

D. Uji Kompetensi

1. Pernyataan pada tabel berikut yang menunjukkan fungsi dari sistem operasi ialah

☐	Mengontrol fungsi perangkat keras seperti memori, CPU, <i>harddisk</i> , dan perangkat keras lainnya dan juga mengatur fungsi program <i>software</i> agar terhubung dengan perangkat keras tersebut.
☐	Memungkinkan sebuah program atau aplikasi dapat berjalan dan ditampilkan kepada pengguna yang menggunakan peranti komputer tersebut.
☐	Sebagai penghubung antarperangkat keras dan dapat menampilkan <i>interface</i> hanya berupa grafis.
☐	Memungkinkan <i>user</i> yang memiliki hak untuk mengakses komputer menjalankan suatu program dan mengendalikan siapa yang bisa mengakses program tersebut.

2. Manakah dari gambar berikut yang termasuk *output device*?

a.



c.



b.



d.



Sumber: (a) Maharani/Kemendikbudristek (2023); (b) OpenClipart-Vectors/pixabay.com (2013); (c) Maharani/Kemendikbudristek (2023); (d) Usamasaad/commons.wikimedia.org (2019)

3. Hubungkan nama peranti dengan ciri dan fungsinya berikut.

Nama Peranti	Ciri dan fungsi
1. <i>Harddisk</i>  Sumber: Christian Jansky/https://commons.wikimedia.org (2008)	a. Perkakas digital dalam komunikasi dalam media sosial, lagi tren, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain di seluruh dunia, mendorong interaksi sosial dan berbagi informasi.
2. <i>TikTok</i>  Sumber : Tangkapan Layar TikTok (2023)	b. Bobotnya ringan. Membaca data secara acak untuk menjalankan aplikasi. Dapat membaca sekaligus menulis. Semua datanya hilang jika kehilangan daya listrik.
3 <i>Mobile Legend</i>  Sumber: TheDarkGosht/https://commons.wikimedia.org (2021)	c. Perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang untuk membantu individu atau tim bekerja lebih efisien, mengatur tugas, dan mengelola waktu. Ini ialah alat yang membantu mengoptimalkan produktivitas dengan mengurangi gangguan, meningkatkan fokus, dan memudahkan tugas-tugas sehari-hari.
4. <i>Ms Office</i>  Sumber: Tangkapan Layar Microsoft Office (2023)	d. Perkakas digital dalam komunikasi dalam aplikasi game.
5. <i>Mouse</i>  Sumber: Irya W./Kemdihtbudristek (2023)	e. Peranti masukan ialah peranti yang mengirimkan data ke komputer untuk diolah.

4. Isilah kotak kosong pada gambar berikut.



- Headphone
- Power adaptor Charger
- Speaker
- Display/Layar
- Touchpad
- Keyboard
- Konektor USB
- Tombol Power
- AC Power

5. Tulislah (Buat dalam 1-2 paragraf) pengalamanmu selama belajar mata pelajaran Informatika (TIK)!