

JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR !

1. Urutan logis pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah merupakan pengertian dari :
 - a. Program
 - b. Variable
 - c. Algoritma
 - d. Kostanta
 - e. Tipe data
2. Peulisan Algoritma yang menggunakan sintaks (cara penulisan) menyerupai bahasa pemrograman disebut
 - a. Coding
 - b. Pseudocode
 - c. Flowchart
 - d. Data flow
 - e. Terminator
3. Algoritma yang prosesnya sesuai urutan waktu dimana setiap proses hanya sekali dikerjakan dikatakan memiliki struksur.
 - a. Sequence
 - b. Repetition
 - c. Selection
 - d. Processor
 - e. Invariant
4. Komponen flowchart yang menunjukan percabangan suatu algoritma berhubungan dengan perintah dalam Bahasa pemrograman yaitu
 - a. FOR
 - b. IF
 - c. Write
 - d. BEGIN
 - e. END
5. Variable yang nilai bersifat tetap dan tidak bias dubah adalah
 - a. Array
 - b. String
 - c. Algoritma
 - d. Konstanta
 - e. Komposit
6. Variable logika yang berhubungan dengan OR, AND, dan NOT merupakan variable dari tipe data
 - a. String
 - b. Bunerik
 - c. Boolean
 - d. Array
 - e. Int
7. Tipe data yang memungkinkan sebuah variable mengandung banyak nilai dalam suatu waktu adalah
 - a. Boolean
 - b. Int
 - c. Aray
 - d. String
 - e. Logika
8. Algoritma pemrograman dapat ditulis dalam bentuk
 - a. Animasi
 - b. Kode morse
 - c. Pseudocode
 - d. Barcode
 - e. Digital
9. Nilai karakteristik program yang bersifat tetap diseluruh bagian program dikenal dengan istilah
 - a. Variable
 - b. Variant
 - c. Invariant
 - d. Konstanta
 - e. Int
10. Dalam menyusun suatu program, langkah pertama yang harus dilakukan adalah
 - a. Membuat program
 - b. Membuat Algoritma
 - c. Membeli computer
 - d. Proses
 - e. Mempelajari program