Type B

PAS Kelas XII --> Bab I dan App Inventor
Total questions: 32
Instructor name: Christin Yanuarini

1. Bagian Designer View yang merupakan daftar objek apa saja yang telah kita tambahkan ke dalam projek kita baik secara terlihat maupun tidak terlihat dalam handphone. Bagian yang dimaksud adalah ....

   a) Media
   b) Viewer
   c) Palette
   d) Components
   e) Properties

2. Untuk menambahkan objek/komponen ke dalam aplikasi yang anda buat dapat dilakukan dengan cara ....

   a) Klik dua kali komponen pada palette
   b) Buka menu My Project dan pilih import component
   c) Klik kanan Viewer dan pilih komponen yang ingin ditambahkan
   d) Klik dan geser komponen yang ingin anda tambahkan ke dalam Viewer
   e) Klik kanan komponen pada palette dan pilih add to Viewer

3.

   Pengaturan posisi komponen seperti contoh di atas dapat dilakukan dengan ....

   a) CanvasProperties
   b) HorizontalScrollArrangement
   c) VerticalArrangement
   d) VerticalScrollArrangement
   e) HorizontalArrangement

4. pengembangan perangkat lunak yang membagi siklus hidup menjadi satu set fase, di mana satu fase dapat dimulai setelah menyelesaikan fase sebelumnya sehingga *output* dari satu fase akan menjadi *input* ke fase berikutnya adalah ...

   a) *Rapid Application Development* (RAD)
   b) *Prototype*
   c) *Agile*
   d) Model Air Terjun Klasik

5. Sebuah label memungkingkan anda untuk menampilkan sebuah teks atau informasi ke dalam layar handphone pengguna. Berikut ini adalah contoh penggunaan komponen label, kecuali ....

   a) Membuat teks pada intro/outro aplikasi
   b) Membuat judul aplikasi
   c) Menampilkan instruksi game
   d) Menampilkan score game
   e) Membuat karakter game

LIVEWORKSHEETS

6. Pada pengaturan ukuran komponen Canvas terdapat nilai Width = “fill parrent” yang artinya ….

a) Tinggi canvas menyesuaikan ukuran tinggi layar hp
b) Lebar canvas menyesuaikan ukuran tinggi layar hp
c) Tinggi canvas menyesuaikan ukuran tinggi ImageSprite
d) Lebar canvas menyesuaikan ukuran lebar layar hp
e) Lebar canvas menyesuaikan ukuran lebar ImageSprite

7.

Gambar disamping adalah sebuah tampilan jika kita membuka aplikasi…

a) ai2u
b) ai Companion
c) ai emulator
d) aiEdu
e) ai2u Live

8. Hal- hal yang tidak dapat dilakukan oleh App Inventor adalah…

a) Membuat jaringan antar komputer
b) Just for fun
c) Membuat Game
d) Learning Tool
e) Membuat Aplikasi

9. Bagian Designer View yang terdiri dari tampilan handphone dan objek-objek yang ada di dalamnya yang merupakan gambaran bentuk aplikasi yang sedang dibuat. Bagian yang dimaksud adalah ….

a) Media
b) Properties
c) Palette
d) Components
e) Viewer

10. Untuk membuat sebuah projek baru anda harus masuk dulu ke dalam web App Inventor dengan menggunakan ….

a) Nomor HP
b) Akun Google
c) Akun Facebook
d) Akun Instagram
e) Akun Yahoo

LIVEWORKSHEETS

11. Mengapa kita harus memberi nama setiap komponen pada App Inventor? (misalnya button)

a) Karena "Practice makes perfect"
b) Untuk mengetahui nama
c) Untuk menjalankan block
d) Karena disuruh
e) Untuk mengetahui komponen apa yang sedang kita kerjakan

12. Berikut tahap siklus hidup pengembangan perangkat lunak, kecuali....

a) Design
b) Pengujian
c) Implementasi
d) Pengkodean
e) Perancangan

13. Untuk mengatur Tata letak, lebar, tinggi, background, ukuran teks pada app inventor terdapat pada menu...

a) Pallete
b) Properties
c) Viewer
d) Components
e) Project

14. Test case untuk menentukan bagaimana modul-modul program saling berinteraksi adalah...

a) Functional Testing
b) User Interface Testting
c) Performance Testing
d) Unit Testing
e) Integration Testing

15. Modifikasi program dilakukan dengan mengubah...

a) source code
b) jumlah variabel
c) tampilan
d) spesifikasi
e) harga

16. Kode program adalah serangkaian instruksi yang diberikan kepada komputer untuk melakukan tugas tertentu. Kode program ditulis dalam bahasa pemrograman, yang merupakan bahasa yang dapat dipahami oleh komputer. Fungsi kode program adalah ...

a) untuk memberitahu komputer apa yang harus dilakukan
b) untuk membuat presentasi
c) untuk membuat dan mengedit dokumen teks
d) untuk meningkatkan efisiensi kerja

17. Proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan merupakan pengertian dari....

a) Testing
b) Komponen
c) Subsistem
d) Source code
e) Sistem

LIVEWORKSHEETS

18. Barisan kode-kode yang ditulis seorang pemrogram saat menyusun program komputer dikenal dengan istilah...

a) Flowchart
b) Program
c) Source Code
d) Pseudocode
e) Algoritma

19. Apa yang membuat program atau aplikasi itu bisa dikatakan program yang berkualitas...

a) Program tersebut memiliki banyak fitur
b) Program tersebut mudah digunakan
c) Program tersebut sangat menarik
d) Program tersebut tidak memiliki bug atau error
e) Program tersebut populer di kalangan pengguna

20. Bagian Designer View yang terdiri dari objek apa saja yang bisa anda gunakan ke dalam aplikasi anda, terdiri dari beberapa grup, setiap grup merupakan kelompok objek yang memiliki tema/fungsi yang sama. Bagian yang dimaksud adalah ….

a) Components
b) Viewer
c) Properties
d) Palette
e) Media

21. Bagian Designer View yang digunakan untuk menambahkan semua objek yang mendukung aplikasi yang telah anda buat seperti gambar dan musik. Bagian yang dimaksud adalah ….

a) Palette
b) Properties
c) Media
d) Viewer
e) Components

22. Berikut ini adalah contoh penamaan projek yang diperbolehkan di App Inventor, kecuali ….

a) NEWPROJECT
b) Project_2
c) app1
d) game pong
e) hello_world

23. Memberikan training pada user termasuk dalam tahap….

a) Analyst
b) Implementasi
c) Performance
d) Design
e) Maintenance

24. Pengujian sistem yang di lakukan oleh pelanggan (user), dapat juga di sebut ....

a) Uji Software
b) Uji Penerimaan
c) Uji Kode
d) Uji Alpha
e) Uji Beta

LIVEWORKSHEETS

25. Penulisan kode program oleh seorang pemrogram dikenal dengan istilah...

a) Writing
b) Compiling
c) Drawing
d) Coding
e) Typing

26. Pembuatan *flowchart* aliran data dalam pembuatan *software* termasuk dalam langkah ....

a) desain
b) analisis kebutuhan dan spesifikasi
c) studi kelayakan
d) pemeliharaan

27. Alasan adanya kesepakatan penggunaan nama variabel dalam sebuah tim pengembang *software* adalah ...

a) adanya sintaks pemrograman yang harus dikuasai
b) memudahkan anggota tim lain membaca memahami setiap kode program
c) kode program akan berhasil dan dapat berjalan sesuai keinginan
d) untuk mempersingkat kode program
e) keterbatasan panjang karakter

28. Penggunaan akhir dari sistem memiliki pemahaman tentang sistem informasi dengan tingkat yang berbeda, maka seberapa jauh penggunaan akhir dapat memahami dan menerima sistem harus di uji. Pengujian ini disebut uji….

a) Interface
b) Sistem
c) Acceptance
d) Integrasi
e) Performance

29. Aspek keandalan sebuah program dikenal dengan istilah...

a) Readability
b) Reliability
c) Flexibility
d) Usability
e) Maintainability

30. Jika anda sudah pernah membuat beberapa projek, ketika log in App Inventor akan ….

a) masuk ke pembuatan projek baru
b) mereset semua projek yang telah dibuat
c) masuk ke pembuatan akun baru
d) langsung membuka projek yang terakhir Anda kerjakan
e) langsung membuka projek yang pertama Anda kerjakan

Uraian (Dikerjakan di file yang di share)

1. Tuliskan 3 alternatif model pengembangan perangkat lunak, selain model air terjun klasik, tulis berserta penjelasannnya !

2. Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan gambar di samping!
   a. Tuliskan komponen apa saja yang di gunakan
   b. Tuliskan barisan blocks di app inventor untuk menyelesaikan tampilan disamping dimana hasil akan di tampilan di text box terakhir setelah menekan tombol hitung

LIVEWORKSHEETS