YAYASAN MANBA'UL HUDA SIDARAJA
SMA IT MANBA'UL HUDA
Dusun Wage Rt. 016 Rw. 004 Desa Sidaraja Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan 45591
Telp. 081221710080 email: sekretariat.mbh@gmail.com

PENILAIAN SUMATIF AKHIR JENJANG (PSAJ)
TAHUN PELAJARAN 2024/2025
MATA PELAJARAN: INFORMATIKA
KELAS XI (SEBELAS)

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : XI (Sebelas)
Waktu : 90 Menit

Nama : _____
No. Absen : _____
Kelas : _____

PETUNJUK UMUM:

1. Tulislah nama, nomor absen, dan kelas pada lembar jawaban.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Pilih SATU jawaban yang paling tepat untuk soal Pilihan Ganda.
4. Untuk soal Benar/Salah, lingkari pilihan yang sesuai.
5. Kerjakan lebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.
6. Tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu elektronik.

BAGIAN A – PILIHAN GANDA

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E!

1. Informatika di kelas 11 mempelajari hal-hal yang lebih dalam dibandingkan kelas 10. Salah satu topik utamanya adalah...
   A. Cara membuat prakarya dari kayu
   B. Strategi memecahkan masalah menggunakan komputer secara lebih mendalam
   C. Cara memasak makanan bergizi
   D. Olahraga dan kesehatan
   E. Seni musik dan tari

2. Salah satu tujuan belajar informatika adalah agar siswa dapat...
   A. Menghafalkan nama-nama komponen elektronik
   B. Berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah
   C. Menjadi ahli reparasi komputer
   D. Mengetik dengan sangat cepat
   E. Membuat robot industri

3. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan penggunaan teknologi seperti...
   A. Mesin uap dan produksi pabrik
   B. Penemuan listrik
   C. Kecerdasan buatan, internet, dan otomasi berbasis data
   D. Penggunaan mesin jahit di pabrik tekstil
   E. Penemuan roda dan alat pertanian

4. Cloud computing (komputasi awan) memungkinkan pengguna untuk...
   A. Menyimpan dan mengakses data melalui internet tanpa perlu perangkat penyimpanan fisik yang besar
   B. Menggunakan komputer tanpa listrik
   C. Berkomunikasi hanya dengan komputer satu merk
   D. Melihat awan dari ketinggian menggunakan drone

LIVEWORKSHEETS

E. Mematikan komputer dari jarak jauh

5. Contoh layanan cloud computing yang paling sering kita gunakan sehari-hari adalah...
   A. Kalkulator pada HP
   B. Google Drive, Gmail, dan YouTube
   C. Buku cetak di perpustakaan
   D. Kamus bahasa Indonesia
   E. Jam digital

6. Keuntungan utama menggunakan cloud storage (penyimpanan awan) dibandingkan flashdisk adalah...
   A. Cloud storage lebih mahal
   B. Flashdisk bisa diakses dari mana saja
   C. Data di cloud bisa diakses dari mana saja selama ada internet dan tidak mudah hilang
   D. Cloud storage membutuhkan instalasi khusus
   E. Flashdisk lebih cepat dan lebih aman

7. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) adalah teknologi yang memungkinkan komputer untuk...
   A. Hanya menyimpan data dalam jumlah besar
   B. Melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti mengenali wajah dan menerjemahkan bahasa
   C. Membuat perangkat keras baru secara otomatis
   D. Mematikan virus komputer secara manual
   E. Mencetak dokumen lebih cepat

8. Dalam membuat program, pertama-tama kita harus...
   A. Langsung mengetik kode sebanyak mungkin
   B. Memahami masalah dan membuat rencana penyelesaian terlebih dahulu
   C. Membeli perangkat komputer terbaru
   D. Meminta orang lain untuk membuat programnya
   E. Mengunduh program dari internet

9. Pemrograman berorientasi objek (OOP) adalah cara membuat program dengan konsep...
   A. Menulis kode dari atas ke bawah tanpa henti
   B. Mengelompokkan data dan fungsi ke dalam 'objek' seperti benda di dunia nyata
   C. Menggunakan bahasa asing dalam kode program
   D. Memprogram tanpa menggunakan komputer
   E. Menggunakan diagram alir saja

10. Contoh yang menggambarkan konsep 'objek' dalam kehidupan sehari-hari untuk pemrograman adalah...
   A. Warna biru di langit
   B. Seekor kucing memiliki nama, warna, dan bisa bersuara — semuanya adalah sifat dan aksi dari objek 'kucing'
   C. Angka 5 dalam matematika
   D. Hujan yang turun
   E. Angin yang bertiup

LIVEWORKSHEETS

11. Struktur data yang bekerja seperti antrian (orang yang masuk pertama, keluar pertama) disebut...
    A. Stack
    B. Queue (antrian)
    C. Array
    D. Tree
    E. Graph

12. Struktur data yang bekerja seperti tumpukan piring (piring terakhir diletakkan, pertama diambil) disebut...
    A. Queue
    B. Linked list
    C. Stack (tumpukan)
    D. Array
    E. Graph

13. Algoritma pengurutan (sorting) digunakan untuk...
    A. Menghapus data yang tidak diperlukan
    B. Menyusun data dalam urutan tertentu, misalnya dari kecil ke besar atau dari A ke Z
    C. Mencari data yang hilang
    D. Menggandakan data
    E. Mengenkripsi data

14. Ketika kamu mencari nama teman di buku telepon yang sudah tersusun alfabetis dengan membuka halaman tengah terlebih dahulu, kamu menggunakan logika pencarian...
    A. Pencarian acak
    B. Pencarian linear (dari awal sampai akhir)
    C. Pencarian biner (membagi dua area pencarian)
    D. Pencarian berulang
    E. Pencarian mundur

15. Dalam pengembangan aplikasi, proses memeriksa dan memperbaiki kesalahan pada program disebut...
    A. Coding
    B. Debugging
    C. Deploying
    D. Designing
    E. Testing

16. Berpikir kritis dalam menggunakan internet berarti kita...
    A. Mempercayai semua informasi yang ada di internet
    B. Memeriksa kebenaran informasi sebelum mempercayai atau menyebarkannya
    C. Hanya menggunakan satu sumber informasi
    D. Menghindari penggunaan internet sepenuhnya
    E. Selalu setuju dengan pendapat mayoritas di media sosial

17. Langkah yang tepat ketika menerima berita mengejutkan di grup WhatsApp adalah...
    A. Langsung meneruskan ke semua kontak
    B. Menyukai dan membagikan ke media sosial
    C. Memeriksa kebenarannya terlebih dahulu di sumber terpercaya sebelum menyebarkan
    D. Membalas dengan komentar marah
    E. Mengabaikan karena tidak penting

LIVEWORKSHEETS

18. Salah satu dampak negatif media sosial bagi remaja adalah...
    A. Memudahkan komunikasi dengan teman dan keluarga
    B. Membuka peluang belajar dari berbagai sumber
    C. Kecanduan media sosial yang mengganggu waktu belajar dan tidur
    D. Memperluas wawasan tentang dunia
    E. Menemukan komunitas dengan minat yang sama

19. Kecerdasan buatan (AI) saat ini sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya adalah...
    A. Buku pelajaran di sekolah
    B. Rekomendasi video di YouTube dan filter wajah di kamera HP
    C. Papan tulis di kelas
    D. Sepatu olahraga
    E. Alat masak di dapur

20. Kejahatan siber yang mencoba mencuri informasi pribadi dengan cara berpura-pura sebagai lembaga resmi melalui email atau pesan palsu disebut...
    A. Spamming
    B. Phishing
    C. Browsing
    D. Posting
    E. Chatting

21. Cara paling efektif untuk melindungi akun media sosial kita dari peretasan adalah...
    A. Menggunakan password yang sama untuk semua akun agar mudah diingat
    B. Tidak pernah menggunakan media sosial
    C. Menggunakan password yang kuat, unik, dan mengaktifkan verifikasi dua langkah
    D. Memberitahu password kepada sahabat terpercaya
    E. Mengganti password setiap hari dengan tanggal lahir

22. Penggunaan teknologi AI untuk membuat video palsu yang menampilkan wajah seseorang melakukan hal yang tidak pernah dilakukannya disebut...
    A. Streaming
    B. Editing biasa
    C. Deepfake
    D. Animasi
    E. Filter kamera

23. Keamanan jaringan (network security) bertujuan untuk...
    A. Membuat jaringan menjadi lebih lambat
    B. Melindungi data dan sistem dari ancaman, akses tidak sah, dan serangan siber
    C. Mengurangi jumlah pengguna jaringan
    D. Membatasi akses internet di sekolah
    E. Menambah biaya penggunaan internet

24. VPN (Virtual Private Network) digunakan untuk...
    A. Mempercepat koneksi internet di rumah
    B. Melindungi privasi dan keamanan saat menggunakan internet di jaringan publik
    C. Membuat jaringan WiFi baru
    D. Menambah kapasitas memori komputer
    E. Menginstal antivirus secara otomatis

LIVEWORKSHEETS

25. Perbedaan antara WiFi dan kabel ethernet dalam menghubungkan perangkat ke internet adalah...
    A. WiFi dan ethernet bekerja dengan cara yang sama persis
    B. WiFi menggunakan gelombang radio tanpa kabel, ethernet menggunakan kabel fisik
    C. Ethernet lebih mahal dari WiFi
    D. WiFi hanya bisa digunakan di tempat terbuka
    E. Ethernet tidak bisa menghubungkan banyak perangkat

26. Internet of Things (IoT) adalah konsep di mana...
    A. Semua orang di dunia terhubung dengan internet
    B. Benda-benda sehari-hari seperti kulkas, lampu, dan jam terhubung ke internet dan bisa dikendalikan dari jarak jauh
    C. Internet hanya bisa diakses oleh benda elektronik
    D. Perangkat IoT hanya digunakan di pabrik
    E. Semua perangkat IoT harus berbentuk robot

27. Ketika kamu menonton video di YouTube, data video dikirim menggunakan prinsip...
    A. Data dikirim sekaligus dari server ke HP kamu
    B. Data dibagi menjadi paket-paket kecil dan dikirim melalui jaringan internet
    C. Video disimpan langsung di HP saat kamu menonton
    D. Data tidak pernah berpindah, langsung muncul di layar
    E. YouTube menyimpan video di HP kamu sebelumnya

28. Tanda gembok (🔒) di samping alamat website menandakan bahwa website tersebut...
    A. Website berbayar
    B. Website milik pemerintah
    C. Koneksi antara browser dan website sudah terenkripsi (aman)
    D. Website yang tidak boleh diakses
    E. Website yang sedang dalam perbaikan

29. Serangan siber yang membuat suatu website tidak bisa diakses karena dibanjiri permintaan secara bersamaan dalam jumlah sangat besar disebut...
    A. Phishing
    B. Hacking
    C. DDoS (serangan penolakan layanan terdistribusi)
    D. Spamming
    E. Spoofing

30. Sistem operasi yang paling banyak digunakan pada smartphone di dunia saat ini adalah...
    A. Windows
    B. iOS dan Android
    C. Linux
    D. MacOS
    E. ChromeOS

31. Perbedaan antara aplikasi native dan aplikasi web adalah...
    A. Tidak ada perbedaannya
    B. Aplikasi native diinstal langsung di perangkat dan bekerja lebih optimal, aplikasi web diakses melalui browser
    C. Aplikasi web lebih cepat dari aplikasi native
    D. Aplikasi native hanya bisa digunakan di komputer
    E. Aplikasi web tidak membutuhkan internet

LIVEWORKSHEETS

32. Sebelum membuat aplikasi, seorang pengembang perlu memahami terlebih dahulu...
    A. Berapa banyak perangkat yang ada di dunia
    B. Kebutuhan dan masalah pengguna yang ingin diselesaikan oleh aplikasi
    C. Warna apa yang paling disukai oleh mayoritas orang
    D. Ukuran memori RAM terkecil yang ada
    E. Nama-nama bahasa pemrograman yang paling terkenal
33. UI (User Interface) dalam aplikasi mobile adalah...
    A. Kecepatan prosesor HP
    B. Tampilan visual yang dilihat dan disentuh pengguna, seperti tombol, menu, dan ikon
    C. Baterai yang digunakan HP
    D. Kamera HP
    E. Koneksi internet HP
34. UX (User Experience) yang baik dalam sebuah aplikasi berarti...
    A. Tampilannya sangat berwarna-warni
    B. Pengguna merasa nyaman, mudah, dan menyenangkan saat menggunakan aplikasi
    C. Aplikasi memiliki banyak fitur walaupun membingungkan
    D. Ukuran aplikasinya sangat kecil
    E. Aplikasi hanya bisa digunakan oleh orang dewasa
35. Tahapan membuat aplikasi yang benar adalah...
    A. Langsung coding → desain → rilis
    B. Ide → Perencanaan → Desain → Pengembangan → Pengujian → Rilis
    C. Rilis → Pengujian → Desain → Ide
    D. Pengujian → Ide → Rilis → Pengembangan
    E. Desain → Rilis → Perencanaan → Coding
36. Proses pengujian aplikasi sebelum dirilis bertujuan untuk...
    A. Membuat aplikasi menjadi lebih besar ukurannya
    B. Menemukan dan memperbaiki kesalahan sebelum pengguna nyata menggunakannya
    C. Menambahkan iklan ke dalam aplikasi
    D. Mendaftarkan aplikasi ke toko aplikasi
    E. Membuat tampilan aplikasi lebih menarik
37. Play Store (Google) dan App Store (Apple) berfungsi sebagai...
    A. Media sosial untuk berbagi foto
    B. Tempat penyimpanan data pengguna
    C. Toko aplikasi resmi tempat mengunduh dan memasang aplikasi pada perangkat mobile
    D. Layanan streaming musik
    E. Platform untuk membuat website
38. Analisis data dalam kehidupan nyata digunakan untuk...
    A. Menambah jumlah data sebanyak mungkin
    B. Memahami pola dan mengambil keputusan yang lebih baik berdasarkan fakta
    C. Menghapus semua data yang ada
    D. Menyembunyikan informasi dari orang lain
    E. Membuat data menjadi lebih rumit

LIVEWORKSHEETS

39. Ketika sebuah toko menganalisis produk apa yang paling banyak dibeli setiap bulan, toko tersebut sedang melakukan...
A. Pencatatan akuntansi biasa
B. Analisis data penjualan untuk membantu keputusan bisnis
C. Pembuatan iklan produk
D. Pelatihan karyawan
E. Renovasi toko

40. Data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumbernya, misalnya melalui kuesioner, disebut...
A. Data sekunder
B. Data tersier
C. Data primer
D. Data digital
E. Data arsip

41. Langkah penting yang dilakukan sebelum menganalisis data adalah...
A. Langsung membuat kesimpulan tanpa melihat data
B. Membersihkan data dari kesalahan, duplikasi, dan nilai yang hilang
C. Membagikan data ke semua orang
D. Menghapus semua data yang dimiliki
E. Mengubah semua data menjadi grafik sekaligus

42. Di antara jenis grafik berikut, yang paling tepat untuk menampilkan perkembangan suhu udara selama 7 hari adalah...
A. Grafik lingkaran (pie chart)
B. Grafik batang
C. Grafik garis (line chart)
D. Diagram pohon
E. Tabel tanpa grafik

43. Spreadsheet seperti Microsoft Excel atau Google Sheets berguna untuk analisis data karena...
A. Bisa memutar musik sambil menghitung
B. Memudahkan pengolahan data dalam tabel, perhitungan otomatis, dan pembuatan grafik
C. Bisa digunakan untuk membuat video
D. Menyimpan foto dalam jumlah banyak
E. Bisa mengirim email secara otomatis

44. Dalam proyek analisis data sederhana di kelas, langkah pertama yang harus dilakukan adalah...
A. Membuat presentasi sebelum mengumpulkan data
B. Menentukan pertanyaan atau masalah yang ingin dijawab, kemudian mengumpulkan data yang relevan
C. Langsung membuat grafik tanpa data
D. Mempresentasikan hasil kepada guru
E. Membuat laporan akhir terlebih dahulu

45. Ketika menyajikan hasil analisis data kepada orang lain, hal yang paling penting adalah...
A. Menggunakan bahasa yang sangat teknis agar terlihat pintar
B. Menggunakan sebanyak mungkin angka dan rumus
C. Menyampaikan temuan dengan jelas, sederhana, dan mudah dipahami oleh audiens
D. Menyembunyikan data yang tidak mendukung pendapat kita
E. Menggunakan grafik sebanyak mungkin walaupun tidak relevan

LIVEWORKSHEETS

BAGIAN B – BENAR / SALAH

Tentukan apakah pernyataan berikut BENAR atau SALAH dengan melingkari jawaban yang sesuai!

1. Cloud computing memungkinkan kita menyimpan data di internet sehingga bisa diakses dari perangkat apa saja dan di mana saja selama ada koneksi internet.
   ○ BENAR ○ SALAH

2. Aplikasi mobile yang bagus harus memiliki tampilan (UI) yang menarik DAN mudah digunakan (UX) — keduanya sama-sama penting.
   ○ BENAR ○ SALAH

3. Kecerdasan Buatan (AI) hanya bisa digunakan oleh perusahaan teknologi besar dan tidak bisa dirasakan manfaatnya oleh masyarakat umum.
   ○ BENAR ○ SALAH

4. Sebelum menyebarkan informasi yang diterima dari media sosial, kita sebaiknya memeriksa kebenarannya terlebih dahulu agar tidak ikut menyebarkan berita palsu.
   ○ BENAR ○ SALAH

5. Internet of Things (IoT) memungkinkan benda-benda sehari-hari seperti kulkas, lampu, dan kunci pintu terhubung ke internet dan dikendalikan dari jarak jauh.
   ○ BENAR ○ SALAH

LIVEWORKSHEETS