



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
SULANG**

Jalan Raya Sulang Rembang Kode Pos 59254 Telepon 0295-6998826 Faximile 0295-6998826
Surat Elektronik sml.sulang@yahoo.co.id

**TES SUMATIF AKHIR TAHUN
SMA NEGERI 1 SULANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Mata Pelajaran : Informatika
Jenjang : SMA
Kelas : X

NAMA	:	<input type="text"/>
KELAS	:	<input type="text"/>
NO. TES	:	<input type="text"/>

1. Digunakan untuk membuat program yang akan memberikan perintah kepada komputer untuk melakukan sesuatu disebut dengan ...
 - a. Analisis data
 - b. Engineering
 - c. Bahasa Komputer
 - d. Bahasa Pemrograman
 - e. Algoritma Pemrograman
 2. Tujuan analisis data adalah ...
 - a. Menjaga data tersebut agar tidak hilang ketika akan dibuka dan diproses kembali di waktu yang akan datang
 - b. Menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami dan dibuat kesimpulan
 - c. Memastikan bahwa semua objek data yang dibutuhkan oleh database diwakili secara akurat
 - d. Membagi informasi anda ke dalam tabel berbasis subjek untuk mengurangi data yang berlebihan
 - e. Mencegah terjadinya duplikat data maupun inkonsistensi data
 3. Berikut yang bukan prinsip perlindungan privasi data adalah ...
 - a. Data bebas dari akses yang tidak terotorisasi, terutama data pribadi
 - b. Data dikumpulkan dengan akurat dan lengkap
 - c. Data bebas dari pengguna yang tidak pada tempatnya
 - d. Tidak ada paksaan kepada responden untuk merespon survey
 - e. Basis data yang digunakan harus sesuai dengan standar yang berlaku

4. Resiko yang mungkin terjadi jika ada pelanggaran data adalah
- Pemerasan
 - Penipuan
 - Phishing
 - Analisis data
 - Penggandaan data
5. Cocokanlah gambar dan kata dibawah ini tentang script analisis data pencarian rumus matematika

```
import random  
print(random.randint(0,20))
```

Jawaban :

```
angka = float(input('Tuliskan Angka: '))  
akar_kuadrat = angka ** 0.5  
print('Akar Kuadrat dari %.3f adalah %.3f'%(angka ,akar_kuadrat))
```

Jawaban :

```
alas = float(input('Tulis Alas Segitiga: '))  
tinggi = float(input('Tulis Tinggi Segitiga: '))  
luas = (alas * tinggi) / 2  
print('Luas Segitiga adalah %.2f' %luas)
```

Jawaban :

```
x = input('Tuliskan nilai x: ')  
y = input('Tuliskan nilai y: ')  
tukar = x  
x = y  
y = tukar  
print('Nilai x Setelah Ditukar adalah: {}'.format(x))  
print('Nilai y Setelah Ditukar adalah: {}'.format(y))
```

Jawaban :

LUAS SEGITIGA

ACAK

AKAR KUADRAT

TUKAR NILAI

6. Hewan apa yang menjadi logo Scratch ?
a. Koala d. Anjing
b. Rubah e. Kucing
c. Harimau

7. Data ini biasanya didapat dari wawancara yang bersifat subyektif sebab data tersebut ditapsirkan lain oleh orang yang berbeda, pernyataan tersebut termasuk...
a. Pengujian d. Data kuantitatif
b. Data kualitatif e. Proses
c. Data prosedural

8. Kegiatan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan berbagai metode disebut ...
a. Pengujian hipotesis d. Editing
b. Pendeskripsian data e. Pengumpulan data
c. Koding

9. Kepuasan terhadap kebutuhan akan privasi sangat berhubungan dengan seberapa besar lingkungan mengijinkan orang-orang di dalamnya untuk menyendiri merupakan faktor yang mempengaruhi privasi berasal dari ...
a. Situasional d. Personal
b. Subyektif e. Prespektif
c. Budaya

10. Ubah efek warna sebesar 25 (Change color effect by 25) ada di block ...
a. Gerakan (motion) d. Suara (sound)
b. Kontrol (control) e. Operators
c. Tampilan (looks)

11. Rangkailah susunan langkah-langkah yang sesuai jika kita ingin membuat animasi *Color Clicker* pada sebuah huruf di aplikasi Scratch dan menjalankannya dengan menekan tombol bendera hijau.

The image shows a Scratch script consisting of the following blocks:

- A green **Pilih Backdrop** control block.
- A purple **change color by [25]** control block.
- A grey **when green flag is clicked** control block.
- Two empty green boxes for drawing backdrops.

12. Jodohkanlah dengan menarik garis dari kiri ke kanan hingga jawabannya tepat



Block Code



Backdrop



Sprite

13. Jika kita ingin mengubah Bahasa pada perintah-perintah yang ada di Scratch,

maka ikon yang dapat kita pilih adalah



sedangkan

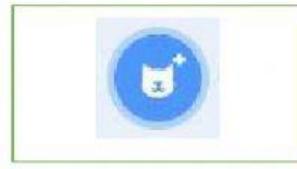
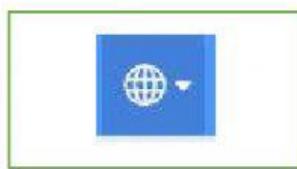
untuk mengubah atau mengganti Backdrop., maka ikon yang kita klik adalah



dan ikon



untuk menambahkan Sprite.



Amati gambar di bawah ini!



Untuk memunculkan animasi seperti yang ada gambar diatas, maka :

14. Susunan coding untuk sprite cat jika mengenai crab maka game selesai atau game over.



BENAR	<input type="checkbox"/>
SALAH	<input type="checkbox"/>

15. Susunan coding untuk sprite crab bergerak maju mendekati sprite cat.



BENAR	<input type="checkbox"/>
SALAH	<input type="checkbox"/>