



**ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER GASAL  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas : 7  
Hari / Tanggal : Jum'at, 6 Desember 2024  
Waktu : 09.30 - 11.00 WIB

**PETUNJUK UMUM**

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Tulislah terlebih dahulu pada lembar jawab identitas anda.
3. Bacalah setiap nomor dengan teliti sebelum mengerjakan.
4. Kerjakanlah semua nomor dengan teliti pada lembar jawab yang ada sesuai dengan petunjuk.
5. Kerjakanlah soal yang mudah terlebih dahulu.
6. Periksa salah pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan.

**\*\* SELAMAT MENGERJAKAN \*\***

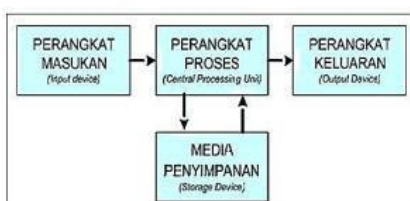
**I. Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di lembar jawab yang telah tersedia!**

1. Dibawah ini adalah alat untuk menghitung. Yang merupakan alat hitung dimana cara mengoperasikannya tidak dengan menekan tombol....
  - a. sempoa
  - b. *handphone*
  - c. ipad
  - d. kalkulator
2. Perhatikan gambar berikut.



- Bapak komputer yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah....
- a. Alexander GrahamBell
  - b. Blaise Pascal
  - c. Charles Babbage
  - d. David Sarnoff

3. Perhatikan gambar berikut !



Prinsip dasar komputer yang ditunjukkan gambar tersebut adalah....

- a. menerima masukan
- b. mengeluarkan hasil/informasi
- c. menerima informasi, memproses dan mengeluarkan informasi
- d. menerima masukan, memproses dan mengeluarkan hasil/informasi

4. Di antara pilihan berikut adalah komponen komputer, *kecuali*....

- a. *hardware* (perangkat keras)
- b. *software* (perangkat lunak)
- c. *brainware*
- d. *smartphone*

5. Perhatikan gambar berikut !



Perangkat input yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah....

- a. *mouse*
- b. *monitor*
- c. *keyboard*
- d. *printer*

6. Perangkat penyimpanan disebut juga dengan....

- a. *output device*
- b. *storage device*
- c. *input device hardware*
- d. *hardware*

7. Perhatikan gambar berikut!



Perangkat yang ditunjukkan pada gambar adalah...

- a. *motherboard*
- b. *monitor*
- c. *procesor*
- d. *usb*

8. Pilihlah yang merupakan perangkat keluaran dari kumpulan nama perangkat keras berikut ini....

- a. *speaker*
- b. *mikrofon*
- c. *scanner*
- d. *keyboard*

9. Bagian dari hardware yang berfungsi membantu mengarahkan kursor dilayar monitor adalah....

- a. *keyboard*
- b. *scanner*
- c. *flashdisk*
- d. *mouse*

10. Komponen dalam sistem komputer yang secara fisik dapat dilihat dan diraba keberadaannya....

- a. *brainware*
- b. *hardware*
- c. *software*
- d. *sistem operasi*

11. Suatu program yang digunakan dalam komputer berupa intruksi-intruksi (perintah) yang dapat dimengerti oleh komputer, tanpa adanya komponen /program ini, perangkat keras komputer tidak akan bisa dioperasikan....
- brainware*
  - hardware*
  - software*
  - sistem operasi*

12. Merupakan pemakai atau pengguna komputer....
- brainware*
  - hardware*
  - software*
  - sistem operasi*




13. Perhatikan macam-macam perangkat keras dibawah ini :


1. Mouse	2. Monitor	3. Scanner	4. Modem
5. Keyboard	6. Proyektor	7. Printer	8. Webcam

Berdasarkan data diatas, yang termasuk perangkat masukan adalah nomor....

- 1,2,3,4
  - 1,2,7,8
  - 1,3,5,8
  - 1,5,6,8
14. Komputer didefinisikan sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling terhubung dan bekerjasama serta terkoordinasi di bawah kontrol program yang memiliki kemampuan dapat menerima data (*input*) lalu akan data akan diolah (proses) dan akan menghasilkan informasi berupa data keluaran (*output*). Komputer merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris bisa disebut *to compute* atau sering disebut....
- mentrasformasikan
  - menggambar
  - menerjemahkan
  - menghitung
15. Alat yang merupakan sarana untuk memasukkan data/instruksi kedalam komputer adalah....
- output device*
  - input device*
  - processor*
  - storage device*
16. Bagian komputer yang disebut sebagai otak komputer adalah....
- harddisk*
  - memory card*
  - motherboard*
  - processor*

17. Perhatikan tabel hardware di bawah ini!

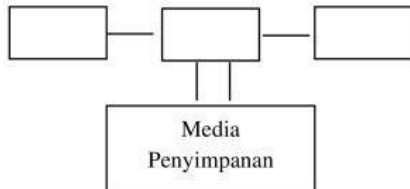
Gambar Hardware	Fungsi
1. 	A. Digunakan untuk memberikan informasi dalam bentuk suara
2. 	B. Digunakan untuk keperluan bermain games
3. 	C. Digunakan untuk mencetak hasil pengolahan dari CPU

4.		D. Digunakan untuk menggerakkan pointer di layar untuk menjalankan ikon perintah atau program yang tampil pada layar monitor
----	---	--

Pasangan yang tepat adalah....

- a. 1-A, 2-B, 3-C, 4-D
- b. 1-B, 2-C, 3-D, 4-A
- c. 1-D, 2-C, 3-B, 4-A
- d. 1-D, 2-A, 3-B, 4-C

18. Lengkapi diagram Pengolahan Data Komputer dibawah ini



- a. *Proses – Output - Input*
- b. *Hardware – Software - Brainware*
- c. *Input – Proses - Output*
- d. *Perangkat Keras – Perangkat Lunak – Storage*

19. Alat yang fungsinya menampilkan gambar atau visual hasil pemrosesan data melalui objek lain sebagai media penerima pancaran adalah ....

- a. *monitor*
- b. *printer*
- c. *scanner*
- d. *proyektor*

20. Alat pemindai optik yang mengubah kode bar menjadi data elektrik dan mengirimkannya ke komputer dengan format data yang sederhana disebut....

a. <i>Joystick</i>	
b. <i>Barcode Reader</i>	
c. <i>Scanner</i>	
d. <i>Microphone</i>	

21. Di bawah ini perangkat yang berfungsi sebagai otak pemroses dan pusat pengendali berbagai perangkat lain sehingga komputer dapat bekerja satu dengan lainnya adalah....

- a. *harddisk*
- b. *memory*
- c. *motherboard*
- d. *processor*

22. Sekumpulan perangkat komputer yang saling berhubungan serta berinteraksi satu sama lain untuk menjalankan suatu proses pengolahan data hingga menjadi suatu informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, merupakan pengertian dari....
- brainware*
  - hardware*
  - software*
  - sistem komputer*
23. Alat yang digunakan untuk mengkonversi atau mengubah gambar /dokumen manual menjadi gambar/dokumen digital adalah ...
- printer*
  - speaker*
  - scanner*
  - monitor*

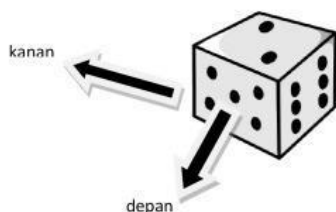
24. Perhatikan gambar berikut.



Perangkat komputer ini digunakan sebagai tempat untuk memasang atau meletakkan seluruh rangkaian sistem komputer

- processor*
  - motherboard*
  - memory*
  - CPU*
25. Program-program komputer dalam sistem komputer disebut....
- brainware*
  - hardware*
  - software*
  - sistem komputer*
26. Sistem Komputer secara dasar adalah penghubung antar komponen yang ada didalam komputer. Tujuan pokok dari Sistem Komputer adalah....
- mengolah data menjadi informasi
  - mengolah data masuk
  - mengolah data menjadi proses
  - menghasilkan komputer
27. Jenis peranti masukan dengan pointer atau kursor ditentukan langsung oleh sentuhan jari pengguna pada layar monitor adalah....
- mouse*
  - touchpad*
  - trackball*
  - touch screen*
28. Saya tinggi ketika saya muda, dan saya pendek ketika saya tua. Aku ini apa?
- lilin
  - bambu
  - pohon pisang
  - pohon kelapa

29. Kang Budi bermain monopoli, dan sekarang giliran dia melempar dadu. Ia menggulirkannya ke depan 3 kali dan ke kanan 2 kali. Dengan awal permukaan yang menghadap ke atas adalah 2 (seperti pada gambar).



Pertanyaan: Setelah digulirkan, permukaan dengan angka berapakah yang akan keluar, sehingga kang Budi dapat melanjutkan bermain monopolinya?

- 3
  - 2
  - 5
  - 6
30. Kang Budi ingin mengajari anaknya menghias kamar anaknya dengan wallpaper bergambar buah. Agar tidak membuat kotor rumahnya, ia dan anaknya menggunakan cara menumpuknya jika ada gambar yang ingin disejajarkan. Hasilnya adalah sebagai berikut.



Pertanyaan : Berdasarkan pola diatas, maka urutan pemasangannya adalah ...

- 1 – 2 – 3
- 2 – 1 – 3
- 3 – 2 – 1
- 3 – 1 – 2

## II. Jawablah pertanyaan sesuai petunjuk Khusus

1. Pasangkan aplikasi internet di bawah ini dengan fungsi atau tujuan penggunaannya yang sesuai!

Aplikasi (Pernyataan A)	Fungsi atau Tujuan Penggunaan (Pernyataan B)
1.1 <i>Google Drive</i>	A. Mengirim pesan singkat dan panggilan video
1.2 <i>YouTube</i>	B. Menyimpan dan berbagi file secara online
1.3 <i>WhatsApp</i>	C. Menonton dan mengunggah video
1.4 <i>Google Maps</i>	D. Alat bantu hitung elektronik
	E. Menunjukkan arah dan lokasi

2. Bacalah pernyataan-pernyataan berikut mengenai surel (*email*). Beri tanda ceklist (✓) pada kolom "Setuju" jika kamu setuju dengan pernyataan tersebut, dan pada kolom "Tidak Setuju" jika kamu tidak setuju.

Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
A. Surel memungkinkan kita mengirim pesan secara cepat ke orang lain di seluruh dunia.		
B. Surel hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan teks, tidak bisa mengirim file atau gambar.		
C. Menggunakan bahasa yang sopan dan jelas sangat penting saat mengirim surel formal.		
D. Kita bisa membuat akun surel secara gratis di berbagai platform, seperti <i>Gmail</i> atau <i>Yahoo</i> .		

3. Analisis data adalah proses mengumpulkan, memproses, dan menginterpretasikan data untuk mendapatkan informasi yang berguna. Dalam dunia pendidikan, analisis data sering digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, memahami kebutuhan siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses analisis data biasanya melibatkan beberapa langkah, yaitu: mengumpulkan data, membersihkan data (membersihkan data dari kesalahan atau duplikasi), menganalisis data, dan menyajikan hasil analisis dalam bentuk laporan atau visualisasi. van untuk menyelesaikan masalah.

Bacalah pernyataan-pernyataan berikut berdasarkan bacaan di atas. Beri tanda ceklist (√) pada kolom "Benar" jika pernyataan tersebut benar, dan pada kolom "Salah" jika pernyataan tersebut salah.

Pernyataan	Benar	Salah
A. Analisis data adalah proses mengumpulkan dan menginterpretasikan data untuk mendapatkan informasi yang berguna.		
B. Dalam analisis data, langkah pertama yang dilakukan adalah menyajikan data dalam bentuk visualisasi.		
C. Proses membersihkan data bertujuan untuk menghilangkan kesalahan atau duplikasi data.		
D. Analisis data tidak dapat digunakan dalam bidang pendidikan, hanya dalam bidang ekonomi dan bisnis.		

4. Perhatikan pernyataan berikut ini!

Parjo ingin belajar bahasa Jepang, untuk itu dia bermaksud mengganti namanya dengan nama Jepang. Nama Jepang didapatkan dengan mengganti setiap huruf yang berasal dari nama sesungguhnya dengan suku-suku kata dengan tabel seperti di bawah ini :

A : Ju	F : Ni	K : Ko	P : Ci	U : Fu	Z : Ai
B : Si	G : Rin	L : Na	Q : Co	V : Zi	
C : Tuh	H : To	M : Chi	R : Po	W : Mor	
D : Ma	I : Mo	N : Sha	S : Zo	X : Vi	
E : Nu	J : Ro	O : Ka	T : Ti	Y : No	

Semisal Parjo maka nama Jepangnya adalah "CiJuPoRoKa".

Pertanyaan: Jika nama Jepangnya "**Mafuponusha Sijumorkapo**", maka nama aslinya adalah...

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang benar.

Jawaban	Ceklist (√)
A. Depan Kawor	
B. Duren Bawor	
C. Duren Semar	
D. Duren Petruk	
E. Duren Baio	
F. Depan Petruk	
G. Depan Bawor	

### III. Uraian/Essay

- Bob si berang-berang mengembangkan sebuah sistem pengkodean yang terdiri dari 4 digit, untuk mengkode sebuah kata menjadi kata rahasia:
  - Huruf pertama selalu diambil.
  - Hapus semua huruf 'A', 'E', 'I', 'O', 'U', 'H', 'W', 'Y'.
  - Ganti huruf menjadi sebuah angka dengan aturan:

Huruf	Menjadi Angka
B, F, P, V	1
C, G, J, K, Q, S, X, Z	2
D, T	3
L	4
M, N	5
R	6

- Ganti dua atau lebih huruf yang muncul berturutan dengan huruf tersebut diikuti jumlah kemunculannya.
- Ambil 4 digit pertama saja, tambahkan 0 jika kurang dari 4 untuk menjadi 4 digit.

Kode apa yang diperoleh untuk kata HILBERT?

- Seorang anak sedang bermain games pada sebuah komputer yang membutuhkan *joystick* untuk mengendalikan permainan, suara permainan games menggunakan sebuah *speaker* yang kualitas suaranya bagus semakin menambah semangat anak tersebut dalam bermain, kualitas gambar yang dihasilkan juga sangat bagus karena menggunakan VGA card dengan LED monitor *20inch* yang cocok untuk *games*. Dari cerita tersebut diatas jelaskan bagian-bagian dari perangkat input, proses dan output!
- Sebutkan 3 peramban (browser) yang sering kalian gunakan!
- Sebutkan 3 kegunaan *Microsoft Excel*!
- Lengkapi diagram Pengolahan Data Komputer dibawah ini!

