PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 PARDASUKA
Email: Sman1pardasuka@gmail.com NPSN: 69762684
Jl. Sukamanah No. 001, Pekon Pardasuka, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung

ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN 2025/2026

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
KELAS / FASE : X1 / F
HARI / TANGGAL : SENIN, 01 Desember2025
WAKTU : 10.15 - 12.30

A. PILIHAN GANDA

Pilihlah salah satu jawaban A, B, C, D, atau E yang merupakan jawaban paling benar !

1. Dewi sedang mengikuti pelajaran tentang Informatika di sekolah. Guru menjelaskan bahwa Informatika bukan hanya sekadar membuat program komputer, tapi juga berhubungan dengan cara mengelola dan memproses informasi menggunakan teknologi. Setelah pelajaran selesai, Dewi mencoba memahami bahwa ilmu ini sangat luas dan berkaitan dengan banyak hal di sekitar kehidupannya sehari-hari, termasuk penggunaan teknologi untuk membantu memecahkan berbagai masalah.
   Berdasarkan cerita tersebut, manakah pernyataan yang paling tepat menggambarkan pengertian Informatika…
   A. ilmu yang hanya mempelajari cara membuat program komputer saja
   B. ilmu yang mempelajari cara mengelola dan memproses informasi menggunakan teknologi
   C. ilmu yang mempelajari semua hal yang ada di internet
   D. ilmu yang hanya berkaitan dengan sistem operasi dan perangkat keras
   E. ilmu yang mengajarkan cara menggunakan komputer secara manual

2. Rina sedang menghadapi tugas besar yang harus diselesaikan dalam waktu singkat. Awalnya, dia merasa bingung dan tidak tahu harus memulai dari mana. Setelah mendapat saran dari gurunya, Rina mencoba memecah tugas besar itu menjadi beberapa bagian kecil. Dia kemudian menyelesaikan satu per satu bagian dengan langkah yang jelas dan teratur. Cara ini membuat Rina lebih mudah mengatur waktunya dan menyelesaikan tugas dengan baik.
   Berdasarkan cerita tersebut, manakah contoh berpikir komputasional yang paling tepat dalam kehidupan sehari-hari…
   A. menghafal semua data tanpa mengelompokkan
   B. membagi masalah besar menjadi bagian yang lebih kecil dan menyelesaikan satu per satu
   C. menebak hasil tanpa perhitungan
   D. menggunakan komputer hanya untuk bermain game
   E. mengabaikan langkah-langkah dalam memecahkan masalah

3. Di sebuah sekolah, Bu Rani memberikan tugas kepada murid-muridnya untuk membuat kue sederhana. Setiap murid punya cara berbeda dalam menyelesaikan tugas itu.
   Sinta langsung mencoba semua bahan tanpa perencanaan.
   Budi menuliskan langkah-langkah pembuatan kue satu per satu, lalu mencari pola dari resep kue yang pernah ia pelajari agar lebih cepat.
   Andi hanya menyalin resep dari internet tanpa memahami langkah-langkahnya.
   Rika mengira cara membuat kue tidak perlu logika, cukup asal campur saja.
   Tono mencoba membuat kue tanpa mengevaluasi apakah rasanya enak atau tidak.
   Menurut cerita di atas, siapakah yang menerapkan berpikir komputasional adalah….
   A. Sinta
   B. Andi
   C. Rika

LIVEWORKSHEETS

D. Tono
E. Budi

4. Seorang manajer IT di sebuah kantor cabang bank ingin memastikan semua komputer di kantor cabang tersebut bisa saling terhubung dan berbagi data dengan mudah. Karena semua komputer berada dalam satu gedung yang sama, manajer tersebut perlu memilih jenis jaringan yang paling sesuai agar komunikasi data berjalan lancar. Namun, dia tahu kantor pusat bank berada di kota yang berbeda, sehingga jaringan yang digunakan untuk kantor cabang tidak harus sama dengan jaringan antar kota.
   Jenis jaringan mana yang paling tepat untuk menghubungkan komputer-komputer di dalam gedung kantor cabang tersebut…
   A. WAN, karena jaringan ini menghubungkan komputer di antarnegara
   B. LAN, karena jaringan ini cocok untuk area dalam satu gedung atau ruangan
   C. MAN, karena jaringan ini digunakan untuk menghubungkan antar kota
   D. PAN, karena jaringan ini hanya menghubungkan perangkat pribadi
   E. VPN, karena digunakan agar akses jarak jauh menjadi aman

5. Sebuah perusahaan kecil yang baru berkembang berencana membuat jaringan komputer untuk 10 unit PC agar karyawan dapat bekerja lebih efisien. Mereka menginginkan jaringan yang tetap stabil dan dapat terus beroperasi walaupun salah satu komputer mengalami kerusakan atau mati. Namun, mereka juga harus memperhatikan anggaran biaya pemasangan kabel agar tidak terlalu mahal.
   Dari berbagai pilihan topologi jaringan yang ada, topologi manakah yang paling tepat digunakan oleh perusahaan ini untuk memenuhi kebutuhan tersebut…
   A. topologi bus
   B. topologi ring
   C. topologi star
   D. topologi mesh
   E. topologi hybrid

6. Dina sedang mengikuti kelas online dari rumah, namun koneksi internetnya tiba-tiba terputus. Modem Wi-Fi menyala, tetapi laptop tidak bisa mengakses internet. Jika kamu berada di posisi Dina, solusi apa yang paling tepat dilakukan terlebih dahulu…
   A. mengganti laptop baru
   B. langsung menghubungi teknisi jaringan
   C. mengecek apakah wi-fi laptop sudah terhubung dengan jaringan
   D. memasang kabel lan ke semua perangkat
   E. menunggu tanpa melakukan apa pun

7. Sebuah perusahaan teknologi memiliki tiga gedung berbeda dalam satu kawasan industri. Setiap gedung memiliki 50 komputer yang harus saling terhubung untuk berbagi data dan printer. Namun, perusahaan juga harus terkoneksi dengan kantor pusat di kota lain.
   Jika ditinjau dari jenis jaringannya, solusi yang tepat untuk :
   Menghubungkan komputer di dalam gedung adalah …
   Menghubungkan antar gedung dalam satu kawasan industri adalah …
   Menghubungkan kantor pusat di kota lain adalah …
   A. LAN – MAN – WAN
   B. MAN – LAN – WAN
   C. LAN – WAN – MAN
   D. PAN – LAN – WAN
   E. LAN – MAN – PAN

LIVEWORKSHEETS

8. Sebuah perusahaan memiliki beberapa kantor cabang yang tersebar di beberapa kota. Mereka ingin menghubungkan kantor-kantor tersebut menggunakan jaringan yang dapat mencakup area kota sampai beberapa ratus kilometer. Selain itu, jaringan harus bisa menjamin keamanan data yang dikirimkan antar cabang. Jaringan dan teknologi apa yang paling tepat digunakan…
   A. LAN dan FTP
   B. MAN dan VPN
   C. PAN dan HTTP
   D. WAN dan firewall
   E. VPN dan PAN

9. Sebuah perusahaan teknologi baru memiliki dua gedung yang berdekatan dan ingin menghubungkan seluruh sistem komputer di kedua gedung agar dapat saling berbagi data dengan cepat tanpa menggunakan sambungan internet publik. Mereka harus memilih jenis jaringan yang paling efisien dan aman. Jaringan manakah yang cocok digunakan dalam kondisi ini…
   A. WAN
   B. LAN
   C. MAN
   D. PAN
   E. VPN

10. Sebuah universitas hendak meningkatkan sistem jaringan internalnya agar dapat melayani ribuan mahasiswa dan staf dengan koneksi yang stabil dan aman. Mereka mempertimbangkan antara menggunakan teknologi Wi-Fi terbaru atau kabel fiber optik. Bandingkan kedua opsi tersebut berdasarkan faktor keamanan, kecepatan, dan biaya pemasangan, lalu tentukan pilihan terbaik beserta alasannya…
    A. Wi-Fi karena kemudahan pemasangan dan biaya rendah walau keamanan menurun
    B. Fiber optik karena kecepatan dan keamanan lebih tinggi meski biaya mahal
    C. Wi-Fi karena dapat menjangkau area luas tanpa biaya kabel
    D. Fiber optik karena murah dan mudah diupgrade
    E. Wi-Fi karena sudah cukup cepat untuk kebutuhan akademik

11. Sebuah startup ingin membangun jaringan komputer internal yang mendukung kerja jarak jauh bagi karyawan, tetapi juga menginginkan sistem keamanan yang memungkinkan kontrol akses ketat dan perlindungan data sensitif perusahaan. Buatlah rencana jaringan yang menggabungkan teknologi terbaik untuk kebutuhan ini dengan alasan teknisnya…
    A. menggunakan vpn dengan firewall dan jaringan lan internal untuk keamanan maksimum
    B. mengandalkan jaringan pan dan firewall sederhana untuk kemudahan
    C. koneksi internet langsung tanpa firewall untuk akses cepat
    D. menggunakan wan tanpa enkripsi agar lebih murah
    E. menggabungkan wi-fi publik dan lan tanpa kontrol akses

12. Di sebuah perusahaan, bagian IT diminta membuat laporan tentang komponen utama sistem komputer yang digunakan dalam operasional harian, termasuk hardware dan software. Mereka harus menjelaskan peran masing-masing komponen dari input hingga output. Bagaimana proses dasar kerja sistem komputer tersebut…
    A. Input → Software → Hardware → Output
    B. Input → Proses → Penyimpanan → Output
    C. Input → Proses → Output → Penyimpanan
    D. Input → Hardware → Software → Output
    E. Input → Proses → Output

LIVEWORKSHEETS

13. Dalam proses belajar, Rina mencoba memahami pentingnya brainware dalam sistem komputer. Ia mencatat bahwa walaupun hardware dan software sudah lengkap, sistem komputer tidak bisa bekerja optimal tanpa peran manusia. Apa peran utama brainware dalam sistem komputasi menurut Rina…
    A. mengoperasikan perangkat keras saja
    B. membuat perangkat lunak tanpa mengoperasikan hardware
    C. menjembatani interaksi manusia dengan teknologi komputer
    D. membuat hardware bekerja tanpa software
    E. menyimpan data untuk pengguna

14. Dina ingin membuat jadwal harian agar semua tugas dapat diselesaikan tepat waktu. Ia mulai dengan menuliskan semua tugasnya dan membaginya menjadi bagian-bagian kecil sesuai waktu yang tersedia. Tahap berpikir komputasional apa yang sedang dilakukan Dina…
    A. abstraksi
    B. dekomposisi
    C. algoritma
    D. debugging
    E. evaluasi

15. Rafi membuat instruksi langkah demi langkah untuk memasak nasi goreng supaya bisa diikuti oleh siapa saja. Urutan instruksi yang sistematis ini disebut…
    A. dekomposisi
    B. pola
    C. algoritma
    D. abstraksi
    E. generalisasi

16. Seorang siswa membagi tugas belajar menjadi beberapa langkah kecil agar mudah diselesaikan. Tahap berpikir komputasional ini dinamakan…
    A. abstraksi
    B. dekomposisi
    C. algoritma
    D. debugging
    E. evaluasi

17. Dina diminta ibunya menyusun langkah memasak mie instan. Ia menuliskan urutannya sebagai berikut :
    1. Masukkan mie ke panci
    2. Nyalakan kompor
    3. Isi panci dengan air
    4. Rebus hingga matang

    Jika langkah ke-2 diletakkan paling akhir, maka apa yang terjadi…
    A. mie matang sempurna
    B. proses tetap benar
    C. air tidak akan mendidih
    D. lebih efisien waktu
    E. hasil mie lebih enak

18. Sebuah toko online ingin membuat algoritma untuk menghitung ongkos kirim berdasarkan berat barang. Urutan logis yang harus dilakukan adalah …
    A. hitung ongkos → input data → tampilkan hasil
    B. tampilkan hasil → input data → hitung ongkos
    C. input data → hitung ongkos → tampilkan hasil

LIVEWORKSHEETS

D. input data → tampilkan hasil → hitung ongkos
E. hitung ongkos → tampilkan hasil → input data

19. Dalam konteks pengembangan aplikasi, bagaimana penerapan berpikir kritis membantu dalam membuat keputusan desain user interface (UI) agar lebih user friendly…
    A. cukup menyalin desain aplikasi populer tanpa modifikasi
    B. melakukan analisis kebutuhan pengguna dan menguji berbagai desain untuk hasil optimal
    C. membuat ui sesulit mungkin supaya pengguna belajar
    D. tidak perlu menggunakan feedback pengguna
    E. fokus pada aspek teknis tanpa memikirkan pengguna

20. Seorang guru di sebuah desa terpencil ingin memaksimalkan penggunaan TIK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah tersebut hanya memiliki satu unit komputer dengan akses internet terbatas.
    Tindakan yang paling efektif dan efisien yang harus dilakukan guru tersebut untuk mengatasi keterbatasan sumber daya dan akses internet adalah...
    A. mengajukan proposal kepada pemerintah daerah untuk penyediaan laptop bagi setiap siswa dan memperluas jaringan internet.
    B. menggunakan perangkat tunggal tersebut untuk mengunduh materi digital saat ada sinyal, kemudian memanfaatkannya untuk pembelajaran luring (luar jaringan) secara bergantian di kelas.
    C. mendorong siswa untuk membeli smartphone pribadi agar dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui kuota seluler.
    D. fokus pada metode pembelajaran konvensional (tatap muka) dan mengabaikan tik karena keterbatasan fasilitas.
    E. menyarankan siswa untuk pindah ke sekolah di kota yang memiliki fasilitas TIK yang lengkap.

21. Yang dimaksud dengan produk digital adalah…
    A. Produk yang memiliki bentuk fisik dan dijual di toko offline
    B. Produk yang memiliki bentuk fisik namun dipromosikan secara online
    C. Produk yang tidak memiliki bentuk fisik dan hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik
    D. Produk yang hanya dapat digunakan ketika terkoneksi ke listrik
    E. Produk yang harus dicetak terlebih dahulu sebelum digunakan

22. Salah satu karakteristik produk digital adalah biaya produksinya rendah karena…
    A. Tidak membutuhkan koneksi internet
    B. Tidak memerlukan penyimpanan atau pengiriman fisik
    C. Tidak membutuhkan perangkat elektronik
    D. Hanya dijual melalui toko fisik
    E. Tidak dapat diperbarui

23. Yang termasuk contoh produk digital berupa layanan adalah…
    A. Pulsa seluler
    B. Jasa pembuatan website atau aplikasi
    C. Domain dan hosting
    D. Saldo e-wallet
    E. Template website

24. Identifikasi masalah dalam pengembangan produk digital bertujuan untuk…
    A. Menentukan tampilan warna produk digital
    B. Mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna
    C. Menambah jumlah fitur tanpa mempertimbangkan pengguna

LIVEWORKSHEETS

D. Menyelesaikan proses pengembangan lebih cepat
E. Menentukan harga produk digital

25. Analisis kebutuhan dilakukan untuk…
A. Menentukan warna tema blog
B. Mengetahui sumber daya teknis dan kebutuhan pengguna
C. Menambah masalah baru untuk dianalisis
D. Menghapus fitur-fitur utama
E. Mengurangi peran pengguna dalam proses pengembangan

26. Dokumen Kebutuhan (URD) dibuat dengan tujuan utama untuk…
A. Menentukan warna desain produk
B. Menjelaskan kebutuhan pengguna dan menjadi acuan perancangan produk
C. Mengatur biaya pengembangan produk
D. Menentukan jadwal promosi produk digital
E. Menyusun laporan akhir setelah produk selesai

27. Tujuan utama dari perancangan produk digital adalah…
A. Membuat produk yang rumit agar terlihat professional
B. Menyulitkan pengguna agar fitur tidak disalahgunakan
C. Menciptakan produk yang bermanfaat dan mudah digunakan
D. Membuat desain sebanyak mungkin tanpa aturan
E. Mengurangi jumlah pengguna produk

28. Prinsip *Usability* dalam perancangan produk digital berarti…
A. Produk harus memiliki banyak animasi
B. Produk mudah digunakan dan dipahami pengguna
C. Tampilan harus selalu berubah-ubah
D. Pengguna harus melakukan banyak langkah untuk satu tugas
E. Produk hanya bisa digunakan oleh pengguna tertentu

29. UI (User Interface) pada Blogspot berkaitan dengan…
A. Cara pengguna merasakan kenyamanan saat menggunakan blog
B. Tampilan visual blog seperti warna, ikon, dan tata letak
C. Kecepatan internet pengguna
D. Jumlah artikel yang dipublikasikan
E. Proses menulis artikel yang panjang

30. UX (User Experience) berfokus pada…
A. Jumlah pengunjung blog
B. Keindahan warna blog saja
C. Pengalaman keseluruhan pengguna saat menggunakan blog
D. Ukuran file gambar pada blog
E. Banyaknya iklan yang ditampilkan

31. Salah satu tujuan utama implementasi adalah…
A. Menyembunyikan semua menu agar sulit digunakan
B. Mewujudkan rancangan UI/UX menjadi blog yang nyata dan berfungsi
C. Mengubah desain blog tanpa pengujian

LIVEWORKSHEETS

D. Menghilangkan fitur utama blog
E. Menghapus tema yang digunakan

32. Apa yang dimaksud dengan pengujian produk digital?
A. Proses mengiklankan produk digital agar dikenal pengguna
B. Proses menghentikan penggunaan suatu produk digital
C. Proses memeriksa dan memastikan produk digital berjalan sesuai kebutuhan pengguna
D. Proses menambah fitur baru pada produk digital
E. Proses mengganti desain produk digital secara keseluruhan

33. Evaluasi produk digital dilakukan untuk…
A. Menghapus bagian produk yang tidak diperlukan
B. Menilai tingkat keberhasilan dan kualitas produk berdasarkan hasil pengujian
C. Membuat ulang seluruh tampilan produk digital
D. Menentukan warna dan tema yang digunakan pada produk
E. Mengurangi jumlah fitur dalam produk digital

34. Seorang siswa membuat blog tugas sekolah. Ia merasa blognya sudah bagus karena tampilannya menarik. Namun setelah diuji, ditemukan bahwa link menuju halaman "Kontak" salah dan mengarah ke halaman kosong.
Apa tindakan evaluasi yang seharusnya dilakukan siswa tersebut?
A. Mengabaikan kesalahan karena tampilan blog sudah bagus
B. Menghapus halaman "Kontak" agar tidak terlihat
C. Memperbaiki link rusak berdasarkan hasil pengujian
D. Mengganti seluruh template blog untuk menghilangkan bug
E. Mengurangi jumlah gambar di halaman utama

35. Anda diminta menilai blog teman yang baru dibuat. Secara tampilan blog sudah rapi, namun saat diuji pengguna merasa sulit menemukan menu dan informasi penting.
Apa kesimpulan evaluasi yang paling tepat?
A. Blog sudah sempurna dan tidak membutuhkan perbaikan
B. Blog hanya perlu menambah warna agar menarik
C. Blog memerlukan perbaikan pada aspek pengalaman pengguna (User Experience)
D. Blog perlu mengurangi jumlah tulisan untuk mempercepat loading
E. Blog harus dihapus dan dibuat ulang dari awal

36. Siswa B membuat blog untuk tugas sekolah, namun isi blog lebih banyak membahas topik game dan hobi pribadi. Guru menilai blognya tidak sesuai tujuan awal. Berdasarkan prinsip perancangan produk digital, masalah utama terletak pada…
A. Keamanan
B. Relevansi
C. Efisiensi
D. Usability
E. Aesthetics

37. Seorang siswa ingin blognya dapat digunakan oleh semua orang termasuk pengguna yang memakai HP dengan layar kecil atau perangkat lama. Prinsip yang paling relevan untuk diperhatikan dalam kasus ini adalah…

LIVEWORKSHEETS

A. Relevansi
B. Aesthetics
C. Accessibility
D. Efficiency
E. Security

38. Melihat dampak negatif penyebaran informasi palsu (hoax) dan cyberbullying yang merusak moral dan sosial, Anda diminta untuk merumuskan sebuah kebijakan sekolah untuk membentuk lingkungan digital yang sehat.
Formulasi kebijakan sekolah yang paling komprehensif untuk mengatasi masalah tersebut adalah...
    A. larangan total penggunaan smartphone di area sekolah dan jam pelajaran.
    B. pemasangan software pemblokir konten negatif pada seluruh komputer sekolah.
    C. penyelenggaraan program literasi digital secara berkala yang mencakup etika online, verifikasi informasi (cek fakta), dan konsekuensi hukum dari cyberbullying, serta pembentukan satgas cyber siswa sebagai agen perubahan.
    D. hanya memberikan sanksi berat kepada siswa yang terbukti menyebarkan hoax atau melakukan cyberbullying.
    E. mengharuskan semua siswa dan guru menandatangani pakta integritas untuk tidak mengakses media sosial.

39. Informatika memungkinkan komunikasi lintas budaya menjadi lebih mudah dan cepat melalui berbagai platform digital. Namun, adanya perbedaan bahasa dan budaya dapat menyebabkan kesalahpahaman. Bagaimana sebaiknya pengguna teknologi mengatasi masalah ini untuk menjaga komunikasi tetap efektif…
    A. menggunakan alat terjemahan dan mempelajari kultur dasar lawan bicara
    B. menghindari komunikasi dengan budaya lain secara digital
    C. hanya berkomunikasi dengan sesama budaya yang sama
    D. mengandalkan media sosial tanpa klarifikasi
    E. menggunakan bahasa yang sulit agar tidak disalahartikan

40. Penggunaan media sosial sering menyebabkan penyebaran berita palsu (hoax). Solusi paling tepat yang dapat diterapkan masyarakat untuk mengurangi dampak negatif ini adalah...
    A. menghapus semua akun media sosial
    B. membatasi akses internet secara total
    C. melakukan verifikasi informasi sebelum menyebarkannya
    D. menghindari membaca berita online
    E. hanya menggunakan media sosial untuk hiburan

LIVEWORKSHEETS