



**SUMATIF KELULUSAN
SMK AS-SALIMIYAH
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual	Nama Peserta Didik :
Fasilitator : Muslikhah	Durasi : 90 Menit
Kelas : 12 SMK	

1. Interface adalah kata lain dari..
 - A. Terhalang jarak
 - B. Antarmuka
 - C. Berselisih
 - D. Pendekatan
 - E. Berwarna
2. Kapan dirilisnya program Dev-C++ 5.3.0.3?
 - A. 1 Juli 2012
 - B. 1 Agustus 2012
 - C. 1 September 2012
 - D. 1 Oktober 2012
 - E. 1 November 2012
3. Fungsi dari interface adalah..
 - A. Memilih data
 - B. Menyelesaikan program
 - C. Memanipulasi data
 - D. Menginput pengetahuan baru
 - E. Menghapus program
4. Warna default pada text yang terdapat pada kode C++ adalah..
 - A. Hitam
 - B. Merah
 - C. Biru
 - D. Putih
 - E. Kuning
5. Penulisan sleep pada animasi harus menggunakan huruf S..
 - A. Besar
 - B. Kecil
 - C. Sedang
 - D. Terbalik
 - E. Diganti angka 5
6. Contoh penulisan pada karakter gotoxy ialah..
 - A. (jumlah_baris)
 - B. (lebar)
 - C. (jumlah_huruf)
 - D. (lebar_layar)
 - E. (jumlah_angka)
7. User adalah kata lain dari..
 - A. Pengguna
 - B. Pembeli
 - C. Penjual
 - D. Pembuat
 - E. Agent
8. Pada tahun berapa bahasa C++ dikembangkan?
 - A. 1960
 - B. 1970
 - C. 1980
 - D. 1990
 - E. 2000
9. Ada berapa tahap dalam merancang interface?
 - A. 1
 - B. 3
 - C. 5
 - D. 7
 - E. 9
10. Hasil pembentukan program C++ dalam distro Linux ditandai dengan ekstensi..
 - A. A
 - B. I
 - C. U
 - D. E
 - E. O
11. Aplikasi penyusun rancangan sebuah interface bersifat
 - A. System
 - B. Visual design
 - C. Compiler
 - D. Interaction design
 - E. User friendly

12. Tahapan ketiga yang terdapat pada rancangan interface adalah..
 - A. Menjaga antarmuka yang sederhana
 - B. Memikirkan tentang default
 - C. Menggunakan strategi warna dan tekstur
 - D. Menggunakan tipografi untuk membuat penjernihan dan kejelasan
 - E. Menciptakan konsistensi dan menggunakan elemen UI umum
13. Slider, tag, icons, pagination adalah contoh dari..
 - A. Input control
 - B. Containers
 - C. Komponen navigasi
 - D. Output control
 - E. Komponen informasi
14. Terbagi menjadi berapa perintah dalam memanipulasi tata letak?
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4
 - E. 5
15. Fungsi dari setw adalah..
 - A. Mengatur lebar layar sebuah teks
 - B. Memposisikan text/karakter
 - C. Menjelaskan fungsi program C++
 - D. Membuat desain suatu program
 - E. Semua benar
16. HCI adalah singkatan dari..
 - A. Human Computer Interface
 - B. Humanities Computer Interfacing
 - C. Human Computered Interface
 - D. Humanity Computer Interedface
 - E. Human Computing Interfaces
17. Tahap terakhir pada saat merancang interface adalah..
 - A. Memikirkan tentang default
 - B. Memperitmbangkan page layout berdasarkan suatu tujuan tertentu
 - C. Memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan apa yang terjadi saat itu juga
 - D. Menjaga antarmuka yang sederhana
 - E. Menciptakan konsistensi dan menggunakan elemen UI umum
18. Yang tidak termasuk contoh dari komponen navigasi adalah..
 - A. Kolom pencarian
 - B. Progress bar
 - C. Breadcrumb
 - D. Slider
 - E. Tag
19. Memikirkan dan mengantisipasi secara teliti adanya user secara tidak sengaja mengutak-atik konfigurasi, namun dapat diatasi dengan membuat default yang mengurangi kepanikan pada user adalah pengertian dari..
 - A. Memikirkan tentang default
 - B. Memperitmbangkan page layout berdasarkan suatu tujuan tertentu
 - C. Memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan apa yang terjadi saat itu juga
 - D. Menjaga antarmuka yang sederhana
 - E. Menciptakan konsistensi dan menggunakan elemen UI umum
20. Design thinking memiliki lima tahapan yang non-linier. Non-linier artinya mengikuti tahapan yang ada, tetapi dapat berubah sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan. Berikut yang bukan merupakan tahapan design thinking adalah ...
 - A. test
 - B. ideate
 - C. sympathy
 - D. empathy
 - E. prototype
21. Dalam membuat sebuah produk, terdapat tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahapan design thinking yang dapat dikelompokkan menjadi tahap praproduksi adalah
 - A. empathy, define, & ideate
 - B. sympathy, define, & ideate
 - C. empathy, ideate, & prototype
 - D. ideate, define, & prototype
 - E. ideate, prototype, & test
22. Tahapan ketika seorang desainer mengumpulkan ide-ide dan solusi sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang diberikan oleh client/user serta melakukan proses brainstorming bersama merupakan proses design thinking pada tahap ...
 - A. empathy
 - B. ideate
 - C. define
 - D. test
 - E. prototype

23. Apabila pada tahap test ternyata desain yang dibuat tidak memenuhi kebutuhan client, maka langkah yang dapat dilakukan adalah
- A. kembali pada tahap empathy, melakukan riset kembali sesuai dengan kebutuhan client
 - B. membuat ulang produk sesuai dengan tahap prototype
 - C. menambahkan elemen yang diambil dari ide-ide di tahapan ideate
 - D. membuat ulang produk sesuai dengan tahapan ideate
 - E. mengumpulkan kembali ide-ide dari tahapan dene
24. Seorang client menginginkan desain yang nyaman untuk dilihat dan memiliki informasi yang tepat di dalamnya, sehingga seorang desainer harus bisa mengatur dan mengelola tatanan desain yang akan dibuat. Oleh karena itu, desainer harus memenuhi empat prinsip desain, kecuali
- A. keseimbangan
 - B. ritme
 - C. tekanan
 - D. kesatuan
 - E. kerapian
25. Untuk membuat desain kemasan yang menonjolkan suatu produk tertentu atau menonjolkan merek dari produk tersebut, maka desainer bisa menerapkan prinsip desain
- A. tekanan
 - B. kesatuan
 - C. ritme
 - D. keseimbangan
 - E. kerapian
26. Software aplikasi desain merupakan senjata penting yang harus dikuasai oleh desainer. Berikut software aplikasi desain yang bisa digunakan adalah
- A. Microsoft Paint
 - B. Adobe Illustrator
 - C. Adobe Premiere Pro
 - D. Corel Photo Paint
 - E. Machintos Pro
27. Seorang client/user menginginkan sebuah desain kemasan produk pasti memiliki tujuan tersendiri, baik untuk desain makanan, kosmetik, aksesoris, maupun minuman. Desainer harus mampu memilah dan memberikan tampilan yang mampu menarik perhatian konsumen. Namun, fungsi utama dari kemasan adalah
- A. membungkus, melindungi dan mengidentifikasi produk
 - B. menarik perhatian konsumen
 - C. memudahkan penataan
 - D. membengkakkan biaya produksi
 - E. bersaing dengan merek lain
28. Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan agar desain kemasan yang diciptakan mampu menarik perhatian konsumen dan tepat sasaran, kecuali....
- A. untuk kalangan siapa desain produk dibuat
 - B. di mana produk akan dipasarkan
 - C. bagaimana gaya dari desain tersebut
 - D. maksud dari desain tersebut harus jelas
 - E. desain harus memiliki konstruksi yang mewah
29. Selain membuat desain kemasan sesuai dengan target pasarnya, desainer juga harus mampu memperhitungkan nishing dari kemasan tersebut. Finishing yang dimaksud dapat berupa
- A. ukuran kemasan
 - B. desain produk
 - C. jenis huruf
 - D. warna kontras
 - E. tren dan gaya
30. Apa yang dimaksud dengan kemasan produk?
- A. Proses produksi barang
 - B. Wadah atau pembungkus fisik produk
 - C. Sistem distribusi produk
 - D. Penetapan harga produk
 - E. Promosi produk di media sosial
31. Fungsi utama kemasan dalam pemasaran adalah untuk:
- A. Menentukan harga jual produk
 - B. Memperbaiki kualitas produk
 - C. Melindungi dan menarik minat konsumen
 - D. Mengurangi biaya produksi
 - E. Mengganti produk yang rusak
32. Kemasan yang dirancang untuk hanya sekali pakai disebut:
- A. Kemasan multitrip
 - B. Kemasan semi disposable
 - C. Kemasan disposable
 - D. Kemasan fleksibel
 - E. Kemasan tahan cahaya
33. Fungsi protektif dari kemasan bertujuan untuk:
- A. Menurunkan harga produk
 - B. Melindungi produk dari kerusakan
 - C. Menarik perhatian konsumen
 - D. Meningkatkan jumlah produksi
 - E. Mengurangi biaya pemasaran

34. Jenis kemasan yang digunakan untuk mengelompokkan beberapa produk dalam satu paket adalah:
- Kemasan hermetis
 - Kemasan sekunder
 - Kemasan tersier
 - Kemasan primer
 - Kemasan fleksibel
35. Kemasan yang melindungi produk dari oksigen dan uap air termasuk kategori:
- Kemasan hermetis
 - Kemasan tahan cahaya
 - Kemasan kaku
 - Kemasan semi kaku
 - Kemasan sekali pakai
36. Salah satu tujuan utama dari kemasan marketing adalah untuk:
- Melindungi dari suhu ekstrem
 - Memperpanjang masa simpan produk
 - Mendorong calon pembeli untuk membeli produk
 - Memudahkan proses pengangkutan
 - Meningkatkan berat produk
37. Kemasan yang dapat dirakit sebelum diisi disebut:
- Wadah siap pakai
 - Wadah lipatan
 - Kemasan sekunder
 - Kemasan tersier
 - Kemasan fleksibel
38. Syarat utama kemasan produk yang tidak boleh diabaikan adalah:
- Beracun
 - Mengganggu kesehatan
 - Menarik perhatian
 - Tidak beracun
 - Berat
39. Apa yang dimaksud dengan edible packaging?
- Kemasan sekali pakai
 - Kemasan yang bisa dimakan
 - Kemasan dari logam
 - Kemasan dari plastik
 - Kemasan dari kaca
40. Kemasan primer adalah kemasan yang:
- Melindungi kelompok-kelompok kemasan
 - Melindungi selama pengangkutan
 - Langsung mewadahi atau membungkus bahan pangan
 - Digunakan untuk promosi
 - Dapat dipakai berulang kali
41. Secara menyeluruh, technopreneur adalah semacam wirausaha di bidang..
- Kesenian
 - Teknologi
 - Bisnis
 - Desain
 - Komunikasi
42. Technopreneurship menciptakan lapangan kerja dan membantu bangsa bangsa untuk memerangi masalah pengangguran, hal tersebut meningkatkan tingkat lapangan kerja pada suatu...
- Pemerintah
 - Pekerjaan
 - Perekonomian
 - Perindustrian
 - Teknologi
43. Pengusaha mengambil bantuan keuangan dari investor dan pemodal dan pemanfaatan investasi besar yang mengarah pada pembangunan
- Bisnis
 - Ekonomi
 - Investasi
 - Keuangan
 - Modal
44. Technoprenership bukan hanya sekedar penemuan, tapi inofasi berkelanjutan yang menjadi
- Suatu produk
 - Hasil teknologi
 - Kunci sukses
 - Suatu bisnis
 - Seorang pengusaha
45. Technopreneurship mencapai solusi untuk masalah dengan memanfaatkan sumber...
- Daya manusia
 - Keuangan
 - Daya alam
 - Daya teknologi
 - Daya lokal
46. . Technopreneurship memanfaatkan waktu yang tersedia untuk membangun sebagai pengusaha, meningkatkan keterampilan teknik, dan memperluas...
- Bidang teknologi
 - Perekonomian
 - Sumber daya
 - Koneksi
 - Kemampuan teknis

47. Fokus technopreneur, yaitu teknologi informasi dan komunikasi, internet, layanan kehidupan, elektronik, dan bioteknologi merupakan suatu usaha...
- A. Digitalisasi
 - B. Berteknologi tinggi
 - C. Bisnis teknologi
 - D. Teknologi komputer
 - E. Bisnis digital
48. Pekerjaan yang dilakukan secara duduk ataupun berdiri, merupakan keselamatan pada individu pekerja, yaitu...
- A. Jam kerja
 - B. Sikap posisi istirahat
 - C. Memilih pakaian kerja
 - D. Sikap posisi kerja
 - E. Menentukan alat kerja
49. Dipakai untuk keselamatan kesehatan kerja oleh para anggota yang berada di suatu perusahaan ketika beraktifitas atau kesibukan tertentu, merupakan standar pakaian
- A. Formal
 - B. Kasual
 - C. Safety
 - D. Seragam
 - E. Bebas sopan
50. Berbagai sumber daya alam yang produktif dan tersedia, dapat dimanfaatkan oleh setiap pengusaha untuk...
- A. Pemanfaatan sumber daya
 - B. Cadangan sumber daya
 - C. Peluang bisnis
 - D. Proses bisnis
 - E. Kesuksesan bisnis