



ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER (ASAS)
SMK AS-SALIMIYAH
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Mata Pelajaran : INFORMATIKA	Nama Peserta Didik :
Fasilitator : SULAEMAN,S.Pd.I	Durasi : 60 Menit
Kelas : 10	

1. Tujuan utama mempelajari Informatika adalah untuk...
 - a. Hanya menjadi programmer.
 - b. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif.
 - c. Menguasai semua jenis perangkat lunak.
 - d. Membuat game online yang populer.
2. Manakah dari berikut ini yang TIDAK termasuk dalam bidang pengetahuan Informatika?
 - a. Berpikir Komputasional
 - b. Sejarah Kuno
 - c. Analisis Data
 - d. Algoritma dan Pemrograman
3. Apa yang dimaksud dengan "Praktik Lintas Bidang" dalam konteks Informatika?
 - a. Mempelajari banyak bahasa pemrograman sekaligus.
 - b. Menerapkan ilmu Informatika dalam berbagai bidang kehidupan.
 - c. Hanya fokus pada satu bidang pekerjaan yang berkaitan dengan komputer.
 - d. Menghabiskan banyak waktu di depan komputer.
4. Kemampuan apa yang paling penting dikembangkan dalam pembelajaran Informatika?
 - a. Kemampuan menghafal kode program.
 - b. Kemampuan bekerja sama dalam tim.
 - c. Kemampuan berpikir kritis dan sistematis.
 - d. Kemampuan mengoperasikan perangkat keras.
5. Apa yang membuat pembelajaran Informatika menjadi menyenangkan?
 - a. Karena bisa bermain game sepanjang waktu.
 - b. Karena bisa membuat produk yang nyata dan bermanfaat.
 - c. Karena bisa mendapatkan banyak uang.
 - d. Karena tidak perlu belajar matematika.
6. Apa yang dimaksud dengan berpikir komputasional?
 - a. Kemampuan menggunakan komputer dengan cepat
 - b. Cara berpikir untuk memecahkan masalah dengan menggunakan konsep ilmu komputer
 - c. Kemampuan memprogram komputer
 - d. Kemampuan merancang perangkat keras komputer
7. Manakah yang bukan merupakan fondasi berpikir komputasional?
 - a. Abstraksi
 - b. Algoritma
 - c. Dekomposisi

- d. Simulasi
8. **Apa tujuan utama dari pengurutan (sorting)?**
- a. Mengacak data
 - b. Menyusun data dalam urutan tertentu
 - c. Mencari data yang hilang
 - d. Menghapus data yang duplikat
9. **Apa perbedaan utama antara tumpukan (stack) dan antrean (queue)?**
- a. Tidak ada perbedaan
 - b. Tumpukan menggunakan metode FIFO (First In, First Out), sedangkan antrean menggunakan LIFO (Last In, First Out)
 - c. Tumpukan menggunakan metode LIFO (Last In, First Out), sedangkan antrean menggunakan FIFO (First In, First Out)
 - d. Tumpukan hanya untuk data numerik, sedangkan antrean untuk data teks
10. **Bidang pengetahuan dalam informatika yang mempelajari tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data adalah...**
- a. Sistem Komputer
 - b. Jaringan Komputer dan Internet
 - c. Analisis Data
 - d. Algoritma dan Pemrograman
11. **Algoritma adalah...**
- a. Sebuah program komputer
 - b. Kumpulan data yang terorganisir
 - c. Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah
 - d. Perangkat keras komputer
12. **Apa yang dimaksud dengan abstraksi dalam berpikir komputasional?**
- a. Membagi masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil
 - b. Menyederhanakan masalah dengan menghilangkan detail yang tidak relevan
 - c. Menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah secara rinci
 - d. Mencari pola dalam data
13. **Contoh penerapan tumpukan (stack) dalam kehidupan sehari-hari adalah...**
- a. Antrian di kasir supermarket
 - b. Tumpukan piring di dapur
 - c. Barisan kendaraan di jalan raya
 - d. Daftar tunggu pasien di rumah sakit
14. **Apa yang dimaksud dengan dekomposisi dalam berpikir komputasional?**
- a. Membagi masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil
 - b. Menyederhanakan masalah dengan menghilangkan detail yang tidak relevan
 - c. Menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah secara rinci
 - d. Mencari pola dalam data
15. **Bidang pengetahuan dalam informatika yang mempelajari tentang dampak penggunaan teknologi terhadap masyarakat adalah...**

- a. Sistem Komputer
- b. Jaringan Komputer dan Internet
- c. Analisis Data
- d. Dampak Sosial Informatika

16. Apa yang dimaksud dengan "mencari" dalam konteks informatika?

- a. Membuka aplikasi di komputer.
- b. Menemukan informasi yang spesifik dari kumpulan data.
- c. Menghapus file yang tidak terpakai.
- d. Menyalin data dari satu tempat ke tempat lain.

17. Mengapa petugas perpustakaan dapat menemukan buku yang kita cari lebih cepat daripada kita?

- a. Karena petugas memiliki kekuatan super.
- b. Karena petugas mengetahui sistem pengorganisasian buku.
- c. Karena petugas lebih pintar dari kita.
- d. Karena petugas memiliki buku petunjuk khusus.

18. Apa tujuan utama dari proses pengurutan (sorting)?

- a. Membuat data menjadi lebih acak.
- b. Menghapus data yang tidak terpakai.
- c. Mengatur data dalam urutan tertentu.
- d. Mencari data yang hilang.

19. Prinsip "First In First Out" (FIFO) berlaku pada konsep...

- a. Tumpukan (stack)
- b. Antrean (queue)
- c. Pencarian (searching)
- d. Pengurutan (sorting)

20. Contoh penerapan konsep tumpukan (stack) dalam kehidupan sehari-hari adalah...

- a. Antrean di kasir supermarket.
- b. Tumpukan piring kotor di wastafel.
- c. Barisan siswa yang berbaris rapi.
- d. Buku-buku yang tersusun di rak berdasarkan abjad.

21. Algoritma pencarian yang paling efisien untuk data yang sudah terurut adalah...

- a. Linear search
- b. Binary search
- c. Bubble sort
- d. Insertion sort

22. Apa perbedaan antara bubble sort dan insertion sort?

- a. Bubble sort lebih efisien daripada insertion sort.

- b. Insertion sort selalu menghasilkan urutan yang stabil, sedangkan bubble sort tidak selalu.
- c. Bubble sort hanya membandingkan elemen yang berdekatan, sedangkan insertion sort membandingkan elemen dengan semua elemen sebelumnya.
- d. Insertion sort lebih kompleks daripada bubble sort.

23. Bagaimana cara mengimplementasikan tumpukan menggunakan array?

- a. Dengan menggunakan indeks array dari awal hingga akhir.
- b. Dengan menggunakan indeks array dari akhir hingga awal.
- c. Dengan menggunakan dua indeks array, satu untuk awal dan satu untuk akhir.
- d. Tidak dapat diimplementasikan menggunakan array.

24. Apa kegunaan dari antrean dalam sistem operasi?

- a. Untuk mengelola proses-proses yang sedang berjalan.
- b. Untuk mengelola memori utama.
- c. Untuk mengelola perangkat input/output.
- d. Semua jawaban di atas benar.

25. Jelaskan mengapa konsep tumpukan digunakan dalam pemanggilan fungsi (function call) pada bahasa pemrograman.

- a. Untuk menyimpan nilai kembalian dari fungsi.
- b. Untuk menyimpan alamat pengembalian setelah fungsi selesai dijalankan.
- c. Untuk menyimpan parameter yang diteruskan ke fungsi.
- d. Semua jawaban di atas benar.

26. Manakah dari berikut ini yang TIDAK merupakan operasi dasar pada antrean?

- a. Enqueue
- b. Dequeue
- c. Peek
- d. Sort

27. Apa yang dimaksud dengan "underflow" pada tumpukan?

- a. Ketika tumpukan sudah penuh.
- b. Ketika tumpukan kosong dan kita mencoba mengambil elemen.
- c. Ketika tumpukan terlalu besar.
- d. Ketika tumpukan berisi elemen yang sama.

28. Algoritma pengurutan manakah yang paling cocok digunakan untuk data yang hampir terurut?

- a. Bubble sort
- b. Insertion sort
- c. Quick sort
- d. Merge sort

29. Apa keuntungan menggunakan linked list untuk mengimplementasikan tumpukan dibandingkan dengan array?

- a. Lebih mudah menambahkan atau menghapus elemen.
- b. Membutuhkan lebih sedikit memori.
- c. Lebih cepat dalam mengakses elemen.
- d. Tidak memiliki kekurangan.

30. Dalam pencarian biner, pada setiap iterasi, ukuran ruang pencarian menjadi...

- a. Lebih besar
- b. Lebih kecil
- c. Tetap sama
- d. Tidak tentu

31. Apa yang dimaksud dengan konektivitas internet nirkabel..

- a. Jaringan internet yang menggunakan kabel untuk menghubungkan perangkat.
- b. Jaringan internet yang tidak menggunakan kabel untuk menghubungkan perangkat.
- c. Jaringan internet yang hanya bisa digunakan pada perangkat tertentu.
- d. Jaringan internet yang memiliki kecepatan sangat tinggi.

Jawaban: b. Jaringan internet yang tidak menggunakan kabel untuk menghubungkan perangkat.

32. Teknologi apa yang digunakan dalam jaringan GPRS..

- a. Sinyal satelit
- b. Gelombang radio
- c. Kabel serat optik
- d. Inframerah

33. Apa kepanjangan dari GPRS?

- a. Global Packet Radio System
- b. General Packet Radio Service
- c. Global Positioning Radio System
- d. General Packet Radio Signal

34. Apa keuntungan utama dari jaringan nirkabel?

- a. Lebih cepat dibandingkan jaringan kabel
- b. Lebih aman dibandingkan jaringan kabel
- c. Fleksibilitas dalam penggunaan
- d. Biaya instalasi yang lebih murah

35. Teknologi nirkabel mana yang sering digunakan pada perangkat sehari-hari seperti smartphone dan laptop?

- a. GPRS
- b. Wi-Fi
- c. Bluetooth
- d. Zigbee

36. Jaringan internet pada ponsel yang memiliki kecepatan paling rendah di antara pilihan berikut adalah...

- a. GPRS
- b. EDGE
- c. 3G
- d. 4G/LTE

37. Teknologi yang digunakan pada jaringan 3G untuk meningkatkan kecepatan transfer data adalah...

- a. GPRS
- b. EDGE
- c. UMTS
- d. LTE

Jaringan yang memiliki kecepatan hingga 100 Mbps adalah...

- a. GPRS
- b. EDGE
- c. 3G
- d. 4G/LTE

38. Singkatan dari HSDPA adalah...

- a. High Speed Downlink Packet Access
- b. High Speed Data Packet Access
- c. High Speed Digital Packet Access
- d. High Speed Direct Packet Access

39. Perangkat yang berfungsi sebagai stasiun pangkalan dalam jaringan seluler adalah...

- a. MSC
- b. BSC
- c. BTS
- d. HP

40. Manakah perangkat berikut yang TIDAK umum terhubung menggunakan Bluetooth?

- a. Headset
- b. Printer
- c. Monitor
- d. Mouse

41. Apa keuntungan utama menggunakan koneksi Wi-Fi dibandingkan koneksi kabel?

- a. Jangkauan lebih jauh
- b. Lebih cepat dan stabil
- c. Lebih aman
- d. Lebih fleksibel dan mudah digunakan

42. Koneksi data menggunakan kabel data umumnya lebih banyak digunakan untuk...

- a. Menghubungkan perangkat mobile dengan komputer
- b. Menghubungkan perangkat pintar dengan perangkat pintar lainnya
- c. Mengakses internet di tempat umum
- d. Mencetak dokumen secara nirkabel

43. Apa yang membatasi jangkauan koneksi Bluetooth?

- a. Jenis perangkat yang terhubung
- b. Frekuensi gelombang yang digunakan
- c. Kekuatan sinyal Wi-Fi di sekitar
- d. Panjang kabel data

44. Manakah pernyataan berikut yang BENAR tentang koneksi Wi-Fi?

- a. Bandwidth Wi-Fi selalu lebih besar daripada koneksi kabel.
- b. Jangkauan Wi-Fi tidak terbatas.
- c. Wi-Fi lebih hemat energi dibandingkan Bluetooth.
- d. Kapasitas bandwidth maksimum Wi-Fi bergantung pada jarak dan data rate access point.



AMATI GAMBAR INI UNTUK MENJAWAB SOAL 45-40

45. Manakah dari gambar berikut yang menunjukkan cara yang benar dalam menggunakan computer.....

- a. Gambar yang menunjukkan komputer kotor dan berantakan
- b. Gambar yang menunjukkan seseorang sedang melempar komputer
- c. Gambar yang menunjukkan seseorang sedang bekerja di komputer dengan meja yang rapi dan teratur
- d. Gambar yang menunjukkan komputer terkena tumpahan minuman

46. Apa yang salah dengan cara penggunaan komputer pada gambar yang menunjukkan komputer kotor dan berantakan?

- a. Tidak ada yang salah
- b. Komputer akan bekerja lebih cepat jika kotor
- c. Lingkungan yang kotor dapat merusak komponen komputer dan menyebabkan kerusakan
- d. Tidak ada pilihan yang benar

47. Mengapa kita harus menghindari melempar komputer saat marah?

- a. Karena akan membuat komputer menjadi lebih cepat
- b. Karena akan merusak komputer dan membahayakan diri sendiri
- c. Karena akan membuat komputer menjadi lebih bersih
- d. Karena akan membuat komputer menjadi lebih bersih

48. Apa yang harus kita lakukan untuk menjaga komputer agar tetap berfungsi dengan baik?

- a. Sering menjatuhkan komputer.
- a. Membiarkan komputer kotor
- c. Menjaga kebersihan komputer dan lingkungan sekitar
- d. Menggunakan komputer secara berlebihan

49. Manakah dari berikut ini yang TIDAK termasuk dalam cara penggunaan komputer yang baik...

- a. Menempatkan komputer di tempat yang kering dan sejuk
- b. Membersihkan komputer secara teratur
- c. Menumpahkan minuman di atas keyboard
- d. Menggunakan komputer dengan posisi duduk yang ergonomis

50. Manakah dari gambar berikut yang paling menggambarkan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan kerja komputer.....

- a. Gambar yang menunjukkan seseorang sedang bekerja di komputer dengan meja yang rapi dan teratur
- b. Gambar yang menunjukkan komputer kotor dan berantakan
- c. Gambar yang menunjukkan seseorang sedang melempar komputer
- d. Gambar yang menunjukkan komputer terkena tumpahan minuman.