yang telah anda buat seperti gambar dan musik. Bagian yang dimaksud adalah ....

a) Palette
b) Components
c) Media
d) Properties
e) Viewer

8. Untuk menambahkan objek/komponen ke dalam aplikasi yang anda buat dapat dilakukan dengan cara ....

a) Klik dua kali komponen pada palette
b) Klik kanan komponen pada palette dan pilih add to Viewer
c) Klik kanan Viewer dan pilih komponen yang ingin ditambahkan
d) Klik dan geser komponen yang ingin anda tambahkan ke dalam Viewer
e) Buka menu My Project dan pilih import component

9. Sebuah label memungkingkan anda untuk menampilkan sebuah teks atau informasi ke dalam layar handphone pengguna. Berikut ini adalah contoh penggunaan komponen label, kecuali ....

a) Membuat judul aplikasi
b) Menampilkan instruksi game
c) Membuat teks pada intro/outro aplikasi
d) Menampilkan score game
e) Membuat karakter game

10.

Pengaturan posisi komponen seperti contoh di atas dapat dilakukan dengan ....

a) HorizontalScrollArrangement
b) CanvasProperties
c) HorizontalArrangement
d) VerticalScrollArrangement
e) VerticalArrangement

11. Pada pengaturan ukuran komponen Canvas terdapat nilai Width = "fill parrent" yang artinya ....

a) Tinggi canvas menyesuaikan ukuran tinggi layar hp
b) Lebar canvas menyesuaikan ukuran lebar layar hp
c) Lebar canvas menyesuaikan ukuran lebar ImageSprite
d) Lebar canvas menyesuaikan ukuran tinggi layar hp
e) Tinggi canvas menyesuaikan ukuran tinggi ImageSprite

12. Hal- hal yang tidak dapat dilakukan oleh App Inventor adalah...

a) Membuat Game
b) Learning Tool
c) Just for fun
d) Membuat Aplikasi
e) Membuat jaringan antar komputer

LIVEWORKSHEETS

13. Mengapa kita harus memberi nama setiap komponen pada App Inventor? (misalnya button)

a) Untuk menjalankan block
b) Karena disuruh
c) Untuk mengetahui komponen apa yang sedang kita kerjakan
d) Karena "Practice makes perfect"
e) Untuk mengetahui nama

14. Untuk mengatur Tata letak, lebar, tinggi, background, ukuran teks pada app inventor terdapat pada menu…

a) Viewer
b) Components
c) Properties
d) Project
e) Pallete

15.

Gambar disamping adalah sebuah tampilan jika kita membuka aplikasi…

a) ai emulator
b) ai2u Live
c) ai2u
d) ai Companion
e) aiEdu

16. Barisan kode-kode yang ditulis seorang pemrogram saat menyusun program komputer dikenal dengan istilah...

a) Algoritma
b) Flowchart
c) Pseudocode
d) Program
e) Source Code

17. Penulisan kode program oleh seorang pemrogram dikenal dengan istilah...

a) Coding
b) Typing
c) Drawing
d) Writing
e) Compiling

LIVEWORKSHEETS

18. Aspek keandalan sebuah program dikenal dengan istilah...

a) Reliability
b) Readability
c) Maintainability
d) Usability
e) Flexibility

19. Test case untuk menentukan bagaimana modul-modul program saling berinteraksi adalah...

a) Performance Testing
b) Functional Testing
c) User Interface Testting
d) Unit Testing
e) Integration Testing

20. Modifikasi program dilakukan dengan mengubah...

a) spesifikasi
b) jumlah variabel
c) source code
d) tampilan
e) harga

21. Apa yang membuat program atau aplikasi itu bisa dikatakan program yang berkualitas...

a) Program tersebut tidak memiliki bug atau error
b) Program tersebut mudah digunakan
c) Program tersebut memiliki banyak fitur
d) Program tersebut populer di kalangan pengguna
e) Program tersebut sangat menarik

22. Berikut tahap siklus hidup pengembangan perangkat lunak, kecuali....

a) Pengujian
b) Design
c) Perancangan
d) Pengkodean
e) Implementasi

23. Memberikan training pada user termasuk dalam tahap....

a) Performance
b) Design
c) Implementasi
d) Maintenance
e) Analyst

24. Penggunaan akhir dari sistem memiliki pemahaman tentang sistem informasi dengan tingkat yang berbeda, maka seberapa jauh penggunaan akhir dapat memahami dan menerima sistem harus di uji. Pengujian ini disebut uji....

a) Performance
b) Interface
c) Integrasi
d) Acceptance
e) Sistem

25. Pembuatan *flowchart* aliran data dalam pembuatan *software* termasuk dalam langkah ....

a) pemeliharaan
b) studi kelayakan
c) desain
d) analisis kebutuhan dan spesifikasi

LIVEWORKSHEETS

26. Alasan adanya kesepakatan penggunaan nama variabel dalam sebuah tim pengembang *software* adalah ...

a) adanya sintaks pemrograman yang harus dikuasai
b) kode program akan berhasil dan dapat berjalan sesuai keinginan
c) keterbatasan panjang karakter
d) memudahkan anggota tim lain membaca memahami setiap kode program
e) untuk mempersingkat kode program

27. pengembangan perangkat lunak yang membagi siklus hidup menjadi satu set fase, di mana satu fase dapat dimulai setelah menyelesaikan fase sebelumnya sehingga *output* dari satu fase akan menjadi *input* ke fase berikutnya adalah ...

a) *Prototype*
b) *Rapid Application Development* (RAD)
c) Model Air Terjun Klasik
d) *Agile*

28. Kode program adalah serangkaian instruksi yang diberikan kepada komputer untuk melakukan tugas tertentu. Kode program ditulis dalam bahasa pemrograman, yang merupakan bahasa yang dapat dipahami oleh komputer. Fungsi kode program adalah ...

a) untuk memberitahu komputer apa yang harus dilakukan
b) untuk membuat presentasi
c) untuk membuat dan mengedit dokumen teks
d) untuk meningkatkan efisiensi kerja

29. Proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan merupakan pengertian dari....

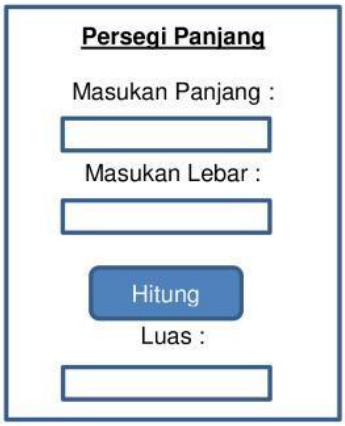
a) Sistem
b) Testing
c) Source code
d) Subsistem
e) Komponen

30. Pengujian sistem yang di lakukan oleh pelanggan (user), dapat juga di sebut ....

a) Uji Alpha
b) Uji Software
c) Uji Penerimaan
d) Uji Beta
e) Uji Kode

Uraian (Dikerjakan di file yang di share)

1. Dalam pengujian sistem terdapat tiga jenis kegiatan pengujian, berikan penjelasan ketiganya !



2. Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan gambar di samping!
   a. Tuliskan komponen apa saja yang di gunakan
   b. Tuliskan barisan blocks di app inventor untuk menyelesaikan tampilan disamping dimana hasil akan di tampilan di text box terakhir setelah menekan tombol hitung

LIVEWORKSHEETS