PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PENILAIAN TENGAH SEMESTER GASAL
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 10 SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

MATA PELAJARAN : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Kompetensi Keahlian : Teknik Pemesinan Kapal
K e l a s : XI (sebelas)
Hari/Tanggal : Kamis, 7 Oktober 2021
Waktu : 08.00 – 09.00 WIB (60 menit)

NAMA :

KELAS:

I. Pilihlah dengan cara "klik" salah satu jawaban yang paling tepat, pada huruf A, B, C, D, atau E !

1. Peluang usaha merupakan kesempatan yang seharusnya diambil oleh seorang wirausaha untuk mendapat keuntungan. Modal awal bagi seorang wirausaha untuk mengenali lingkungan, melihat peluang usaha dan mencapai kesuksesan dalam usaha adalah…
   A. modal
   B. manusia
   C. keuangan
   D. perencanaan
   E. keberuntungan

2. Cara dalam mengembangkan upaya berfikir inovatif dalam berwirausaha adalah….
   A. keharusan menganalisis peluang usaha.
   B. keharusan memperluas wawasan
   C. keharusan bertindak efektif
   D. percaya pada sumber ide
   E. percaya pada diri sendiri

3. Penciptaan nilai bisnis melalui pengakuan atas pengakuan bisnis. Manajemen risiko sejalan dengan peluang yang ada dan diberikan. Keterampilan komunikasi dan sumber daya diperlukan untuk menjalankan suatu proyek yang disebut …..
   A. kewiraswastaan
   B. kewirausahaan
   C. pegawai negeri
   D. pengusaha
   E. produsen

LIVEWORKSHEETS

4. Untuk memaksimalkan keuntungan wirausaha adalah dengan….
   A. sumberdaya yang digunakan
   B memaksimalkan biaya produksi
   C. sumberdaya dalam proses produksi
   D. minimalisasi biaya produksi
   E. Minimalisasi proses produksi

5. Aspek dari fungsi kenyamanan dan keamanan penggunaan produk kerajinan termasuk nilai …
   A. kenyamanan
   B. ergonomik
   C. keindahan
   D. estetika
   E. etika

6. Suatu tidakan untuk mencapai suatu sasaran disebut….
   A. langkah kegiatan
   B. sasaran
   C. strategi
   D. tujuan
   E. manfaat.

7. Tugas yang dapat diselesaikan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang ditetapkan disebut…
   A benar
   B. efisien
   C. efektif
   D. selamat
   E. penghematan

8. Salah satu syarat untuk menjadi pengusaha yang baik dan sukses adalah …
   A. berpikir secara luas
   B. berpikir dengan baik
   C. berpikir secara tepat
   D. pikirkan baik-baik
   E. koordinasi

9. Yang *bukan* salah satu alasan kegagalan pebisnis saat menjalankan bisnis adalah ……
   A. pemasaran hilang
   B. kekurangan modal
   C. manajer tidak kompeten
   D. pelatihan kepemimpinan
   E. lokasinya kurang strategis

LIVEWORKSHEETS

10. Jenis produk yang tidak sesuai berdasarkan tujuan pemakaiannya adalah ….
    A. *Shopping goods*
    B. *Speciality goods*
    C. *Unsought goods*
    D. *Consumer goods*
    E. *Convenience goods*
11. Untuk membuat sebuah desain produk yang sesuai, maka kita perlu mengenali beberapa komponen yang terdapat pada produk. Komponen produk tersebut terdiri dari...
    A. merek, harga dan kemasan
    B. merek, harga dan manfaat
    C. merek, ide dan kemasan
    D. merek, ide dan harga
    E. merek, harga, desain
12. Salah satu alasan utama dalam melakukan pengemasan adalah …..
    A. produk yang dikemas dapat lebih awet.
    B. sebagai media komunikasi suatu citra tertentu
    C. produk yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi
    D. produk yang dikemas untuk menutupi kekurangan
    E. kemasan memenuhi syarat keamanan dan kemanfaatan
13. Membuat, memodifikasi, atau menambahkan nilai ke produksi disebut …
    A. **t**eknologi produksi
    B. proses produksi
    C. pengemasan
    D. analisis ide
    E. penjualan
14. Sistem koordinasi yang menyiapkan suatu barang jadi untuk di transportasikan, disalurkan, disimpan, dijual dan dipakai merupakan suatu tahapan…..
    A. pengemasan
    B. perencanaan
    C. pemasaran
    D. distribusi
    E. **p**roduksi
15. Terdapat beberapa tahapan dalam proses produksi yaitu pengolahan bahan, pembentukan, perakitan dan proses...
    A. pembentukan
    B. pemasaran
    C. finishing
    D. painting
    E. produk

LIVEWORKSHEETS

16. Fase yang berfungsi menjembatani interaksi antara perusahaan dengan pelanggan yaitu. ...
    A. perancangan produk
    B. perancangan konsep
    C. perancangan detail
    D. manufaktur
    E. pemasaran
17. Hal-hal berikut yang tidak berkaitan dengan kegiatan produksi dalam teknik manufaktur adalah...
    A. desain produk
    B. proses produksi
    C. kemasan produk
    D. perancangan proses
    E. manajemen produksi
18. Prototype yang digunakan untuk menentukan kebutuhan, metode produksi dan dibangun pada skala sesungguhnya disebut....
    A. pengujian produk
    B. prototype rekayasa
    C. rekayasa produk
    D. rancangan produk
    E. prototype produk
19. Untuk mengetahui produk yang diinginkan pelanggan, product designer dapat memperoleh data dari....
    A. manajer perusahaan
    B. riset pemasaran
    C. bagian penjulan
    D. manajemen
    E. personalia
20. Bentuk dari produk yang akan dibuat akan terlihat jelas satu dengan yang lainnya merupakan pengertian dari...
    A. membuat denah
    B. membuat sketsa
    C. membuat software
    D. mengolah Perusahaan
    E. pembuatan gambar kerja
21. Salah satu tahapan – tahapan dalam merencanakan suatu produk, tahapan tersebut yaitu...
    A. memformulasikan hasil marketing research
    B. membiarkan jika ada kerusakan
    C. membuat gambar kerja
    D. membuat iklan produk
    E. pemasaran produk

LIVEWORKSHEETS

22. Langkah pertama dalam menciptakan prototipe adalah untuk menciptakan....
    A. alur
    B. gambar
    C. bangunan.
    D. lapangan pekerjaan.
    E. konsep sketsa rinci atau diagram

23. Faktor yang mempengaruhi desain produk adalah....
    A. fungsi produk
    B. warna produk
    C. tingkat persaingan
    D. daya tahan produk
    E. ukuran produk

24. Kemasan yang langsung bersentuhan dengan produk disebut.…
    A. primer
    B. tersier
    C. sekunder
    D. kuartener
    E. dispossable

25. Untuk membuat produk yang menarik diperlukan kreatifitas dalam bentuk....
    A. harga yang kompetitif
    B. tempat usaha yang strategis
    C. kualitas produk
    D. kemasan yang menarik
    E. penampilan produk

SELAMAT MENGERJAKAN

LIVEWORKSHEETS