Perkembangan Hardware dan Software

1. Apa yang membedakan hardware dari software dalam sistem komputer?
A. Hardware adalah komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh, sementara software adalah program yang berjalan di hardware.
B. Hardware dapat berjalan tanpa software, sementara software tidak dapat berfungsi tanpa hardware.
C. Hardware dan software memiliki fungsi yang sama dalam sistem komputer.
D. Software lebih mahal daripada hardware.
E. Hardware dapat diubah-ubah sedangkan software tetap.

2. Siapa yang dikenal sebagai pelopor perkembangan komputer awal yang menggunakan tabung vakum?
A. Alan Turing
B. Charles Babbage
C. John von Neumann
D. Howard Aiken
E. John Presper Eckert dan John William Mauchly

3. Apa yang merupakan kekurangan utama dari komputer generasi pertama yang menggunakan tabung vakum?
A. Biaya yang tinggi
B. Kinerja yang sangat cepat
C. Ukuran yang kecil
D. Konsumsi daya yang rendah
E. Keandalan yang tinggi

4. Komputer generasi kedua diperkenalkan dengan menggunakan komponen apa?
A. Transistor
B. Tabung vakum
C. Integrated Circuit
D. Chip memori
E. Mikroprosesor

5. Apa perbedaan utama antara CPU dan GPU dalam konteks hardware komputer?
A. CPU dirancang untuk tugas-tugas yang bersifat umum, sedangkan GPU dirancang untuk proses paralel dan grafik.
B. CPU lebih lambat daripada GPU.
C. GPU hanya dapat digunakan untuk pengolahan data numerik, sedangkan CPU dapat digunakan untuk semua jenis data.
D. CPU dan GPU memiliki fungsi yang sama dalam komputer.
E. GPU lebih mahal daripada CPU.

6. Sejarah hardware komputer dimulai dari penggunaan apa yang dikenal sebagai perangkat keras mekanik?
A. Tabung vakum
B. Mesin hitung
C. Transistor
D. Integrated Circuit
E. Mikroprosesor

7. Komponen hardware apa yang bertanggung jawab untuk menyimpan data secara permanen di komputer?
A. RAM

LIVEWORKSHEETS

B. CPU
C. Hard Drive
D. GPU
E. Motherboard

8. Pada generasi komputer ketiga, teknologi apa yang menjadi dasar utama?
A. Transistor
B. Tabung vakum
C. Integrated Circuit
D. Mikroprosesor
E. Chip memori

9. Apa fungsi dari motherboard dalam sistem komputer?
A. Menyimpan data permanen
B. Mengatur dan menghubungkan berbagai komponen hardware
C. Mengelola pemrosesan data grafis
D. Menyediakan daya listrik
E. Menyimpan data sementara

10. Apa yang dimaksud dengan perangkat keras input dalam sistem komputer?
A. Komponen yang digunakan untuk memproses data
B. Komponen yang digunakan untuk menampilkan data
C. Komponen yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam sistem
D. Komponen yang digunakan untuk menyimpan data
E. Komponen yang digunakan untuk mengelola daya listrik

11. Apa yang menjadi ciri khas komputer generasi keempat?
A. Penggunaan tabung vakum
B. Penggunaan transistor
C. Penggunaan Integrated Circuit
D. Penggunaan mikroprosesor
E. Penggunaan teknologi Quantum

12. Komponen apa yang sering disebut sebagai "otak" komputer?
A. RAM
B. Hard Drive
C. Motherboard
D. CPU
E. GPU

13. Apa yang menyebabkan revolusi dalam perkembangan hardware komputer pada generasi kelima?
A. Penggunaan tabung vakum
B. Penggunaan transistor
C. Penggunaan Integrated Circuit
D. Penggunaan teknologi AI dan komputer quantum
E. Penggunaan perangkat keras mekanik

14. Apa keuntungan utama dari SSD dibandingkan dengan HDD dalam hal penyimpanan data?
A. SSD lebih murah daripada HDD
B. SSD memiliki kecepatan akses data yang lebih tinggi
C. SSD lebih besar dalam kapasitas penyimpanan
D. SSD lebih sulit untuk rusak
E. SSD menggunakan lebih banyak daya listrik

LIVEWORKSHEETS

15. Apa yang dimaksud dengan "peripheral" dalam konteks hardware komputer?
A. Komponen utama yang memproses data
B. Komponen yang menyimpan data
C. Komponen tambahan yang terhubung ke komputer
D. Komponen yang mengatur aliran daya listrik
E. Komponen yang menghubungkan komputer ke jaringan

16. Mengapa penggunaan perangkat keras seperti GPU menjadi penting dalam komputasi modern?
A. Untuk meningkatkan daya tahan baterai
B. Untuk mempercepat proses grafis dan komputasi paralel
C. Untuk mengurangi ukuran komputer
D. Untuk mengurangi konsumsi daya
E. Untuk menyimpan data lebih banyak

17. Dalam sejarah perkembangan komputer, apa yang menjadi terobosan besar pada generasi kedua?
A. Penggunaan Integrated Circuit
B. Penggunaan transistor
C. Penggunaan mikroprosesor
D. Penggunaan tabung vakum
E. Penggunaan teknologi AI

18. Apa yang dimaksud dengan perangkat keras "input/output" (I/O)?
A. Perangkat yang hanya menerima data
B. Perangkat yang hanya mengirim data
C. Perangkat yang mengolah data
D. Perangkat yang dapat menerima dan mengirim data
E. Perangkat yang menyimpan data

19. Mana dari berikut ini yang merupakan perangkat keras untuk penyimpanan data eksternal?
A. CPU
B. RAM
C. Hard Drive Eksternal
D. Motherboard
E. GPU

20. Apa fungsi dari power supply dalam sebuah komputer?
A. Menyimpan data
B. Menghubungkan komponen hardware
C. Menyediakan daya listrik untuk komponen komputer
D. Mengelola memori komputer
E. Menyediakan jaringan internet

21. Software yang memberikan instruksi kepada perangkat keras untuk menjalankan tugas disebut?
a. Hardware
b. Firmware
c. Freeware
d. Software
e. Shareware

22. Siapa yang dikenal sebagai bapak penemu software?

LIVEWORKSHEETS

a. Charles Babbage
b. Alan Turing
c. John Tukey
d. Steve Jobs
e. Bill Gates

23. Perangkat lunak yang dapat digunakan tanpa batasan waktu tetapi tidak boleh disebarluaskan tanpa izin disebut?
a. Freeware
b. Shareware
c. Open source
d. Malware
e. Commercial software

24. Salah satu fungsi utama dari sistem operasi adalah?
a. Menjalankan program aplikasi
b. Mengembangkan software baru
c. Memproduksi perangkat keras
d. Mendistribusikan data
e. Menghubungkan perangkat lunak dengan perangkat keras

25. Contoh software yang termasuk dalam kategori *freeware* adalah?
a. Adobe Photoshop
b. Microsoft Office
c. Google Chrome
d. AutoCAD
e. Linux

26. Malware adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk?
a. Memperbaiki kinerja komputer
b. Meningkatkan kecepatan internet
c. Merusak sistem komputer
d. Mengoptimalkan penggunaan CPU
e. Memperbarui sistem operasi

27. Bahasa pemrograman tingkat tinggi pertama kali muncul pada generasi software ke?
a. Satu
b. Dua
c. Tiga
d. Empat
e. Lima

28. Software yang memungkinkan kode sumbernya dipelajari dan dimodifikasi oleh siapa saja disebut?
a. Shareware
b. Freeware
c. Open source
d. Commercial software
e. Firmware

29. Sistem operasi berbasis GUI memungkinkan pengguna untuk?

LIVEWORKSHEETS

a. Mengontrol komputer hanya dengan perintah teks
b. Berinteraksi dengan komputer secara visual
c. Memprogram komputer secara langsung
d. Mengendalikan hardware tanpa software
e. Mengedit kode sumber sistem operasi.

30. Teknologi yang memungkinkan perangkat saling terhubung dan berkomunikasi disebut?
a. Cloud computing
b. Big Data
c. Blockchain
d. Internet of Things (IoT)
e. Virtual Reality

31. Salah satu contoh dari *utility software* yang membantu membersihkan file tidak berguna di komputer adalah?
a. Avast
b. Microsoft Excel
c. WinRAR
d. CCleaner
e. Photoshop

32. Firmware biasanya tersimpan di?
a. Hard drive
b. RAM
c. ROM
d. CPU
e. GPU

33. *Shareware* adalah jenis perangkat lunak yang?
a. Gratis digunakan tanpa batasan
b. Digunakan secara uji coba dengan fitur terbatas
c. Berbahaya dan merusak sistem
d. Kode sumbernya dapat dimodifikasi
e. Dipasang di ROM

34. Siapa yang mencetuskan istilah "software"?
a. Charles Babbage
b. Alan Turing
c. John Tukey
d. Tim Berners-Lee
e. Linus Torvalds

35. Software sistem operasi yang paling populer digunakan untuk PC adalah?
a. macOS
b. Linux
c. Android
d. Windows
e. iOS

36. Apa yang dimaksud dengan *big data*?

LIVEWORKSHEETS

a. Data yang disimpan dalam perangkat seluler
b. Data yang dikompresi menjadi ukuran kecil
c. Data dalam jumlah besar yang dianalisis untuk mendapatkan informasi
d. Data yang berasal dari perangkat IoT
e. Data yang dikirim melalui email

37. Teknologi *cloud computing* memungkinkan pengguna untuk?
a. Menyimpan dan mengakses data secara online
b. Memperbaiki komputer jarak jauh
c. Memprogram perangkat keras
d. Membuat aplikasi berbasis mobile
e. Memodifikasi firmware

38. Contoh *open source software* yang terkenal adalah?
a. Microsoft Word
b. Google Chrome
c. Linux
d. Adobe Photoshop
e. WinRAR

39. Teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan virtual adalah?
a. Internet of Things
b. Virtual Reality
c. Blockchain
d. Cloud Computing
e. Big Data

40. *Blockchain* digunakan dalam teknologi untuk?
a. Menyimpan data dalam awan
b. Mengamankan transaksi secara desentralisasi
c. Membuat perangkat saling terhubung
d. Mengembangkan aplikasi berbasis AI
e. Mengkompresi file besar

LIVEWORKSHEETS