



SUMATIF AKHIR SEMESTER (SAS)

SMP KATOLIK "ST. YUSTINUS DE YACOBIS" KRIAN

TAHUN AJARAN 2023-2024

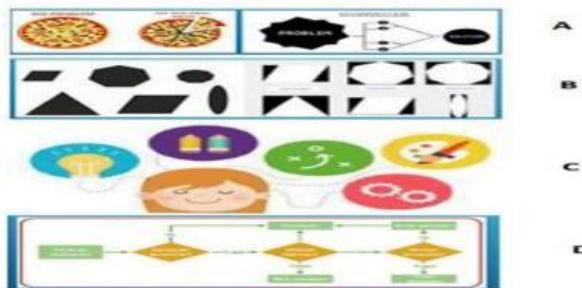


Nama :
Kelas :
No absen :
Hari/Tanggal : Rabu, 06 Desember 2023
Waktu : 09.00 – 10.30 (90 menit)

Petunjuk Pengerajan :

1. Isikan nama, kelas, dan nomor Anda di tempat yang telah disediakan pada dashboard soal!
2. Kerjakan soal PG *online* melalui android atau laptop yang tersambung dengan jaringan internet!
4. Periksalah kembali dan pastikan seluruh pertanyaan terjawab sebelum dikirimkan!
5. Kirimkan jawaban Anda maksimal 5 (lima) menit sebelum waktu mengerjakan selesai!

-
- I. Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memilih salah satu pilihan pada lembar jawab online!
 1. Dalam kehidupan sehari-hari Anda tentu menemukan berbagai persoalan sederhana hingga rumit. Seluruh persoalan tersebut tentu memerlukan solusi. Untuk menemukan solusi dari masalah yang kompleks pun dapat dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Salah satunya dengan metode sistematis. Metode ini menjadi andalan untuk menyelesaikan permasalahan menjadi lebih mudah. Terutama permasalahan di dunia teknologi yang berhubungan dengan bantuan perangkat komputer. Dalam dunia teknologi metode untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan ini biasa disebut dengan.....
 - a. berpikir komputasional
 - b. berpikir kreatif
 - c. artificial intelligence
 - d. berpikir efisien



Gambar 1 Berpikir komputasional

2. Perhatikan *Gambar 1 Berpikir komputasional!* Decomposition adalah proses memecah-mecah masalah menjadi lebih kecil dan sampai ke pokok sebuah masalah hingga kita menyelesaikan suatu masalah tersebut dapat menyelesaiakannya satu persatu dan mengidentifikasi perbagian darimana masalah itu datang. Gambar yang menunjukkan proses decomposition adalah....
- a. A
 - b. B
 - c. C
 - d. D
3. Perhatikan *Gambar 1 Berpikir komputasional!* Abstraksi adalah proses melakukan generalisasi dan mengidentifikasi prinsip-prinsip umum yang menghasilkan pola, tren dan keteraturan tersebut. Biasanya dengan melihat karakteristik umum dan juga membuat model suatu penyelesaian. Abstraksi juga dapat beri kemampuan untuk memusatkan perhatian pada informasi yang penting saja, dengan mengabaikan detail yang tidak relevan. Gambar yang menunjukkan proses Abstraksi adalah....
- a.A
 - b.B
 - c.C
 - d.D
4. Perhatikan *Gambar 1 Berpikir komputasional!* Perancangan Algoritma adalah proses mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama secara step-by-step, langkah demi langkah, tahapan demi tahapan sehingga orang lain dapat menggunakan langkah/informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang sama. Gambar yang menunjukkan proses Perancangan Algoritma adalah....
- a.A
 - b.B
 - c.C
 - d.D

Saat itu, Al-Khawarizmi menulis sebuah buku dengan judul Al Jabar wal-Muqabala yang artinya Buku Pemulihan dan Pengurangan (The Book of Restoration and Reduction). Dari judul buku kita juga mendapatkan kata “aljabar” atau lebih dikenal dengan istilah algebra. Abu Abdullah Ibn Musa al-Khawarizmi (770- 840M) lahir di Khawarizm (Kheva), sebuah kota di selatan Sungai Oxus (sekarang disebut Uzbekistan) pada 770 M. Al Khawarizmi adalah salah satu ilmuwan terkenal pada masanya. Ada beberapa cabang matematika yang ditemukannya antara lain yang disebut astronom dan ahli geografi. Awalnya, algoritma adalah istilah yang mengacu pada aturan aritmatika yang berguna untuk memecahkan masalah menggunakan angka Arab. Pada tahun 1950, kata algoritma pertama kali digunakan dalam “*Algoritma Euclidean*”. Euclid, seorang matematikawan Yunani (lahir pada 350 M). Dalam bukunya *Elements* menulis langkah-langkah untuk menemukan pembagi persekutuan terbesar (*common greatest divisor atau gcd*), dari dua bilangan bulat, m dan n [KNU 73] (tentu saja Euclid tidak menyebut metodenya sebagai algoritma, itu hanya di zaman modern orang menyebut orang menyebut metodenya (“*algoritma Euclidean*”).

metodenya (“*algoritma Euclidean*”). (<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-algoritma/>)

5. Perhatikan artikel diatas! untuk membuat sebuah program aplikasi dibutuhkan sebuah kemampuan Analisa yang baik oleh seorang programmer, salah satu kemampuan programmer adalah membuat algoritma, nama sosok yang mengenal algoritma pertamakali adalah....
- a.A J M Ibnu Musa Al-Khuwarizmi
 - b.Bill gates
 - c.Steve jobs
 - d.Mark zukerberg



6. Perhatikan gambar! Pada pemrograman algoritma terdapat penggunaan symbol seperti pada gambar, fungsi dari symbol tersebut adalah....
- a. memulai/mengakhiri proses
 - b. menjalankan perintah
 - c. membuat keputusan
 - d. menerima/menampilkan output

```
program hitung_luas_segitiga
{
    Judul
    deklarasi
    var luas, alas, tinggi : integer;
    Deklarasi
    algoritma
    alas <- 5;
    tinggi <- 10;
    luas <- (alas * tinggi)/2;
    Deskripsi/
    Algoritma
    write(luas);
}
```

7. Perhatikan gambar! Gambar tersebut merupakan salah satu bentuk algoritma, dimana di dalam algoritma tersebut menggunakan perintah-perintah dengan Bahasa pemrograman, jenis algoritma ini adalah....
- a. pseudocode
 - b. flowchart
 - c. algoritma
 - d. diagram

Merasa stuck dalam proses pembelajaran

Jika kita bertanya pada coder berpengalaman, mereka pasti akan bilang bahwa merasakan blocker ataupun feeling stuck adalah bagian dari proses. Perlu diingat, bahkan mereka yang telah sangat jago coding, pasti memulai perjalannya sebagai coder pemula seperti kamu. Coding bukanlah sesuatu yang perlu kamu lakukan sendiri, mengembangkan sebuah aplikasi ataupun website dibutuhkan tim. Oleh karena itu jangan putus asa apabila kamu merasa stuck, karena pada kenyataannya akan banyak orang-orang yang dapat membantu kamu dalam menghadapi hambatan tersebut.

(<https://danacita.co.id/blog/kendala-utama-yang-sering-ditemui-saat-belajar-coding/>)

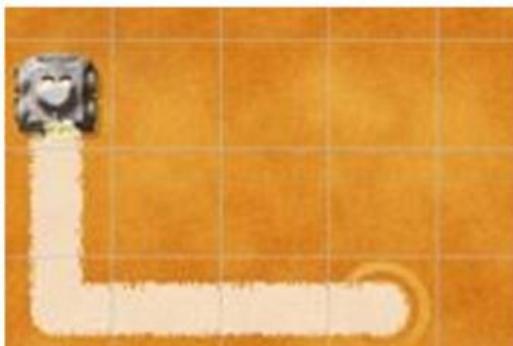
8. Perhatikan artikel tersebut, artikel tersebut menuliskan beberapa kendala yang dihadapi oleh programmer pemula, salah satunya adalah merasa stuck dalam proses pembelajaran, salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut adalah belajar dengan orang yang lebih berpengalaman dengan coding, apabila hal itu juga tidak bisa didapatkan, peserta didik dapat menggunakan pemrograman visual, satu contoh pemrograman visual adalah program robomind, berikut ini adalah pernyataan yang tepat terkait dengan pemrograman visual, kecuali....
- a. menu di desain dengan tampilan visual yang menarik
 - b. seluruh kode perintah harus diketikkan secara konvesional
 - c. dapat digunakan untuk simulasi menjalankan robot
 - d. dapat mengganti instruksi dalam bahasa lain

Version	OS
RoboMind 7.0 .exe Installer (64 bit)	Windows 7/8/10
RoboMind 6.0 .exe Installer (32 bit)	Windows XP/7/8/10 Use the free license code: V-dd4hvlgII-dd4hr-dd4hp7f-dd4hd
RoboMind 7.0 zip archive	Linux, Mac OS X, Windows (OS independent) Requires Java 11, see readme.txt
RoboMind 5.3 dmg image	Mac OS X, 10.7+ This one is old indeed. Use the one above.

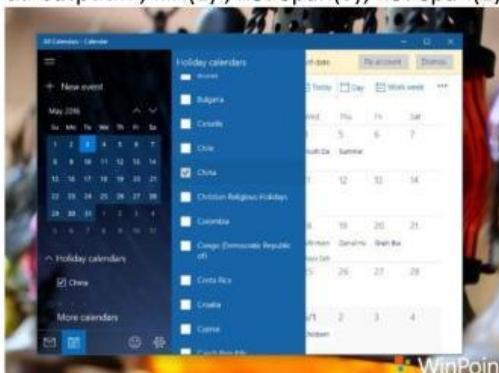
9. Perhatikan gambar! Andi memiliki computer keluaran tahun 2016, secara performa computer Andi bisa dikatakan sebagai kelas mid range, saat ini computer Andi diisi dengan sistem operasi Windows, apabila pada waktu Andi install program robomind dan diminta untuk mengisikan serial maka program yang terinstall di computer Andi adalah....
- a. Robomind 7.0 .exe
 - b. Robomind 7.0 .zip
 - c. Robomind 6.0 exe
 - d. Robomind 5.3 dmg



10. Perhatikan gambar berikut! Salah satu yang dibutuhkan pengguna untuk menggunakan program robomind adalah area untuk mengetikkan instruksi atau perintah, untuk pengetikan intruksi program robomind biasanya menggunakan panel script, nomor pada gambar yang menunjukkan panel script adalah....
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4



11. Perhatikan gambar! Untuk menggerakkan robot seperti terlihat pada gambar, instruksi yang benar adalah....
- a. Catputih ; kanan(1) ; kedepan(3) ; kanan(1) ; kedepan(2)
 - b. Catputih ; kedepan(2) ; kanan(1) ; kedepan(3)
 - c. Catputih ; kiri(1); kanan(1) ; kedepan(2) ; kedepan(3)
 - d. Catputih ; kiri(1) ; kedepan(3); kedepan(2) ; kanan(1)



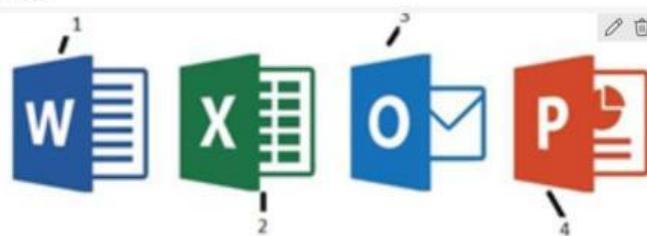
12. DINA Membeli laptop baru yang sudah ter-instal sistem operasi windows aplikasi pertama yang dina buka adalah calendar. Apa jenis antarmuka yang di gunakan oleh dina?
- a. Graphical User interface(GUI)
 - b. Command Line Interface(CLI)
 - c. Touchscreen
 - d. Mobile User Interface

LEMBAR KERJA-5	22/10/2021 10:36	Microsoft Word Document	853 KB
INFORMATIKA SMP -20211022T023443Z-001	22/10/2021 9:35	WinRAR ZIP archive	44.170 KB
KLAS 9 A (2)	21/10/2021 13:38	XLSX File	10 KB
ekstra oktober	21/10/2021 10:51	XLSX File	14 KB
KLAS 9 A (1)	21/10/2021 10:46	XLSX File	10 KB
KLAS 9 A	21/10/2021 10:46	XLSX File	10 KB
PTS_9A_20211	21/10/2021 10:37	Chrome HTML Document	166 KB
TeamViewer_Setup_x64 (1)	19/10/2021 10:17	Application	33.826 KB

13. perhatikan gambar!
- Pernyataan yang benar terkait dengan gambar tersebut adalah....
- a. terdapat 4 file Excell
 - b. terdapat 2 buah program aplikasi
 - c. terdapat 1 file PDF
 - d. terdapat file word lebih dari 1

14. Setiap kali dokumen tersimpan menjadi sebuah file, maka dokumen tersebut memiliki sebuah ekstensi (format file), Extension file yaitu sebuah kode yang terdiri dari beberapa huruf yang sengaja di berikan secara otomatis oleh program pembuatnya. Sebagai contoh sebuah file dengan nama " Surat.doc ". Dalam hal ini " Surat " adalah nama file tersebut, sedangkan " doc " adalah Extension file yang di berikan oleh pembuatnya, ekstensi file untuk dokumen yang diolah menggunakan program Ms.Excell adalah....

- a. BITMAP
- b. DOCX
- c. XLS
- d. JPEG



15. perhatikan gambar! Apabila pada jendela explorer pada system operasi windows 10 terdapat file dengan ekstension .PPTX maka program yang dapat digunakan untuk mengelola file tersebut adalah....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4



16. Perhatikan gambar! Gambar tersebut merupakan contoh dari program aplikasi, program aplikasi adalah software atau perangkat lunak computer yang di buat untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Jika sistem operasi computer (misalnya windows) berfungsi untuk melakukan operasi dasar, program aplikasi tertentu bisa kita tambahkan (instal) untuk melengkapi kemampuan sistem operasi computer untuk melakukan tugas-tugas yang spesifik. Ada banyak sekali program aplikasi computer. Nama program aplikasi 1, 2, 4 adalah.....

- a. Ms. Power point, Outlook, ms excel
- b. Ms. Word, Ms. Excel, Ms Power Point
- c. Ms. Word, Ms Power Point, Ms. Excel
- d. Ms Outlook, Ms. Power Point, Ms. Excel

17. Aplikasi untuk mendapatkan akses internet dapat diperoleh dengan mudah, ada yang memiliki free lisensi dan ada yang harus membayar untuk mendapatkan program tersebut, bila pengguna hanya menghendaki berselancar di internet untuk keperluan mengerjakan tugas dengan aktifitas

mencari gambar atau dokumen yang lain dapat menggunakan program yang free lisensi, maka jenis aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna adalah....

- a.Pemrograman
- b.pengolah angka
- c. browser
- d.sistem operasi



18. Perhatikan gambar! Berikut ini adalah fungsi yang tepat pada fitur aplikasi browser yang ditunjukkan oleh huruf H, kecuali....

- a. mampu merekam jejak penggunaan lain yang browsing menggunakan laptop kita
- b. memiliki kemampuan merekam jejak browsing selama 1 bulan
- c. rekaman browsing dapat dihapus sesuai dengan interval waktu yang diinginkan
- d. dapat menampilkan password dan user id dari aktivitas browsing sebelumnya



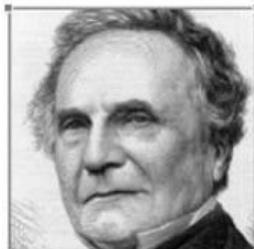
19. Perhatikan gambar berikut! Fitur ini lanjut ini terdapat di dalam google chrome, fitur tersebut adalah game dinosaurus kondisi yang menyebabkan game dinosaurus ini muncul pada google chrome adalah....

- a.Belum connect ke internet
- b.saat mencari sebuah games
- c.saat mencari gambar
- d.halaman web terganggu iklan



20. Perhatikan fitur lanjut browser dari google chrome! Fitur pada google chrome yang nampak seperti gambar bintang yang terlihat pada gambar yang diberi lingkaran berwarna merah fungsinya adalah.....

- a.menyimpan halaman web pada sebuah computer
- b.meyimpan gambar pada web di computer
- c.menyimpan alamat web yang sering dikunjungi
- d.menyimpan berita pada halaman browser



21. Teknologi komputer merupakan hasil olah pikir manusia, bukan tanpa alasan sebuah teknologi diciptakan, teknologi tentu memiliki manfaat untuk kehidupan manusia, Komputer adalah sebuah perangkat keras berfungsi untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang sudah ditentukan. Komputer berasal dari bahasa Latin, computare, yang memiliki arti menghitung. Oleh karena itu, komputer lebih dominan digunakan sebagai alat untuk menghitung sesuai dengan rumus yang sudah ditentukan. berikut adalah gambar sosok penemu teknologi komputer, nama dari sosok tersebut adalah....
- a.Thomas Alfa Edison
 - b.Albert Enstein
 - c.Charles Babbage
 - d.Bill Gates
22. Sistem Komputer adalah kumpulan perangkat-perangkat komputer yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk melakukan proses pengolahan data, sehingga dapat menghasilkan informasi yang diharapkan oleh penggunanya. Secara umum sistem komputer memiliki 3 (tiga) perangkat utama, perangkat ini tidak dapat terpisahkan karena merupakan sistem, bila salah satu ditiadakan maka sistem komputer tidak dapat bekerja dengan baik, bahkan mungkin tidak dapat dioperasikan, berikut adalah tiga perangkat utama penyusun sistem komputer, kecuali....
- a. hardware
 - b. brainware
 - c. software
 - d. teknoware
23. Perangkat ini merupakan perangkat pada computer dan termasuk dalam perangkat elektronik yang Nampak secara fisik serta alat yang bisa kita lihat, sentuh, pegang dan secara fisik ada wujudnya yang berfungsi sebagai penunjang kinerja computer perangkat tersebut. Perangkat ini juga dapat di sebut sebagai perangkat yang identik dengan computer. Nama perangkat tersebut adalah.....
- a.hardware
 - b.brainware
 - c.software

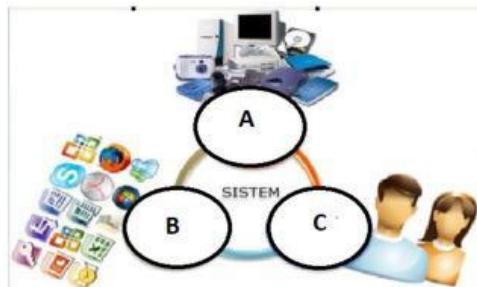
d.teknoware

24. Perangkat computer ini adalah seperangkat instruksi, data atau program yang di gunakan untuk mengoprasikan computer dan menjalankan tugas-tugas tertentu, contohnya adalah berupa program aplikasi, system operasi dan utilitas, anda pasti sudah tidak asing lagi dengan program aplikasi. Karena di zaman digital seperti saat ini, program aplikasi sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari perangkat yang kita gunakan sehari-hari. Nama dari perangkat tersebut adalah.....
- a. hardware
 - b. brainware
 - c. software
 - d. teknoware
25. Perangkat ini dapat mengintegrasikan sumber cahaya, system optic, elektronik, dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke layer/dinding dan membuatnya terlihat lebih besar. Dengan kata lain, alat ini dapat digunakan untuk menampilkan gambar, video, maupun data-data lainnya dari computer atau laptop ke sebuah layar (bisa juga ke permukaan datar seperti tembok). Alat ini juga sangat bermanfaat untuk membantu seseorang memaparkan penjelasan atau presentasi dalam teks, gambar, animasi, atau bahkan video, kepada audiens agar lebih mudah dimengerti. Alat tersebut adalah.....
- a. Monitor
 - b. Proyektor
 - c. Screen
 - d. display adapter



26. Perhatikan gambar berikut! Apabila anda memiliki sebuah perangkat multimedia dengan salah satu perangkatnya adalah computer maka anda dapat membangun sebuah ruang multimedia yang baik, bisa untuk melihat film, dengan suara dan kualitas gambar yang tidak kalah dengan bioskop, untuk mendapatkan kualitas suara yang baik maka diperlukan perangkat audio yang handal, perangkat audio tersebut dapat di hubungkan ke computer dengan menggunakan port yang di tunjukkan oleh nomor.....
- a. 7
 - b. 8

- c. 9
d. 10
27. Setiap mengerjakan tugas, linda selalu mendengarkan music menggunakan speaker. kegiatan tersebut menunjukkan salah satu fungsi computer yaitu....
a. Data input
b. Data output
c. Data processing
d. Data storage
28. Dina adalah seorang penggemar olahraga bulutangkis. Ketika turnamen bulutangkis dilaksanakan di luar negeri, dina menonton pertandingan atlet favoritnya melalui laptop. Pernyataan tersebut menunjukkan manfaat computer untuk....
a. Membuka peluang bisnis
b. Membantu kegiatan belajar mengajar
c. Membantu menyelesaikan pekerjaan
d. Media hiburan



29. Perhatikan gambar! System computer adalah kumpulan dari berbagai perangkat computer yang saling berkaitan satu dengan yang lain, sehingga dapat berinteraksi dan menjalankan proses pengolahan data. Menurut Winatra, dkk (2008), system computer adalah suatu system dalam perangkat computer yang memiliki tujuan untuk melakukan proses pengolahan data, yang kemudian dapat menghasilkan suatu informasi yang berguna. Menurut V.C Hamacher, system computer adalah sistem yang dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi. Gambar tersebut menunjukkan bentuk arsitektur dari sebuah sistem computer secara umum, secara berurut gambar yang ditunjukkan oleh huruf B,C,A adalah.....
a. Software, brainware, hardware
b. Brainware, software, hardware
c. Hardware, software, brainware
d. Software, hardware, brainware
30. Teknisi jaringan atau network engineer menjadi salah satu profesi yang memiliki prospek bagus, mengingat seiring perkembangan zaman, kecanggihan teknologi semakin meningkat. Jika anda ingin menjadi teknisi jaringan, anda perlu mengetahui tugas-tugasnya

terlebih dahulu pasalnya tugas teknisi jaringan sendiri berkaitan dengan jaringan computer atau telekomunikasi dalam sebuah organisasi. Seorang network engineering tidak bisa tugas teknisi jaringan dengan baik, apabila mereka tidak mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan jaringan computer. Dengan belajar terlebih dahulu, Anda bisa mengelola jaringan computer agar berfungsi dengan normal atau baik serta bisa digunakan untuk tujuan organisasi, dari penjelasan pada artikel diatas maka teknisi dapat dikategorikan dalam bagian sistem computer jenis.....

- a. Hardware
- b. Software
- c. Brainware
- d. Tecknoware

31. Menginput data merupakan salah satu fungsi dari sistem computer yaitu menginput data yang sudah ada ke dalam sebuah computer. Sistem computer bertugas untuk menginput segala macam jenis data yang telah dimasukkan oleh seorang pengguna melalui sebuah perangkat hardware yang disebut dengan alat input seperti Mouse, Keyboard, Microphone, dan lain sebagainya. Apabila pengguna hendak menginput berupa suara yang dapat direkam, diedit, dan di proses pada sebuah computer maka alat yang digunakan adalah.....

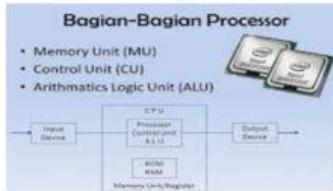
- a. Mouse
- b. Keyboard
- c. Microphone
- d. Light pen



32. Perhatikan gambar! iPhone adalah merek smartphone yang dirancang dan dipasarkan oleh Apple Inc. Phone generasi pertama diumumkan oleh CEO Apple Steve Jobs pada tanggal 9 Januari 2007. Sejak saat itu, Apple merilis iPhone Terbaru dan pembaruan iOS Setiap tahun. Pada 01 November 2018, lebih dari 2,2 miliar iPhone telah terjual di seluruh dunia. Phone memiliki antarmuka pengguna yang dirancang pada layer multi sentuh. Perangkat ini terhubung ke jaringan seluler atau Wi-Fi, dan dapat melakukan panggilan, menjelajahi web, mengambil gambar, memutar musik, menerima surel dan pesan teks. Sejak diluncurkan, berbagai fitur canggih ditambahkan, salah satunya adalah sistem operasi yang digunakan, nama sistem operasi yang tertanam di iPhone adalah.....

- a. iOS
- b. Andreo
- c. HarmonyOS

d. Android



33. Perhatikan gambar! Processor ataupun Microprocessor merupakan suatu perangkat keras yang menjadi otak suatu pc serta apabila Komputer tanpa processor maka Komputer tidak dapat dijalankan. Processor sering juga disebut selaku pusat pengendali ataupun otak pc yang didukung oleh komponen yang lain. Selain mengendalikan totalitas jalannya suatu sistem pc serta digunakan selaku pusat maupun otak dari pc yang berperan buat melaksanakan perhitungan serta melaksanakan tugas. Pada gambar nampak prosesor dibagi menjadi 3 bagian Arithmetical Logical Unit (ALU), Control Unit (CU), Memory Unit (MU), bagian dari prosesor yang melakukan semua bentuk perhitungan aritmatika sesuai dengan instruksi programnya adalah...
- a. ALU
 - b. CU
 - c. MU
 - d. ROM
34. Istilah RAM dan ROM tentu sudah tidak asing lagi di telinga Anda jika Anda pemakai komputer. Kedua istilah tersebut sebenarnya sudah ada sejak lama dalam bidang teknologi informasi. Istilah tersebut sendiri dapat digunakan sebagai media penyimpanan data komputer. Yang tentunya kedua istilah tersebut memiliki perbedaan dan cara kerjanya masing-masing. Jika dilihat dari namanya sendiri memang sekilas memiliki kemiripan. Perangkat pada sistem komputer yang memiliki sifat nonvolatile, data yang didalamnya berisi tentang semua informasi perihal perangkat yang tersambung di komputer dan bersifat permanen, perangkat yang dimaksud adalah....
- a. PORT
 - b. BIOS
 - c. RAM
 - d. ROM
35. Menghasilkan data merupakan salah satu fungsi dari sistem computer bertugas untuk menghasilkan sebuah Output yang merupakan salah satu hasil dari data yang sudah di proses. Hasil dari Output tersebut bisa berupa sebuah informasi, gambar, suara, maupun video yang sudah sejak awal memang termasuk ke dalam sebuah pengolahan data. Apabila Nadia yang hendak mengerjakan tugas dengan cara mencetak sebuah gambar dan artikel pada sebuah kertas, maka alat output yang tepat adalah.....
- a. Printer
 - b. Speaker
 - c. Monitor

d.Plotter

II. Pilihan Ganda Berkopleks

1. Gia dan keluarganya akan mengadakan rekreasi dan piknik di sungai dekat taman. Di sana mereka akan berjalan-jalan dan makan siang. Mereka akan membawa perbekalan dari rumah sehingga tidak perlu membawa perbekalan apapun di sana. Berikan tanda centang ✓ pada barang-barang yang perlu dibawa oleh Gia dan keluarganya.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> tikar | <input type="checkbox"/> Jam dinding |
| <input type="checkbox"/> kantong sampah | <input type="checkbox"/> alat makan |
| <input type="checkbox"/> obat-obatan | <input type="checkbox"/> Makanan dan minuman |

2. Berilah tanda centang ✓ pada kotak jawaban yang benar mengenai beberapa search engine yang dapat digunakan untuk searching di kehidupan sehari-hari

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Gmail | <input type="checkbox"/> Yahoo |
| <input type="checkbox"/> Yandex | <input type="checkbox"/> Google |
| <input type="checkbox"/> Duck-duck Go | <input type="checkbox"/> Bing |

3. Berilah tanda centang ✓ pada kotak jawaban yang benar mengenai beberapa aplikasi peramban yang dapat digunakan untuk searching di kehidupan sehari-hari

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Gmail | <input type="checkbox"/> Internet Eksplorer |
| <input type="checkbox"/> Google Chrome | <input type="checkbox"/> Mozilla Firefox |
| <input type="checkbox"/> Duck-duck Go | <input type="checkbox"/> Microsoft edge |

4. Perhatikan tabel di bawah! Berikan tanda ✓ pada kolom perangkat komputer tentang perangkat input, Output, processing dan storage

No	Nama	Input device	Processing device	Output device	Storage device
1	Speaker				
2	Printer				
3	Mouse				
4	Joystick				

5	Scanner				
----------	----------------	--	--	--	--

5. Perhatikan tabel di bawah! Berikan tanda ✓ pada perangkat komputer yang relevan tentang perangkat hardware dan software.

No	Nama	Software	Hardware
1	Mozilla firefox		
2	Hardisk		
3	Microsoft word		
4	Kartu VGA		
5	Microsoft excel		