

## Sumatif Akhir Semester

### SMK AS-SALIMIYAH

Nama :

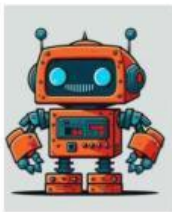
Kelas : 10 SMK

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 menunjukan 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.  Desain
- b. 
- c.  A
- d.  Elemen

18. Untuk mengubah warna logo botol diatas menggunakan.

- a.  Desain
- b. 
- c.  A
- d.  Elemen

19. Untuk mengubah ukuran teks diatas menggunakan

- a.  Desain
- b.  - 34 +
- c.  A
- d.  Elemen

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:

```
python  
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