

Informatika



MOH.ASFARSEPTIADI@GMAIL.COM

NAMA :

PROGRAM :

NO. UJIAN :

1. Individu yang memanfaatkan teknologi informasi untuk berkomunitas, bekerja dan berekreasi, disebut
 - a. Kewargaan digital
 - b. Warga digital
 - c. Media Sosial
 - d. Komunikasi IT
 - e. Simulasi digital
2. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar adalah
 - a. Kewargaan digital
 - b. Warga digital
 - c. Media Sosial
 - d. Komunikasi IT
 - e. Simulasi digital
3. Perhatikan aspek-aspek berikut!
 1. Aspek hak cipta
 2. Aspek merk dagang
 3. Aspek privasi
 4. Aspek yurisdiksi dalam ruang siber
 5. Aspek social

Yang bukan merupakan kategori *Cyber law* di Indonesia terdapat pada nomor ...

 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
4. Kewargaan digital dibagi menjadi komponen.
 - a. 7
 - b. 8
 - c. 9
 - d. 10
 - e. 11
5. Komponen yang termasuk dalam lingkungan belajar dan akademis adalah ...
 - a. Akses digital, komunikasi digital, dan literasi digital



- b. Hak digital, etiket digital, keamanan digital
 - c. Hukum digital, transaksi digital, kesehatan digital
 - d. Hak digital. akses digital, dan keamanan digital
 - e. Akses digital, etiket digital, dan transaksi digital
6. Komponen yang termasuk dalam lingkungan sekolah dan tingkah laku adalah ...
- a. Akses digital, komunikasi digital, dan literasi digital
 - b. Hak digital, etiket digital, keamanan digital
 - c. Hukum digital, transaksi digital, kesehatan digital
 - d. Hak digital. akses digital, dan keamanan digital
 - e. Akses digital, etiket digital, dan transaksi digital
7. Komponen yang termasuk dalam kehidupan di luar lingkungan sekolah adalah ...
- a. Akses digital, komunikasi digital, dan literasi digital
 - b. Hak digital, etiket digital, keamanan digital
 - c. Hukum digital, transaksi digital, kesehatan digital
 - d. Hak digital. akses digital, dan keamanan digital
 - e. Akses digital, etiket digital, dan transaksi digital
8. Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi disebut
- a. Literasi digital
 - b. Komunikasi digital
 - c. Akses digital
 - d. Hak digital
 - e. Etiket digital
9. Di bawah ini yang bukan contoh dari perbuatan melanggar hukum digital adalah
- a. Meretas informasi atau website
 - b. Mengunduh musik ilegal
 - c. Plagiarisme
 - d. Membuat virus
 - e. Membaca artikel di sebuah blog
10. Akronim pengingat dikenal dengan akronim "T.H.I.N.K.", maksud dari huruf "T" dalam akronim tersebut adalah
- a. It is *think*
 - d. It is *two*



- b. It is *try* e. It is *tree*
- c. It is *true*
11. Akronim pengingat dikenal dengan akronim “T.H.I.N.K.”, maksud dari huruf “H” dalam akronim tersebut adalah
- a. It is *hurtful* d. It is *horse*
- b. It is *house* e. It is *home*
- c. It is *hard*
12. Akronim pengingat dikenal dengan akronim “T.H.I.N.K.”, maksud dari huruf “N” dalam akronim tersebut adalah
- a. It is *night* d. It is *new*
- b. It is *necessary* e. It is *now*
- c. It is *nice*
13. Konsep “T.H.I.N.K.” dalam simulasi digital adalah
- a. Sebagai pengingat pentingnya kewargaan digital
- b. Sebagai pemberi pentingnya kewargaan digital
- c. Sebagai penerima pentingnya kewargaan digital
- d. Sebagai pencipta pentingnya kewargaan digital
- e. Sebagai pencari pentingnya kewargaan digital
14. Berikut yang merupakan contoh situs untuk melakukan transaksi digital
- a. Facebook.com
- b. Twitter.com
- c. Berniaga.com
- d. Instagram.com
- e. Wikipedia.com
15. Apa yang dimaksud dengan **Mesin pencari** atau **Search engine**?
- a. Komponen yang melayani permintaan dan memberikan respon balik dari permintaan tersebut
- b. Program komputer yang dirancang untuk melakukan pencarian atas berkas-berkas yang tersimpan dalam layanan www, ftp, publikasi milis, ataupun news group dalam sebuah ataupun sejumlah komputer peladen dalam suatu jaringan



- c. Hak mereka, para peneliti mempelajari sifat-sifat yang mereka gunakan, terutama untuk meningkatkan pencarian yang dihasilkan oleh search engine tersebut.
 - d. Hasil pencarian umumnya ditampilkan dalam bentuk daftar yang seringkali diurutkan menurut tingkat akurasi ataupun rasio pengunjung atas suatu berkas yang disebut sebagai
 - e. Tempat kebanyakan orang mencari sesuatu via post
16. Format dokumen yang digunakan dan dapat diakses dengan world Wide web adalah
- a. HTML
 - b. HTTP
 - c. MLM
 - d. FTP
 - e. Gopher
17. Kepanjangan HTML adalah:
- a. Hightext Markup Language
 - b. Hypertext Markup Language
 - c. Hypertext Maximum Locator
 - d. Hypertext Markup Lead
 - e. Hypertext Maximum Language
18. Untuk mencari file musik.mp3 secara cepat di google maka pada kotak search text yang diketik adalah....
- a. Lagu
 - b. Mp3
 - c. Musik
 - d. Gudang lagu
 - e. Musik.mp3
19. Mengambil data dari internet atau dari suatu jaringan disebut
- a. upload
 - b. Download
 - c. Dial Up
 - d. Dowlink
 - e. Disconnect



20. Berikut yang bukan merupakan format file gambar yang kita ambil dalam web adalah....
- Bmp
 - Gif
 - Mp3
 - Jpg
 - Jpeg
21. Komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan maupun ditulis, disebut...
- Komunikasi lisan atau verbal
 - Komunikasi nirkata atau nonverbal
 - Komunikator (pengirim informasi)
 - Komunikan (penerima informasi)
 - Menyimak (listen)
22. Komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (gesture) atau gambar, disebut...
- Komunikasi lisan atau verbal
 - Komunikasi nirkata atau nonverbal
 - Komunikator (pengirim informasi)
 - Komunikan (penerima informasi)
 - Menyimak (listen)
23. Komunikasi menggunakan computer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (real time), disebut....
- Komunikasi daring sinkron
 - Komunikasi daring asinkron
 - Komunikasi verbal
 - Komunikasi nirkata
 - Komunikator
24. Berikut tidak termasuk aplikasi untuk video chat yaitu
- Gtalk
 - Facebook



- c. Skype
 - d. Yahoo messenger
 - e. hotmail
25. Protocol berfungsi sebagai
- a. Penyedia jaringan
 - b. Sebagai perantara data
 - c. Tempat untuk pemrosesan data
 - d. Penghubung antara pengguna ke jaringan
 - e. Mengatur komunikasi data dan menjamin data sampai di tujuan
26. Perhatikan pernyataan berikut dengan cermat!
- 1) Komunikasi social,
 - 2) Komunikasi interaktif,
 - 3) Komunikasi ekspresif
 - 4) Komunikasi real time
 - 5) Komunikasi ritual
 - 6) Komunikasi instrumental
- Yang termasuk fungsi komunikasi ialah
- a. 1, 2, 5
 - b. 3, 5, 6
 - c. 3, 4, 6
 - d. 1, 3, 5
 - e. 2, 4, 5
27. Komunikasi menggunakan perangkat computer dan dilakukan secara tertunda, disebut,1..
- a. Komunikasi daring sinkron
 - b. Komunikasi daring asinkron
 - c. Komunikasi verbal
 - d. Komunikasi nirkata
 - e. Komunikator



28. Komponen pendukung komunikasi daring salah satunya adalah perangkat lunak. Perangkat lunak disebut juga dengan...
- Hardware
 - Software
 - Brainware
 - Komputer
 - CPU
29. Di bawah ini enam potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran, kecuali...
- Konektivitas
 - Fleksibilitas, motivasi
 - Peluang pengembangan
 - Interaksi, kolaborasi
 - Diskusi
30. Di bawah ini E-learning dapat diselenggarakan dengan berbagai model adalah...
- Model adjunct, mixed/blended, daring penuh
 - Supplement, complement, replacement
 - Online learning, virtual learning
 - Hardware, software, brainware
 - Learning management system, learning management system, social learning network
31. Dalam model ini e-learning digunakan Untuk menunjang system pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan e-learning hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja, disebut model....
- Model adjunct
 - Model mixed/blended
 - Model daring penuh/fully online
 - Model konvensional
 - Model pembelajaran
32. Model ini menempatkan e-learning menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran, disebut model....
- Model adjunct



- b. Model mixed/blended
 - c. Model daring penuh/fully online
 - d. Model konvensional
 - e. Model pembelajaran
33. Model ini e-learning digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, disebut model...
- a. Model adjunct
 - b. Model mixed/blended
 - c. Model daring penuh/fully online
 - d. Model konvensional
 - e. Model pembelajaran
34. Fungsi e-learning sebagai....
- a. Tambahan/pengayaan pembelajaran, pengganti sebagian pembelajaran atau seluruh pembelajaran
 - b. untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran
 - c. menempatkan e-learning menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran
 - d. Untuk menunjang system pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan e-learning hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja
 - e. Pembelajaran yang menggabungkan antara proses belajar mengajar dalam kelas konvensional
35. Dibawah ini pembelajaran yang memanfaatkan e-learning dibutuhkan berbagai komponen pendukung yaitu,
- a. Perangkat keras
 - b. Perangkat lunak
 - c. Infrastruktur
 - d. Konten pembelajaran
 - e. Blended learning
36. Sebuah kelas dalam lingkungan belajar berbasis TIK dikenal dengan istilah...



- a. Kelas maya (cyber class)
 - b. Kelas konvensional
 - c. Kelas gabungan (cyber class & konvensional)
 - d. Kelas cadangan
 - e. Kelas tambahan
37. Proses menjelajah informasi yang beraneka ragam dalam istilah internet sering disebut....
- a. Boster
 - b. Surfing
 - c. Internet
 - d. Browsing
 - e. Booting
38. Berikut ini yang bukan merupakan dari search engine adalah
- a. Google
 - b. Yahoo
 - c. Altavista
 - d. Mozilla
 - e. Bing
39. Perintah untuk menyimpan halaman web adalah....
- a. File ->Save as'
 - b. Edit ->Copy
 - c. Edit ->Paste
 - d. File ->Close
 - e. File ->Print
40. Mesin pencari web bekerja dengancara..
- a. Menyimpan informasi tentang banyak halaman web yang diambil langsung dari WWW
 - b. Menyimpan informasi lewat flasdisk
 - c. Mengambil secara berurutan dari halaman web tersebut
 - d. Tidak dapat mengambil langsung informasi harus melalui proses-proses yang rumit terlebih dahulu
 - e. Harus menginformasikan terlebih dahulu kepada yang bersangkutan



Thank You

