

Sumatif Akhir Semester

SMK AS-SALIMIYAH

Nama : _____

Kelas : 10 SMK

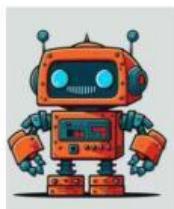
Mapel : Coding

Hari/tanggal :

1. Bahasa pemrograman apa yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web?
 - a. JavaScript
 - b. C++
 - c. MATLAB
 - d. Assembly

2. Gambar berikut menunjukkan robot yang sedang bekerja. Apa itu AI?
 - a. Program komputer yang bisa belajar dan melakukan tugas seperti manusia
 - b. Mesin untuk membuat kopi
 - c. Bahasa pemrograman baru
 - d. Game komputer

3. Perhatikan gambar berikut:



- Robot ini paling cocok dikategorikan sebagai robot tipe apa?
- a. Robot industri yang besar dan berat
 - b. Robot servis / robot pendamping (assistance robot)
 - c. Robot militer atau tempur
 - d. Robot untuk eksplorasi luar angkasa

4. Perhatikan gambar berikut:



- (Gambar – robot kartun bergaya lucu, kompak, tampak ramah)**
Apa karakteristik utama dari robot seperti di gambar ini?
- a. Berukuran besar dan berbahan logam tebal
 - b. Memiliki wajah ekspresif dan desain ramah pengguna
 - c. Dirancang untuk bekerja di lingkungan yang ekstrem
 - d. Tidak memiliki bagian tangan atau kaki

5. Apa yang akan terjadi jika kita menggunakan perintah *loop* (perulangan) dalam *coding*?
- a. Perintah akan dijalankan hanya sekali.
 - b. Perintah akan diabaikan oleh program.
 - c. Perintah akan diulang berkali-kali sampai suatu kondisi terpenuhi.
 - d. Program akan berhenti total.

6. Perhatikan gambar berikut:



Gambar ini paling tepat melambangkan konsep apa?

- a. Robot merakit mobil
- b. Chatbot sederhana
- c. AI menghasilkan kode atau sistem coding otomatis
- d. Kamera keamanan

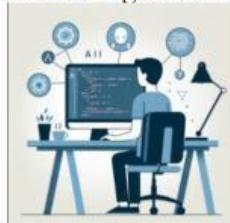
7. Manakah dari berikut ini yang paling menggambarkan konsep "Pembelajaran Mesin" (*Machine Learning*)?

- a. Mengajarkan komputer untuk melakukan tugas-tugas dasar secara manual.
- b. Menggunakan algoritma untuk melatih komputer agar dapat belajar dari data dan membuat prediksi.
- c. Membuat robot yang bisa berjalan.
- d. Menyimpan informasi dalam basis data yang besar.

8. Contoh aplikasi sehari-hari yang menggunakan AI adalah...

- a. Papan ketik (*keyboard*) pada komputer.
- b. Sistem navigasi GPS pada ponsel.
- c. Kalkulator.
- d. Mesin fotokopi.

9. Perhatikan gambar berikut:



Apa yang digambarkan oleh ilustrasi ini?

- a. Seseorang melakukan peretasan ilegal
- b. Penggunaan AI dalam membantu proses coding
- c. Workshop menggambar digital
- d. Menonton film di komputer

10. Software berikut ini yang termasuk aplikasi desain grafis membuat kupu-kupu bergerak...

- a. Adobe Photoshop
- b. CorelDRAW
- c. Adobe DreamWheaver
- d. Microsoft Word

11. Berikut Sintak yang benar untuk menghasilkan output 'Hello World' di C++ ?

- a. cout<<"Hello World";
- b. print<<"Hello World";
- c. echo "Hello World";
- d. System.out.print("Hello World");

12. Kumpulan instruksi terstruktur dan terbatas yang diimplementasikan dalam bentuk program komputer adalah....

- a. Algoritma
- b. Coding
- c. Debugging
- d. Setting

13. Urutan langkah-langkah yang benar sesuai dengan logika manusia disebut ...

- a. Logika
- b. Algoritma
- c. Operasi
- d. Flowchart

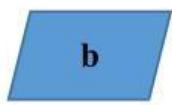
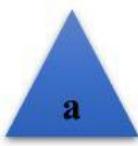
14.



Simbol diatas berfungsi sebagai sarana....

- a. Terminator
- b. Input/Output
- c. Persegi panjang
- d. Decision

15. Simbol yang digunakan untuk menunjukkan sebuah kondisi keputusan adalah symbol....



16. Mulai → Input Alas → Input Tinggi → Luas ← (alas * tinggi) / 2 → Tampil luas → Selesai

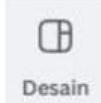
Algoritma di atas adalah algoritma ..

Perhatikan alur algoritma berikut ini!

- a. Luas Segitiga
- b. Luas Persegi
- c. Luas Lingkaran
- d. Luas Jajar Genjang

17. Untuk mengubah bentuk menggunakan.

a.



c.



b.



d.



18. Untuk mengubah warna logo botol diatas menggunakan.

a.



c.



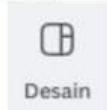
b.



d.



19. Untuk mengubah ukuran teks diatas menggunakan

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

20. Bagaimana cara menyimpan logo berikut dicanva.

- a. pilih bagian atas pojok kanan pilih unduh file jpeg
- b. pilih bagian atas pojok kanan pilih save
- c. pilih bagian atas pojok kanan pilih export
- d. pilih bagian atas pojok kanan pilih import

21. Canva menyediakan template yang bisa digunakan untuk...

- a. Membuat dokumen teks
- b. Mendesain poster, undangan, presentasi, dan media sosial
- c. Mengedit video panjang
- d. Menyimpan file database

22. Fitur "Elements" di Canva berfungsi untuk...

- a. Menambahkan bentuk, garis, ikon, dan ilustrasi
- b. Mengedit video
- c. Menyimpan file
- d. Membuat database

23. Fitur "Background" di Canva digunakan untuk...

- a. Mengubah latar belakang desain
- b. Menambahkan teks
- c. Menyimpan file
- d. Membuat prototipe interaktif

24. Canva cocok digunakan untuk...

- a. Hanya profesional video .
- b. Pelajar, guru, marketer, dan desainer pemula
- c. Hanya programmer
- d. Hanya desainer grafis tingkat lanjut

25. Salah satu output yang bisa diunduh dari Canva adalah...

- a. Hanya DOC
- b. Hanya TXT
- c. JPG, PNG, PDF, dan MP4
- d. Hanya EXE

26. Output dari kode berikut adalah:

```
phyton  
print(2 + 5)
```

- a. 4
- b. 5
- c. 7
- d. 25

27. Tanda komentar pada Python adalah...

- a. @
- b. ##
- c. #
- d. \$\$

28. Operator aritmatika untuk perkalian adalah...

- a. +
- b. *
- c. -
- d. **

29. Dalam pemrograman, algoritma biasanya diwujudkan dalam bentuk...

- a. File musik
- b. Flowchart atau kode program
- c. File foto
- d. Video animasi

30. Flowchart adalah...

- a. Gambar dekorasi dalam coding
- b. Diagram alur untuk menggambarkan langkah algoritma
- c. Template desain
- d. File dokumen teks

31. Simbol flowchart untuk “proses” digambarkan dengan bentuk...

- a. Lingkaran
- b. Persegi panjang
- c. Belah ketupat
- d. Segitiga

32. Simbol belah ketupat dalam flowchart menunjukkan...

- a. Input
- b. Output
- c. Keputusan (percabangan)
- d. Aritmatika

33. Contoh algoritma dalam kehidupan sehari-hari adalah...

- a. Menonton TV acak
- b. Langkah-langkah memasak mie instan
- c. Melihat gambar tanpa tujuan
- d. Menghapus aplikasi sembarangan

34. Pada percabangan algoritma, keputusan “jika – maka” dalam coding disebut...

- a. if
- b. for
- c. print
- d. loop

35. Struktur perulangan algoritma bertujuan untuk...

- a. Menjalankan perintah berkali-kali
- b. Menghapus file pada komputer
- c. Mengatur ukuran huruf
- d. Memutar musik

36. Contoh algoritma sederhana untuk mencari nilai terbesar dari dua angka adalah...

- a. Mengulang perintah sampai error
- b. Membandingkan kedua angka lalu menentukan yang lebih besar
- c. Menjalankan output secara acak
- d. Menjumlahkan kedua angka tanpa aturan

37. Output dari algoritma sangat penting karena...

- a. Menunjukkan hasil dari langkah penyelesaian masalah
- b. Mengganti wallpaper komputer
- c. Menghapus aplikasi
- d. Mengatur warna layar

38. Input dalam algoritma adalah...

- a. Hasil akhir program
- b. Masukan data yang diperlukan untuk memulai proses
- c. Proses perhitungan data
- d. Tampilan antarmuka program

39. Contoh input dalam algoritma menghitung luas persegi panjang adalah...

- a. Luas persegi panjang
- b. Panjang dan lebar
- c. Hasil perhitungan
- d. Gambar persegi

40. Jika algoritma tidak disusun dengan benar maka...

- a. Komputer akan berjalan lebih cepat
- b. Program dapat mengalami error atau hasil tidak sesuai
- c. Kinerja komputer akan meningkat
- d. Internet menjadi stabil