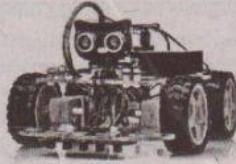


Ulangan Harian-2

A. Pilihlah jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d!

1. Guna menghubungkan setiap langkah dalam *flowchart* dan menunjukkan arah aliran diagram, dapat menggunakan simbol
 - a. anotasi
 - b. garis alir
 - c. percabangan
 - d. proses
2. Jika pemeriksaan *flowchart* menghasilkan keadaan benar, maka jalur yang harus dipilih adalah jalur yang berlabel
 - a. False
 - b. No
 - c. Remish
 - d. Yes
3. Langkah awal setelah membentuk algoritma selesai dilakukan adalah
 - a. pengkodean
 - b. testing
 - c. translasi
 - d. uji coba
4. Dalam penerapan aplikasi, kita sering dihadapkan pada berbagai permasalahan yang erat kaitannya dalam
 - a. strategi
 - b. desain
 - c. bahasa
 - d. algoritma
5. Sebuah *flowchart* pada umumnya menetapkan konsep solusi dalam bahasa bentuk
 - a. garis dan kotak
 - b. lingkaran dan titik
 - c. notasi matematis
 - d. permasalahan
6. Scripts Area berfungsi membuat
 - a. objek
 - b. sprite
 - c. kedalaman
 - d. skala
7. Faktor utama yang membedakan struktur kode program struktur algoritma yaitu
 - a. aturan penulisan
 - b. deklarasi
 - c. deskripsi
 - d. judul
8. Bagian dari pemrograman yang tidak memiliki standar baku adalah
 - a. *executable*
 - b. *interpreter*
 - c. *konverter*
 - d. *pseudocode*
9. Perhatikan data berikut!
 - (1) Bahasa natural.
 - (2) *Executable*.
 - (3) *Flowchart*.
 - (4) *Pseudocode*.
 - (5) *Source code*.
 Berdasarkan data di atas, untuk membuat suatu program dilakukan dengan menerjemahkan algoritma baik dalam bentuk yang ditunjukkan oleh nomor
 - a. (1), (2), (3), dan (5)
 - b. (1), (2), (4), dan (5)
 - c. (2), (3), (4), dan (5)
 - d. (1), (3), (4), dan (5)
10. Setiap langkah dalam suatu algoritma ditandai dengan pemberian
 - a. nomor
 - b. point
 - c. prosedur
 - d. source
11. Sebuah paradigma pemrograman, yang pemberian namanya diambil dari pemrograman imperatif berdasarkan konsep pemanggilan prosedur disebut
 - a. *assembly language*
 - b. *fourth-generation language*
 - c. *procedural programming*
 - d. *machine language*
12. Pada aplikasi Scratch melakukan drag perintah gerak 10 langkah ke dalam kode area, bagian kode yang dipilih adalah
 - a. motion
 - b. script area
 - c. events
 - d. control
13. Bentuk implementasi teknologi dalam bidang robotika yang memiliki kemampuan menirukan beberapa kegiatan manusia untuk berjalan dan menggerakkan beberapa organ tubuh layaknya manusia disebut
 - a. *arm robotic*
 - b. *drone*
 - c. *avatar*
 - d. *humanoid*

14. Jenis robot menurut gambar berikut adalah



- a. robot manipulator
 - b. robot animaloid
 - c. robot underwater
 - d. robot mobile
15. Error yang terjadi ketika program menginstruksikan komputer untuk melakukan perintah yang tidak dapat diselesaikan disebut sebagai
- a. compile time error
 - b. file corrupt
 - c. runtime error
 - d. bad command or file name
16. Program Visual Studio 2019 yang dikembangkan oleh
- a. Solaris Corp
 - b. MIT Labs
 - c. Microsoft Corp
 - d. Adobe Inc

17. Nama bahasa pemrograman (nama produk) pada generasi ke-2 adalah

- a. WYSIWYG
 - b. Quattro Pro (QPRO)
 - c. Bahasa C
 - d. Assembler
18. Konsep robot sendiri sudah dikenal sejak akhir abad ke-
- a. 13
 - b. 14
 - c. 15
 - d. 16
19. Sebuah mesin buatan manusia yang mampu melakukan suatu pekerjaan, baik secara otomatis maupun melalui *remote control* dikenal dengan istilah
- a. android
 - b. komputer
 - c. ragam
 - d. robot
20. Bahasa komputer asli yang hanya terdiri dari karakter 0 (nol) dan 1 (satu) dikenal dengan sebutan....
- a. comortable language
 - b. editorial language
 - c. machine language
 - d. tesktual language