

## INFORMATIKA – KELAS 10

1. Algoritma harus dapat dijangkau oleh akal pikiran kita. Hal ini menyatakan bahwa algoritma harus memiliki sifat...
  - a. Cepat
  - b. Beraturan
  - c. Rumit
  - d. Realistis
  - e. Logis
2. Tipe data yang mampu menampung banyak data dengan tipe data yang berbeda-beda adalah tipe data...
  - a. Array
  - b. String
  - c. Record
  - d. Subrange
  - e. Character
3. Menggambarkan program secara logika merupakan fungsi dari...
  - a. Flowchart
  - b. Dxdia
  - c. Begin
  - d. SI
  - e. Sistem operasi
4. Array terdiri dari berbagai tipe, kecuali...
  - a. Array multidimensi
  - b. Array berdimensi 1
  - c. Array berdimensi 2
  - d. Array berdimensi 3
  - e. Array vektor
5. Deklarasi yang digunakan untuk mengidentifikasi data yang nilainya sudah ditentukan dan pasti, tidak dapat diubah dalam program disebut deklarasi...
  - a. Label
  - b. Konstanta
  - c. Tipe
  - d. Variable
  - e. Prosedur
6. Suatu identifier non-standar yang nilainya tidak tetap atau nilainya merupakan hasil dari suatu proses disebut...
  - a. Variable
  - b. Tipe data
  - c. Prosedur
  - d. Deklarasi
  - e. Array
7. Seorang matematikawan asal Persia yang menemukan kata “algoritma” adalah...
  - a. Abu yusuf
  - b. Al-battani
  - c. Al-khawarizmi
  - d. Zakaria ar-razi
  - e. Jabir ibnu hayyan
8. Nama variable berikut ini yang benar adalah...
  - a. Nama guru
  - b. Alamat guru
  - c. Alm gr
  - d. Sts/status
  - e. Tpt.tgl
9. Tahapan dalam menyelesaikan suatu masalah adalah...
  - a. Algoritma – program – model – eksekusi – hasil
  - b. Masalah – model – algoritma – eksekusi – hasil
  - c. Masalah – algoritma – flowchart – program – eksekusi - hasil

- d. Masalah – model – algoritma – program – eksekusi - hasil
  - e. Masalah – pseudocode – flowchart – program – eksekusi - hasil
10. Deskripsi dari algoritma pemrograman komputer yang menggunakan struktur sederhana dari beberapa bahasa pemrograman, tetapi bahasa tersebut hanya ditujukan agar dapat dibaca manusia merupakan pengertian dari...
- a. Array
  - b. Syntax
  - c. Flowchart
  - d. Pseudocode
  - e. Source code
11. Algoritma yang menjalankan langkah berikutnya apabila terdapat syarat yang sudah dapat dipenuhi disebut...
- a. Looping algorithm
  - b. Sequence algorithm
  - c. Conditional algorithm
  - d. Universal algorithm
  - e. Numeric algorithm
12. Bagian algoritma yang digunakan untuk mengidentifikasi semua nama yang digunakan di dalam program adalah...
- a. Judul
  - b. Deklarasi
  - c. Deskripsi
  - d. Penutup
  - e. include
13. Bilangan ganjil adalah bilangan yang jika dibagi dua, sisanya...
- a. 0
  - b. 1
  - c. 2
  - d. 3
  - e. 4
14. Pemberian nama variable yang benar adalah...
- a. %nilai
  - b. Nilai\_mahasiswa
  - c. Nama mahasiswa
  - d. &panjang
  - e. Alamat!
15. Berikut ini bukan termasuk bentuk dasar algoritma adalah algoritma...
- a. Bersyarat
  - b. Sekuensial
  - c. Perulangan
  - d. Percabangan
  - e. Tak bersyarat
16. Bentuk belah ketupat pada diagram flowchart diberi nama...
- a. Masukan
  - b. Proses
  - c. Konektor
  - d. Terminator
  - e. percabangan
17. ...>program>komputer>solusi/hasil.
- a. Input
  - b. Masalah
  - c. File
  - d. Proses
  - e. database
18. Orang non-terampil yang mendapatkan akses ke sistem komputer menggunakan alat yang sudah dibuat disebut...
- a. Cracker

- b. Grey hat
  - c. Phreaker
  - d. Hacktivist
  - e. Script kiddies
19. Symbol yang digunakan untuk menghubungkan antara symbol yang satu dan symbol yang lain adalah symbol...
- a. Terminator
  - b. Display
  - c. Flow direction
  - d. Processing
  - e. Input-output
20. Mencuri informasi kartu kredit atau rekening bank untuk digunakan sendiri atau dibagikan kepada orang lain merupakan pengertian dari...
- a. Pembajakan rekening
  - b. Penipuan online
  - c. Carding
  - d. Cheating
  - e. Phreaker
21. Dibawah ini yang termasuk dampak negative teknologi informasi dan komunikasi di bidang perniagaan dan perdagangan adalah...
- a. Menambah angka pengangguran karena tenaga manusia digantikan dengan mesin-mesin
  - b. Produktivitas dunia industry semakin meningkat
  - c. Pertumbuhan ekonomi semakin tinggi
  - d. Konsumen tidak perlu mendatangi toko untuk mendapatkan barang
  - e. Pembeli dapat menghemat waktu dan biaya transportasi dalam berbelanja
22. Tipe data yang digunakan untuk menyimpan nilai berupa karakter/huruf adalah...
- a. Array
  - b. Boolean
  - c. Date time
  - d. String/char
  - e. Numeric
23. Jenis data yang dapat digunakan oleh komputer untuk memenuhi kebutuhan dalam membuat program komputer disebut...
- a. Linier
  - b. Tipe data
  - c. Universal
  - d. Output
  - e. Serial
24. Seorang hacker yang memperoleh akses ke sistem dengan maksud untuk memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi disebut...
- a. Ethical hacker
  - b. Cracker
  - c. Red hat
  - d. Script kiddies
  - e. Hacktivist
25. Penggunaan kekerasan, ancaman, atau pemaksaan untuk menyalahgunakan, mengintimidasi, atau secara agresif mendominasi orang lain, perilaku itu sering diulang dan akhirnya menjadi kebiasaan, merupakan pengertian dari...
- a. Pembajakan
  - b. Bullying
  - c. Penistaan
  - d. Penipuan
  - e. Cheating

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Sebutkan pelanggaran etika dalam penggunaan teknologi dan komunikasi !
2. Apa yang dimaksud dengan flowchart ?
3. Sebutkan jenis-jenis array ?
4. Bagaimana bentuk umum deklarasi array dimensi satu ?
5. Jelaskan yang dimaksud dengan stream

INFORMATIKA – Kelas 11

1. Berikut ini hak atas kekayaan intelektual ((HAKI) yang termasuk dalam bagian ha katas benda tak berwujud adalah...
  - a. Merek
  - b. Informasi
  - c. Ilmu pengetahuan
  - d. Teknologi
  - e. seni
2. Berikut yang termasuk dalam bentuk – bentuk ciptaan yang dilindungi oleh UU hak cipta, kecuali...
  - a. Buku
  - b. Program komputer
  - c. Alat peraga
  - d. Paten
  - e. Lagu atau musik
3. Undang – undang yang melindungi hak cipta seseorang adalah undang – undang no. 19 tahun 2002 yang terdiri atas...
  - 11 bab dan 74 pasal
  - 13 bab dan 76 pasal
  - 15 bab dan 78 pasal
  - 17 bab dan 80 pasal
  - 19 bab dan 82 pasal
4. Pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya, merupakan undang – undangno. 19 tahun 2002...
  - a. Pasal 2 ayat 1
  - b. Pasal 49 ayat 1
  - c. Pasal 49 ayat 2
  - d. Pasal 72 ayat 1
  - e. Pasal 72 ayat 2
5. Berikut ini aturan tentang hak cipta menurut undang – undang, kecuali...
  - a. Membacakan
  - b. Menyiarkan
  - c. Memamerkan
  - d. Menambah jumlah
  - e. menjual
6. Hak eksklusif yang diberikan negara kepada inventor di bidang teknologi untuk waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya disebut...
  - a. Hak paten
  - b. Merek
  - c. Desain industry
  - d. Desain tata letak
  - e. Rahasia dagang
7. Undang – undang hak cipta yang menyatakan hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yaitu...
  - a. Pasal 1 ayat 2
  - b. Pasal 2 ayat 1
  - c. Pasal 1 ayat 1
  - d. Pasal 2 ayat 2
  - e. Semua salah
8. Undang – undang republic Indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik menjabarkan bahwa setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum negara dengan cara...
  - a. Mengubah
  - b. Menambah

- c. Mengurangi
  - d. Melakukan transaksi
  - e. Semua benar
9. Jenis lisensi yang biasa ditemui pada perangkat lunak atau keperluan demo dari sebuah perangkat lunak sebelum diluncurkan ke masyarakat merupakan lisensi perangkat lunak...
    - a. Komersil
    - b. Non-komersil
    - c. Trial
    - d. Berpemilik
    - e. semibebas
  10. Berikut ini merupakan contoh lisensi perangkat lunak open source, yaitu...
    - a. Microsoft windows
    - b. Linux
    - c. FressBSD
    - d. GNUBSD
    - e. Visual basic
  11. Sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran disebut...
    - a. Computational
    - b. Computational thinking
    - c. Computational fluid dynamics
    - d. Computer science
    - e. Semua jawaban salah
  12. Istilah computational thinking (CT) pertama kali diperkenalkan oleh Seymour papert pada tahun...
    - a. 1980 dan 1996
    - b. 1982 dan 1997
    - c. 1984 dan 1998
    - d. 1986 dan 1999
    - e. 1988 dan 2000
  13. Computational thinking (CT) adalah sebuah metode dan proses berpikir untuk penyelesaian persoalan dengan menerapkan...
    - a. dekomposisi dan formulasi persoalan, sedemikian rupa sehingga dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien serta optimal dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu
    - b. organisasi dan analisis data secara logis
    - c. representasi data melalui abstraksi dalam bentuk model, dan melakukan simulasi
    - d. otomasi solusi melalui berpikir algoritmik (langkah – langkah yang terurut)
    - e. semua benar
  14. mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama secara step by step, langkah demi langkah, tahapan demi tahapan sehingga orang lain dapat menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang sama. Misalnya...
    - a. memecahkan ‘drive/direktory’ dalam sebuah komputer berdasarkan komponen penyusunnya: file dan directory
    - b. mengenali pola file dokumen, file sistem. File eksekusion atau struktur data/file
    - c. menempatkan semua file sistem di folder windows, file program di folder program files, file data/dokumen di folder my document dan file pendukung di drive/directory terpisah
    - d. langkah mencari file file dokumen yang ada dalam sebuah komputer
    - e. semua jawaban salah
  15. sekumpulan kegiatan, aktivitas, dan proses yang saling berkaitan untuk memecahkan masalah atau memecahkan komponen menjadi lebih detail dan digabungkan kembali lalu ditarik kesimpulan disebut...
    - a. identifikasi
    - b. analisa
    - c. implementasi solusi
    - d. mengevaluasi masalah

- e. mengelola masalah
16. kegiatan yang mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, serta mencatat data dan informasi disebut...
    - a. evaluasi
    - b. analisa
    - c. identifikasi\
    - d. implementaasi
    - e. pengujian
  17. berikut yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam mengidentifikasi tindakan atau solusi yang efektif adalah...
    - a. memenuhi tujuan dan target kinerja yang ditetapkan
    - b. mengumpulkan informasi secara sistematis
    - c. mendefinisikan tujuan yang diinginkan
    - d. menggunakan informasi yang dikumpulkan secara efektif
    - e. mengidentifikasi langkah – langkah yang bisa ditempuh untuk mencapai tujuan
  18. setelah menemukan pakaian mana yang kotor, kita akan mengidentifikasi pakaian menurut tingkat kekotorannya dan menyatukan pakaian yang senada agar pakaian dengan warna yang lain tidak kelunturan, merupakan tahap...
    - a. dekomposisi
    - b. pengenalan pola
    - c. abstraksi
    - d. algoritma
    - e. semua jawaban salah
  19. berikut ini merupakan pernyataan perbedaan ICT (information and communication technology) dengan informatika yang benar, kecuali...
 

TIK mengarah ke penggunaan teknologi dan perangkat/gadged

Informatika mengarah ke keilmuan dan desain produk – produk informatika baik yang nyata (piranti pintar), maupun yang abstrak seperti program aplikasi dan algoritma

Penggunaan TIK yang mampu untuk menggunakan dan memanfaatkan konten dengan bijak

Semua jawaban salah

Semua jawaban benar
  20. berikut ini merupakan tujuantantangan bebras adalah...
    - a. memotivasi siswa untuk mulai tertarik ke topik – topik informatika dan memecahkan persoalan dengan menggunakan informatika
    - b. menstimulasi minat siswa ke informatika
    - c. mendorong siswa untuk menggunakan “TIK” dengan lebih intensif dan kreatif dalam aktivitas belajarnya
    - d. menyemangati siswa untuk berpikir lebih dalam daripada sekadar ke komputer/alatnya dan TIK
    - e. semua jawaban benar
  21. peraturan pelaksana yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta tentang kewenangan menyidik tindak pidana hak cipta diatur dalam...
    - a. Keputusan presiden RI nomor 56 tahun 1994
    - b. Peraturan menteri kehakiman RI nomor M.01-HC.03.01 tahun 1987
    - c. Peraturan pemerintahan RI nomor 1 tahun 1989
    - d. Surat edaran menteri kehakiman RI nomor M.01.PW.03.01. tahun 1991
    - e. Surat edaran menteri kehakiman RI nomorM.01.PW.07.03. tahun 1990
  22. berikut ini yang termasuk pelanggaran hak cipta perangkat lunak source code adalah...
    - a. software berlisensi
    - b. menginstal software pada satu komputer saja
    - c. pembeli membuat satu buah backup copy software
    - d. menggandakan atau memperbanyak program
    - e. tidak meminjamkan software tersebut kepada orang lain

23. suatu routine yang memungkinkan pemakai (user) untuk meng-copy, menghapus, mengurutkan isi file, menggabungkan 2 file atau lebih, dan mengendalikan arus data antara user dan komputer, disebut...
- sistem operasi
  - multimedia
  - perangkat lunak
  - program utility
  - perangkat keras
24. konsep dasar untuk ilmu komputer dan pengembangan perangkat lunak, disebut...
- proses generalisasi
  - abstraksi
  - bahasa pemrograman
  - bahasa spesifikasi
  - semua jawaban salah
25. level abstraksi tertinggi hanya menggambarkan sebagian dari seluruh database, adalah...
- tingkat logis
  - level fisik
  - level abstraksi
  - level data
  - level tampilan

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

- Jelaskan pengertian Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) !
- Sebutkan macam-macam hak kekayaan industry !
- Sebutkan berapa macam lisensi software yang dikenal luas saat ini !
- Sebutkan pengertian dari CT (*Computational Thinking*) !
- Berilah contoh penyelesaian dengan menggunakan pendekatan CT !