Mata Pelajaran	: INF
Tingkat | Jurusan	: X | E
Pembuat Soal	: GURU 1
Satuan Pendidikan	: SMAN 103 JAKARTA

A. Soal Pilihan Ganda

1

A B C D E

Virtual Reality adalah sebuah Teknologi yang memungkinkan pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Manakah dibawah ini yang termasuk kedalam virtual reality …

A. A
B. B
C. C
D. D
E. E

2 Mesin abstrak sederhana menjadi cikal bakal pengembangan bahasa-bahasa pemrograman dan teori otomata yang mendasari otomasi. Mesin ini dapat menyimulasi logika algoritma yang dirancang dan dengan model ini dapat membuktikan bahwa berpikir komputational selalu mendahului dan mendorong lahirnya teknologi. Dan manakah dibawah ini yang merupakan model abstrak tersebut.

A. Abacus
B. ENIAC
C. Mesin turing
D. Mesin abstrak
E. IC

3 Adanya internet memudahkan pelajar dalam memperoleh informasi. Informasi yang dengan bebas tersebar di Internet terkadang membuat seseorang dengan mudahnya mengutip dan mengklaim ke pemilikin informasi tersebut membuktikan salah satu dampak negatif teknologi di bidang pendidikan, yaitu …

A. Terciptanya pembelajaran maya
B. Informasi pendidikan mudah di akses
C. Memudahkan administrasi
D. Meningkatnya plagiarisme
E. Terwujudnya percepatan dalam pendidikan

4 Menjamurnya kegiatan jual beli yang dilakukan secara online, membuat pedagang dan pembeli dapat bertransaksi tanpa bertatap muka. Hal ini memudahkan kedua pihak, namun disisi lain, dapat menyebabkan dampak negatif yaitu …

A. Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi
B. Maraknya kasus penipuan dalam perdagangan online
C. Produktivitas dunia industry semakin meningkat
D. Meningkatkan motivasi pekerja untuk selalu menambah skill
E. Rendahnya biaya operasional dalam pendistribusian barang

5 Seorang pejabat melakukan publikasi terkait program kerja dan kegiatannya melalui media social. Adanya berbagai fitur canggih dalam media social, memungkinkan masyarakat untuk menanggapi secara langsung melalui fitur komentar dan pesan langsung yang ditujukan kepada akun pejabat tersebut secara personal. Ini membuktikan salah satu manfaat teknologi dibidang politik, yaitu …

A. Interaksi dan penyampaian aspirasi lebih mudah dan cepat
B. Pengadaan infrastruktur dan teknisi memiliki biaya yang sangat mahal
C. Kesenjangan terhadap penerimaan informasi
D. Mudahnya penyebaran hoaks
E. Rentan terhadap miskomunikasi

6 Anda dapat melakukan transfer uang kepada teman anda tanpa harus dating ke bank. Hal tersebut dapat dilakukan melalui layanan produk bank elektronik yang disebut dengan …

A. e-government
B. e-clearing
C. e-commerce
D. e-banking
E. e-mail

7 Berikut merupakan dampak pemanfaatan teknologi informasi yang tidak pada tempatnya, kecuali …

A. Dapat menggantikan fungsi manusia
C. Kompleksitas dan kecepatan yang tidak
E. Berkurangnya tanggung jawab profesi

LIVEWORKSHEETS

sesungguhnya

B. Efisiensi waktu dan jarak yang jauh bukan sebuah penghalang

dapat ditangani secara manual

D. Adanya pengangguran dan pemindahan kerja

8 Generasi muda zaman sekarang makin sedikit membaca koran. Di zaman dulu, setiap pagi, orang menanti kedatangan pengantar yang membawa koran ke rumah, atau membeli koran yang ditawarkan di perempatan jalan. Beberapa koran sudah beralih ke koran digital, dan selain tetap menjual koran dalam media cetak, mereka membuka situs internet menyediakan layanan berita "berbayar" dan juga ada yang secara "gratis". Pada narasi tersebut maka profesi yang akan tertinggal adalah …

A. Kurir
B. Loper Koran
C. Jasa koran digital
D. Media online
E. Media cetak

9 Dengan aplikasi pemutar video, kalian dapat menikmati berita, belajar, nonton film hiburan, dan sebagainya. Hal itu merupakan dampak positif ketika kita memutar video untuk pembelajaran ataupun hiburan dan tentunya tidak lepas ada dampak negative ketika kita membuka video yang kita inginkan, contohnya dibawah ini…

A. ada iklan yang berkaitan dengan pengetahuan pembelajaran lainnya
B. ada iklan berkaitan dengan video yang tidak pantas untuk di lihat
C. ada iklan berkaitan dengan penjualan barang
D. waktu untuk beristirahat dengan keluarga menjadi terganggu
E. pembelajaran menjadi terganggu akibat adanya iklan

10 Lisensi yang memperbolehkan pengguna untuk tidak hanya menggunakan perangkat lunak tersebut, tetapi juga untuk melihat, mengubah dan mendistribusikan kode sumber program yang digunakan untuk membuat perangkat lunak tersebut …

A. Open source
B. Close source
C. Lisensi source
D. Lisensi publik
E. Lisensi domain public

11 Ahli IT dibutuhkan oleh setiap perusahaan yang mengandalkan teknologi untuk beroperasi, baik perusahaan negeri, swasta maupun multinasional di berbagai sector industry. Karena teknologi saat ini berkembang pesat terutama di bidang IT dan keahlian IT ini berpengaruh besar bagi sebuah perusahaan atau organisasi dalam mengelola software yang dimiliki. Dibawah ini adalah beberapa profesi IT, kecuali …

A. Programmer
B. Web engginer
C. Software enginer
D. Contractor
E. Development

12 Menurut Prof. Peter J Denning, seorang peneliti terkemuka yang banyak melahirkan tulisan ilmiah terkait keprofesian di bidang Informatika, suatu profesi harus memiliki empat ciri yang khas. Keempat ciri tersebut seperti berikut, kecuali …

A. Mendalami suatu bidang yang menjadi perhatian manusia dalam waktu yang lama.
B. Mengodifikasikan kumpulan prinsip atau pengetahuan konseptual.
C. Mendalami suatu bidang yang mempelajari tentang perilaku manusia
D. Mengodifikasikan kumpulan praktik, yang juga meliputi kompetensi.
E. Menetapkankan standar kompetensi, etika, dan praktik.

13 Dibawah ini adalah profesi yang memberikan dukungan terhadap teknologi informasi, yaitu …

A. Rekayasa basis data
B. Tekhnisi helpdesk
C. Robotika
D. Sistem operasi
E. Keamanan system

14 Yang bertanggung jawab untuk Mengembangkan, merawat, menguji, mengevaluasi, dan meningkatkan kualitas suatu perangkat lunak berdasarkan kebutuhan yang telah diberikan oleh analis sistem atau arsitek.adalah …

A. Hardware Enginer
B. Software Enginer
C. Web developer
D. Computer programmer
E. Computer scientist

15 Berdasarkan Computing Curricula tahun 2005, terdapat lima disiplin ilmu komputasi yang paling besar, yaitu seperti berikut, kecuali …

A. Computer Engineering
B. Computer Science
C. Information Science
D. Information System
E. Information Technology

LIVEWORKSHEETS

16 Suatu kumpulan instruksi terstruktur dan terbatas yang lahir dari suatu proses berpikir komputasional oleh seseorang untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang diberikan.

A. Algoritma
B. Logaritma
C. Diagram alir
D. Pseudecode
E. Struktur bahasa

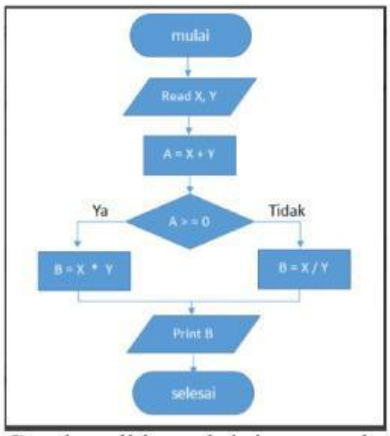
17 Penulisan algoritma yang hampir menyerupai bahasa pemrograman namun lebih sederhana yaitu struktur penulisan algoritma ....

A. Bahasa Natural
B. Flowchart
C. Pseudocode
D. Bahasa Pemrograman
E. Diagram Alir

18 Tahap yang berisi pernyataan perintah atau proses yang dilakukan dalam penyelesaian masalah pada algoritma yaitu tahap ....

A. Header
B. Awal
C. Proses
D. Akhir
E. Penutup

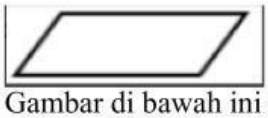
19



Gambar di bawah ini merupakan contoh algoritma dengan….

A. Flowchart
B. Pseudocode
C. Bahasa Natural
D. Bahasa Pemrograman
E. Coding

20



Gambar di bawah ini dalam diagram alir atau flowchart menunjukkan….

A. Start dan End
B. Proses
C. Input dan Output
D. Keputusan
E. Subprogram

21 Tahapan dalam menyelesaikan suatu masalah adalah….

A. Masalah-Pseudocode-Flowchart-Program-Eksekusi-Hasil
B. Masalah-Algoritma-Flowchart-Program-Eksekusi-Hasil
C. Masalah-Model-Algoritma-Eksekusi-Hasil
D. Masalah-Model-Algoritma-Program-Eksekusi-hasil
E. Algoritma-Program-Model-Eksekusi-Hasil

22 Algoritma yang ditulis dengan bahasa komputer adalah….

A. Pseudocode
B. Javascript
C. C
D. Visual Basic
E. Program

23 Struktur penulisan algoritma dengan menggunakan bahasa yang digunakan sehari hari yaitu ....

A. Flowchart
B. Bahasa Natural
C. Pseudocode
D. Bahasa Pemrograman
E. Diagram Alir

24 Contoh algoritma dalam kehidupan sehari-hari yaitu berangkat ke sekolah.
(1) Bangun tidur
(2) Mandi
(3) Sarapan
(4) Pergi ke sekolah
- Naik Angkot
- kendaraan pribadi

(5) Sampai sekolah

LIVEWORKSHEETS

Jika algoritma berangkat ke sekolah dibuat dalam bentuk flowchart, maka untuk kegiatan no 4, tergambar dengan diagram….

25 Dalam menyusun suatu program, langkah pertama yang harus di lakukan adalah….

A. Membuat Program
B. Membuat Algoritma
C. Membeli computer
D. Proses
E. Mempelajari Program

26 saat sebuah program bahasa c, tertulis printf("Saya bisa ! ");
Maka yang tercetak adalah….

A. Saya bisa.
B. Saya bisa
C. Saya bisa !
D. Saya bisa !
E. Saya bisa?

27 Dari pilihan jawaban berikut, di bawah ini yang merupakan bagian pembuka dari kode pemrograman bahasa C adalah….

A. #include<stdio.h>
B. return 0;
C. printf("Hai Dunia");
D. int main{
E. float x=2.3

28 Klasifikasi data yang membagi data dalam beberapa jenis sehingga komputer mampu mengenali maksud dari program disebut juga…

A. Variabel
B. Tipe data
C. Operator
D. Fungsi
E. Angka

29 Tanda ; (titik koma) digunakan dalam suatu algoritma bahasa C dimana penempatannya ada di...

A. Awal program
B. Akhir program
C. Akhir setiap baris program
D. Awal setiap baris program
E. Menentukan awal program

30 Fungsi dari printf adalah….

A. Menampilkan tulisan
B. Menghapus kalimat
C. Menampilkan variable
D. Menampilkan hasil program
E. Membuat input manual

31 Karakter khusus " " dalam bahasa C memiliki arti yaitu….

A. Mundur satu spasi (backspace)
B. Ganti baris baru (New Line)
C. Tabulasi vertical
D. Karakter garis miring
E. Membuar komentar

32 Perhatikan permasalahan berikut. Rudi ingin membuat program untuk menghitung luas suatu bangunan. Nilai yang akan Rudi masukan adalah dalam satuan meter dan berupa nilai desimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka variabel yang tepat untuk digunakan oleh Rudi adalah …

A. Int
B. Char
C. Float
D. Short
E. Bool

33 Lihat program dibawah ini: /* Program Cetak Desimal */

```
#include int main()
{ float x=12.345678;
printf("%.3f ", x);
return 0; }
```

Apabila kita lakukan eksekusi program tersebut, maka yang tampil adalah ...

A. 12.3
B. 12.34
C. 12.345
D. 12.3456
E. 12.345678

34 Lihat program dibawah ini :#include

```
#define PI 3.14

int main () {
float radius, keliling;
printf("masukkan radius: ");
scanf ("%f", &radius);
keliling = 2*PI*radius;
printf("keliling lingkaran: %.2f", keliling);
return 0;
}
```

Yang termasuk identifier dari program diatas adalah ...

LIVEWORKSHEETS

A. radius, keliling, printf
B. radius, printf, scanf
C. main, scanf, printf
D. radius, keliling
E. scanf, printfkunci: D

35 Lengkapi program berikut ini:/* Program Cetak Bilangan Bulat dan Desimal */

```
#include
int main() {
int a, b;
float c;
scanf("%d %d %f", &a, &b, &c);
printf("%d %d %.3f ", a, b, c);
.....
}
```

A. printf
B. scanf
C. float
D. Return 0
E. break

36 Lihat program berikut ini:

```
/* Program Cetak Bilangan Bulat dan Desimal */
#include
int main() {
int a, b;
float c;
scanf("%d %d %f", &amp;a, &amp;b, &amp;c);
printf("%d %d %.3f ", a, b, c);
return 0;
}
```

Pada program diatas, yang merupakan spesifikasi format adalah ...

A. Int
B. float
C. scanf
D. Return
E. %d

37 Kata yang telah memiliki makna khusus yang tidak dapat diubah oleh pemrograman dan juga tidak boleh dijadikan sebagai indentifier adalah ...

A. Variabel
B. Kata kunci
C. Tipe data
D. Operator
E. FungsiKunci : B

38 Identifier yang diberikan ke dalam entitas program C harus memiliki serangkaian aturan sebagai berikut, kecuali…

A. Tidak boleh sama dengan kata kunci (keyword) dalam bahasa C.
B. Disusun dari kombinasi huruf (besar dan kecil), angka, dan underscore " _ ".
C. Harus dimulai dengan huruf atau underscore.
D. Bersifat case-sensitive, atau sensitif terhadap huruf besar atau kecil (kapitalisasi karakter).
E. Disusun dari kombinasi huruf(besar dan kecil), angka, underscore dan simbol

39 Dibawa ini merupakan IDE yang berfungsi untuk membuat program secara online, yaitu ...

A. VS Code
B. GDB
C. Eclipse
D. Kdevelop
E. Atom

40 Perhatikan kode program dibawah ini

```
#include
int main(){
printf("Andi berkata, "Satu, dua, tiga!".");
printf("Lalu, Andi pun menendang bola tersebut.\n");
return 0;
}
```

Manakah yang dimaksud dengan E*scape Sequence* ...

A. include
B. printf
C. \n
D. int main
E. stdio.h

B. Soal Essai