

Form Soal: UAS Pemrograman Komputer 1

Alamat email *

ivanandriwahyudi@student.uir.ac.id

Nama *

Ivan Andri Wahyudi

Nomor Pokok Mahasiswa *

203510197

Kelas *

☐ IA

☒ IB

☐ IC

☐ ID

☐ IE

☐ IF

☐ IG

Berdoa



Dengan ini saya berjanji mengerjakan Quiz tanpa bekerjasama dengan teman sekelas atau siapapun. Saya yakini kejujuran lebih penting dari nilai yang saya dapatkan pada Quiz ini. *

☒ SETUJU

Section 1

Array merupakan variabel seperti integer, yaitu hanya dapat menampung 1 data. *

☐ TRUE

☒ FALSE

Array merupakan tipe data dasar pada C++. *

☐ TRUE

☒ FALSE

Jumlah data yang dapat ditampung oleh array dideklarasikan di dalam kurung kurawal. *

☐ TRUE

☒ FALSE



`int my_number[100];` // deklarasi berikut memiliki jumlah data sebanyak 99 data. *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE

Elemen atau data pertama pada array memiliki indeks 1 *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE

Elemen terakhir pada suatu array memiliki indeks sama dengan ukuran array nya. *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE

Pada C++, tidak masalah jumlah data yg kita masukkan lebih banyak dibandingkan dengan ukuran yang telah kita deklarasikan diawal. *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE



Ketika mengakses elemen pada array, maka kita wajib menuliskan indeks nya didalam kurung kurawal. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Pada C++, Ketika mendeklarasikan suatu array maka kita tidak perlu menulis tipe data dasarnya *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE

Pada C++, Ketika mengakses array nya, tipe char akan menampilkan lokasi/alamat dimana variabel array tersebut disimpan di memory. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Fungsi sizeof(), digunakan untuk melihat jumlah data/elemen yang dapat disimpan di dalam array. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE



Suatu array yang menyimpan list/kumpulan bilangan bulat tipe data "int" memiliki penggunaan memori sebanyak 32 byte. Jika tipe data integer menggunakan 4 byte. Maka dari informasi tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah data yang dapat disimpan pada array tersebut adalah sebanyak ... data. *

- ☐ 4
- ☒ 8
- ☐ 36
- ☐ 128

Tuliskan baris statement untuk mendeklarasikan suatu array dengan tipe data karakter, dengan nama array "my_chars" dengan jumlah data sebanyak 100. *

- ☒ `char my_chars[100];`
- ☐ `char my_chars[100]`
- ☐ `int my_chars[100];`
- ☐ `int my_chars[100]`
- ☐ `char my_chars[99];`
- ☐ `int my_chars[99];`

Section 2

Algoritma atau step step instruksi pada program dapat dibuat dalam bentuk flowchart, yaitu suatu diagram yang memvisualkan aliran dari step-step instruksi yang terdapat pada program. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE



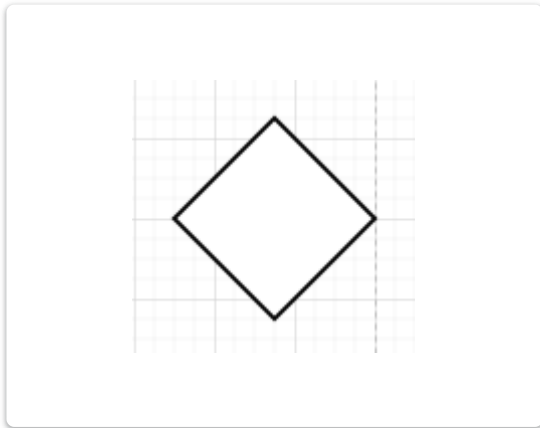
Hal dasar yang perlu dikuasai pada flowchart adalah memahami bentuk symbol yang digunakan. *

☒ TRUE

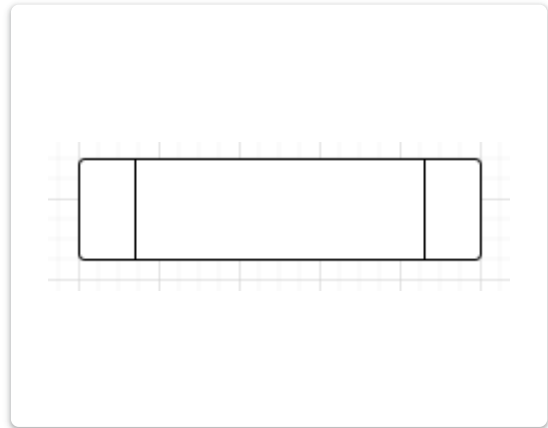
☐ FALSE



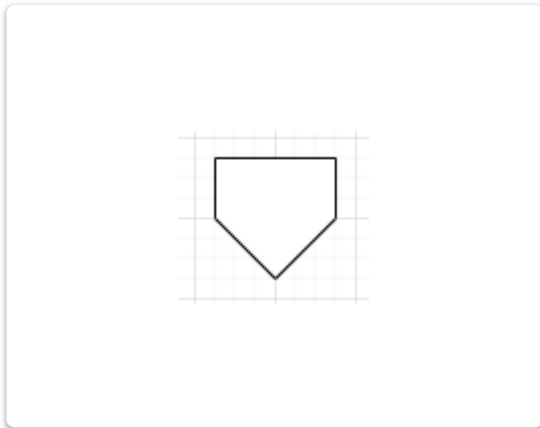
Symbol yang digunakan untuk menandakan awal dan akhir suatu algoritma adalah ... *



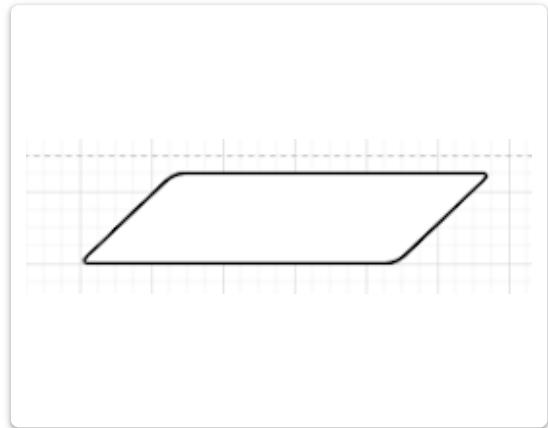
☐ Decision Symbol



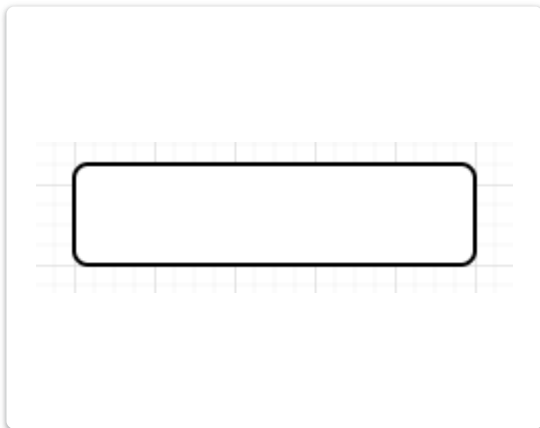
☐ Predefined Process Symbol



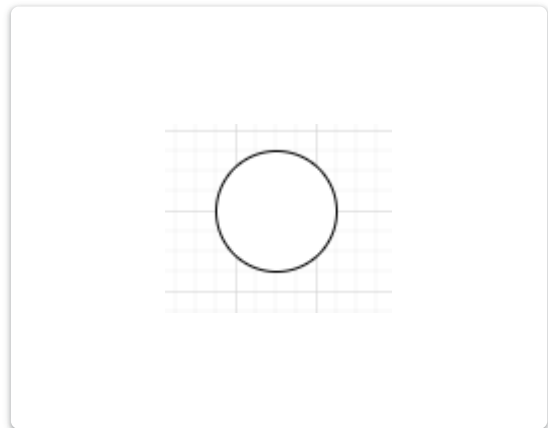
☐ off page Connector



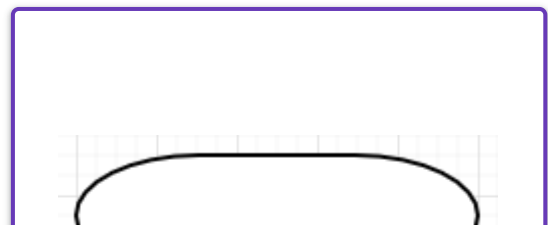
☐ Input/Output Symbol



☐ Process Symbol

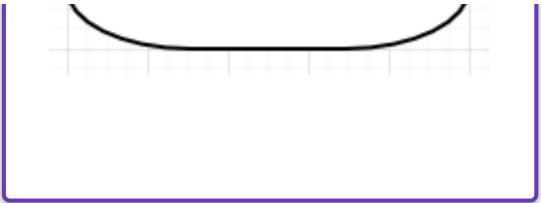


☐ on page Connector





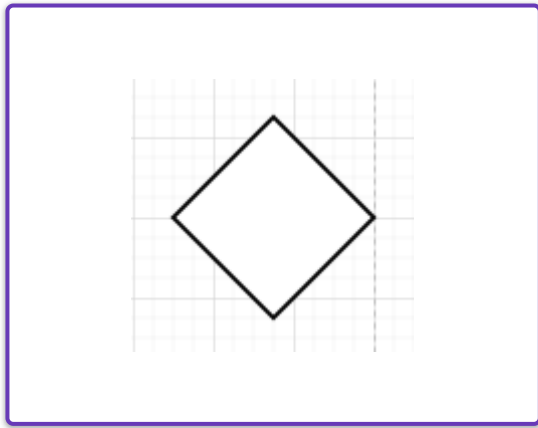
☐ arrow



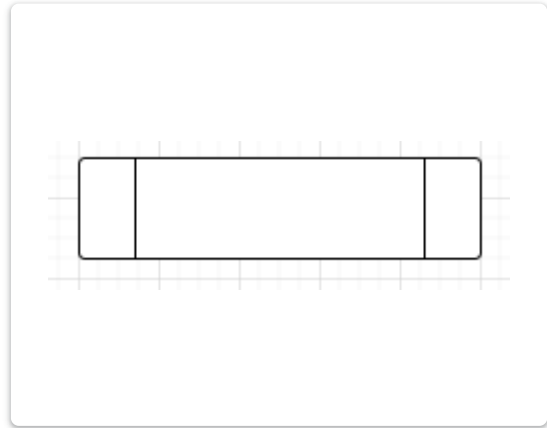
☒ Terminator Symbol



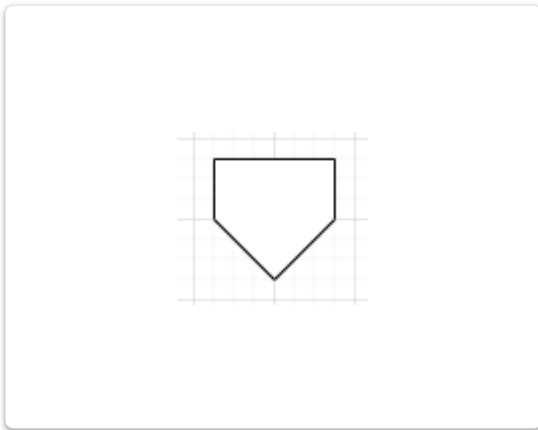
Symbol yang digunakan untuk memeriksa kondisi dari suatu ekspresi adalah ... *



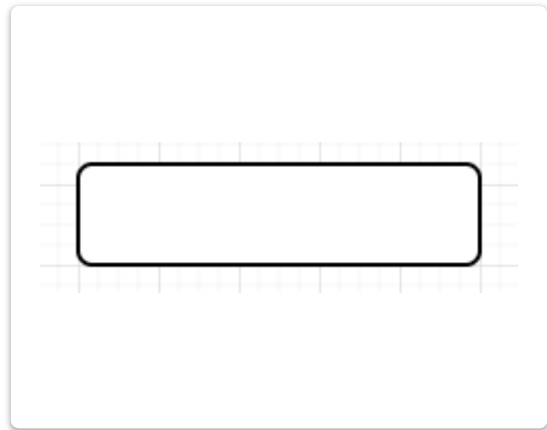
☒ Decision Symbol



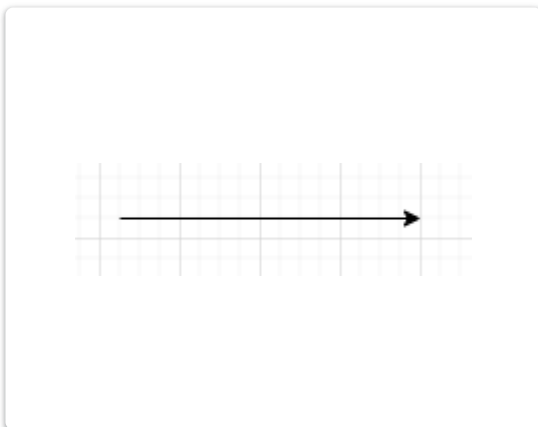
☐ Predefined Process Symbol



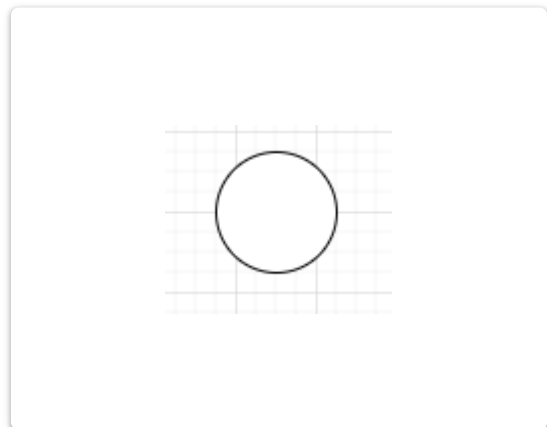
☐ off page Connector



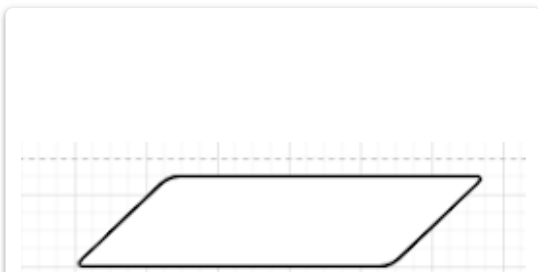
☐ Process Symbol



☐ arrow



☐ on page Connector

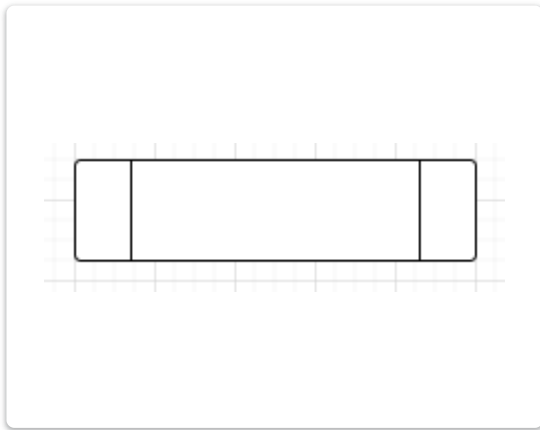


☐ Input/Output Symbol

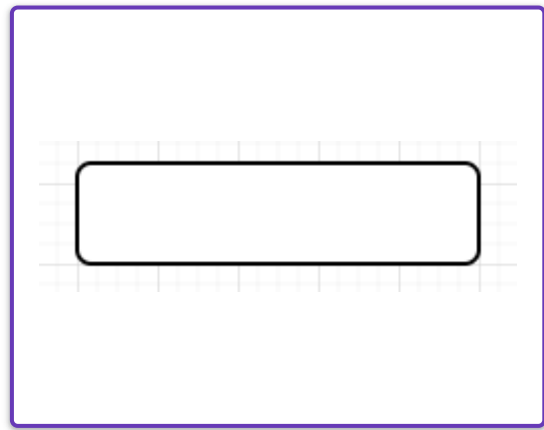
☐ Terminator Symbol



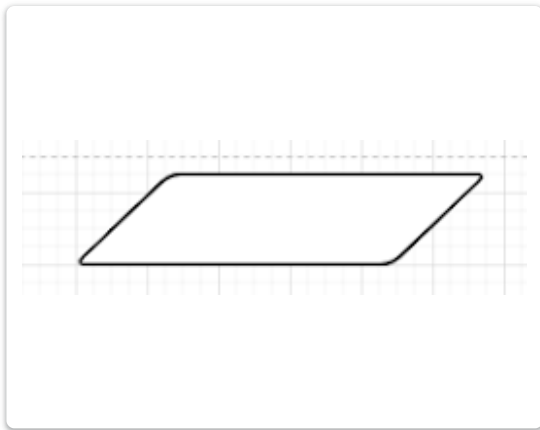
Symbol yang digunakan melambangkan suatu proses adalah ... *



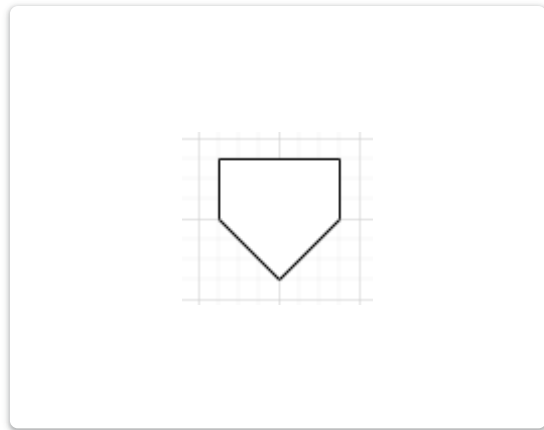
☐ Predefined Process Symbol



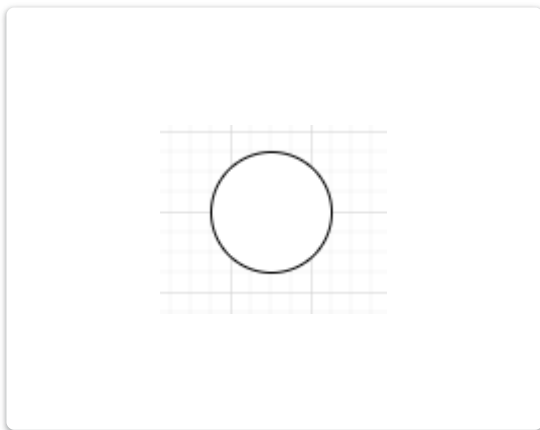
☒ Process Symbol



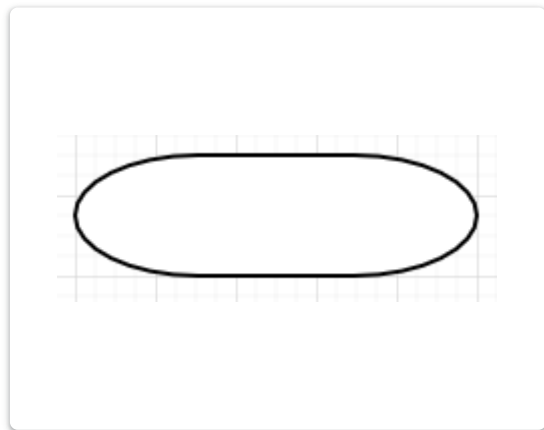
☐ Input/Output Symbol



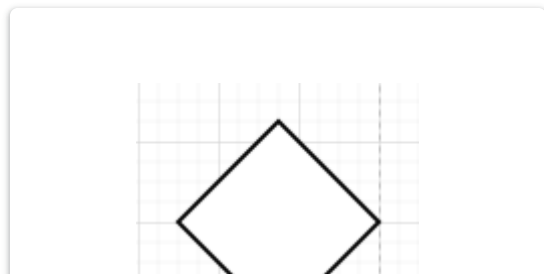
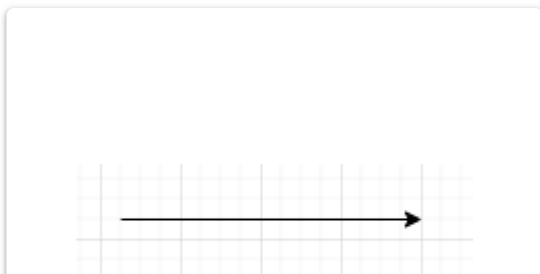
☐ off page Connector



☐ on page Connector



☐ Terminator Symbol





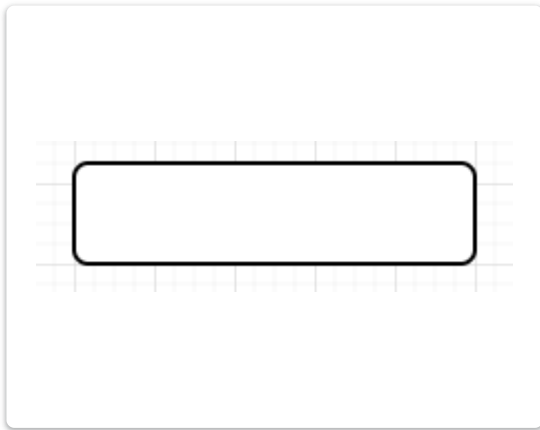
☐ arrow



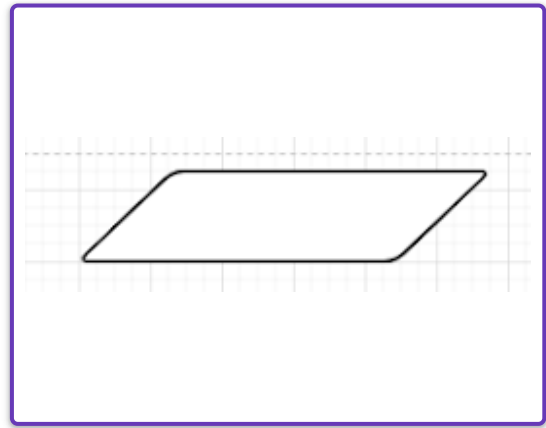
☐ Decision Symbol



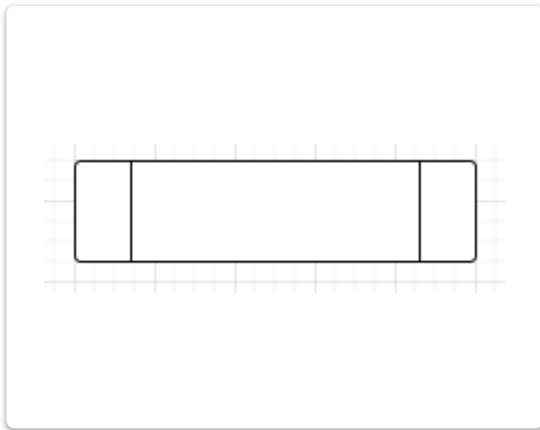
Symbol yang digunakan seputar input data maupun output data adalah ... *



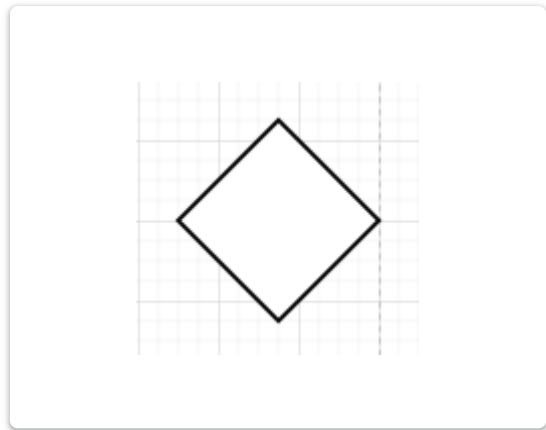
☐ Process Symbol



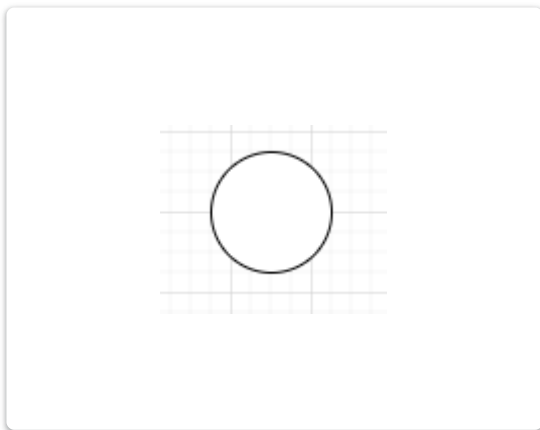
☒ Input/Output Symbol



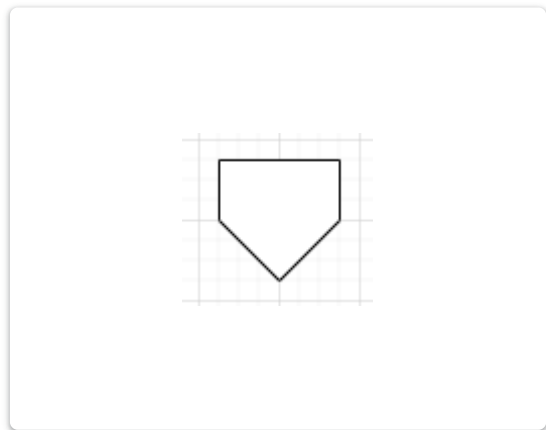
☐ Predefined Process Symbol



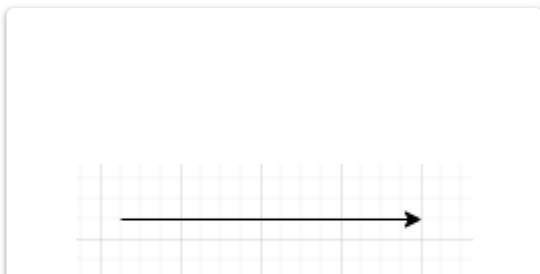
☐ Decision Symbol



☐ on page Connector



☐ off page Connector

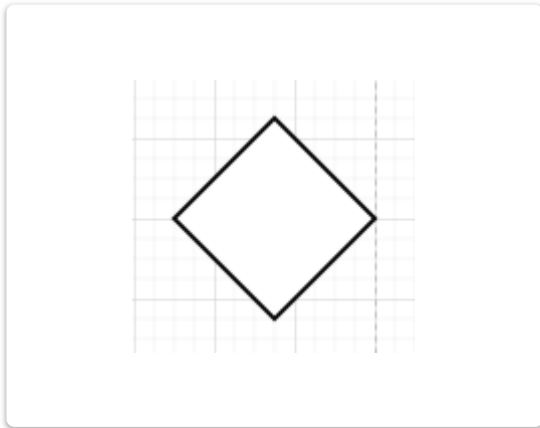


☐ arrow

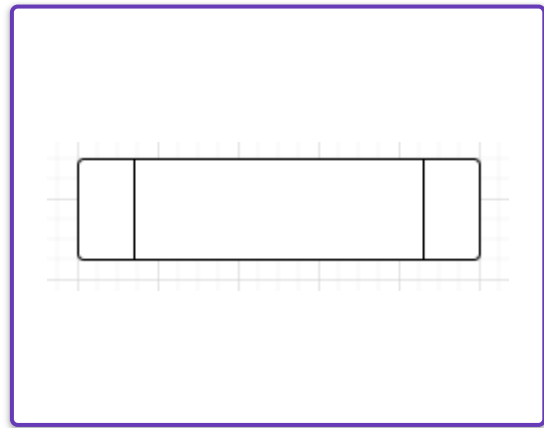
☐ Terminator Symbol



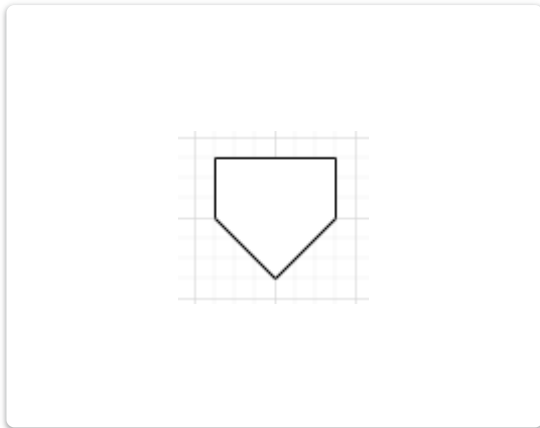
Symbol yang digunakan untuk melambangkan abstraksi dari suatu fungsi / procedure adalah ... *



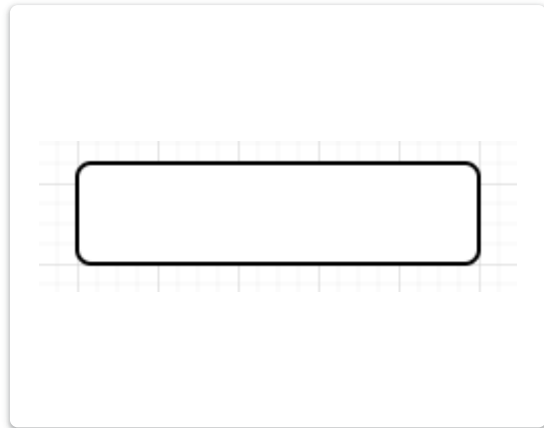
☐ Decision Symbol



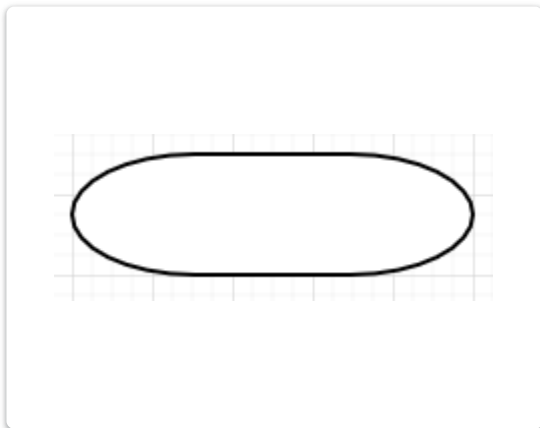
☒ Predefined Process Symbol



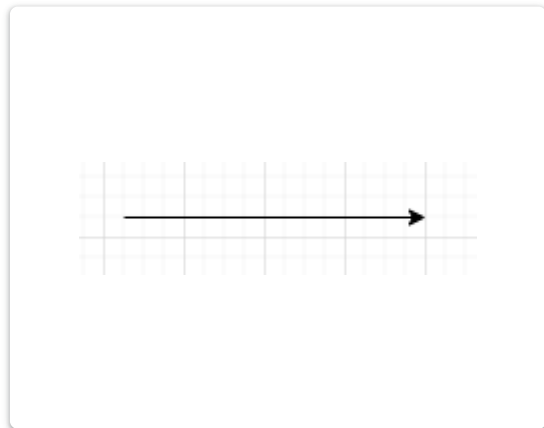
☐ off page Connector



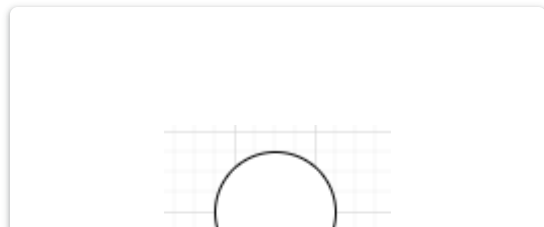
☐ Process Symbol

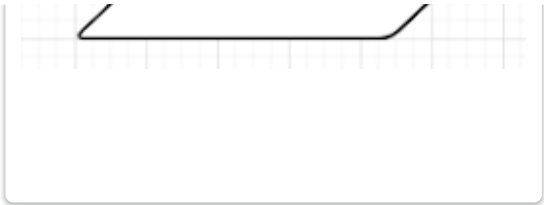


☐ Terminator Symbol

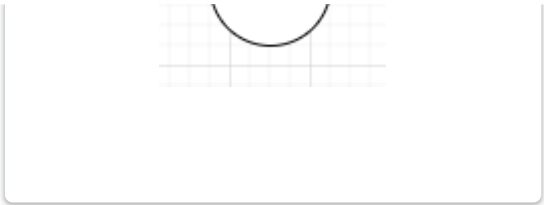


☐ arrow





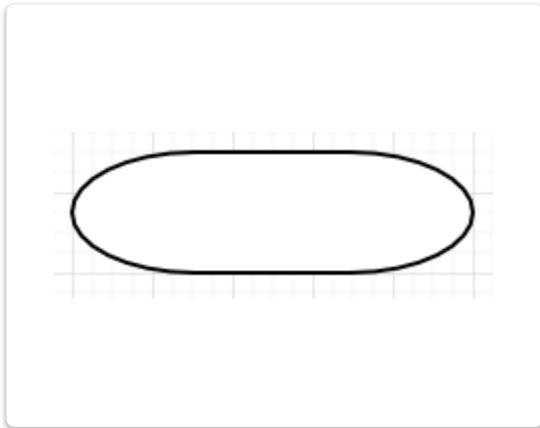
☐ Input/Output Symbol



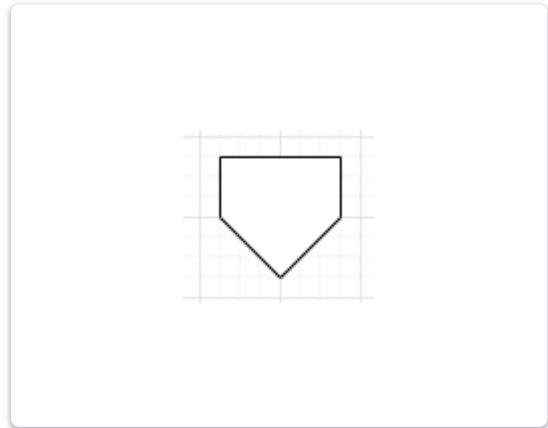
☐ on page Connector



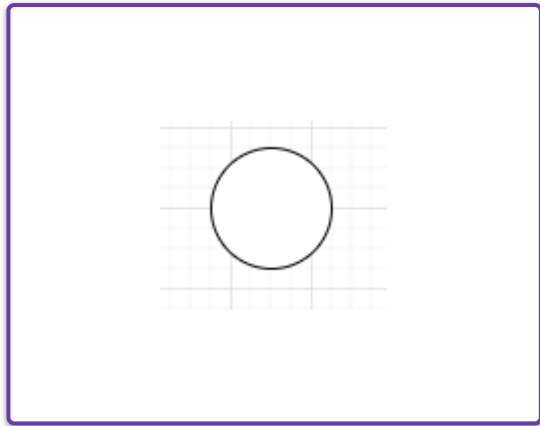
Symbol yang digunakan untuk menghubungkan flowchart yang berada dalam halaman yang sama adalah ... *



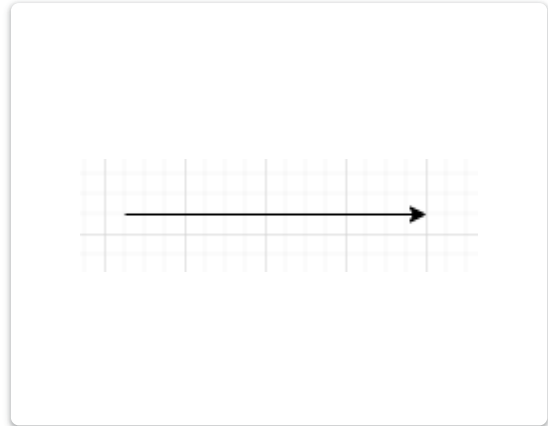
☐ Terminator Symbol



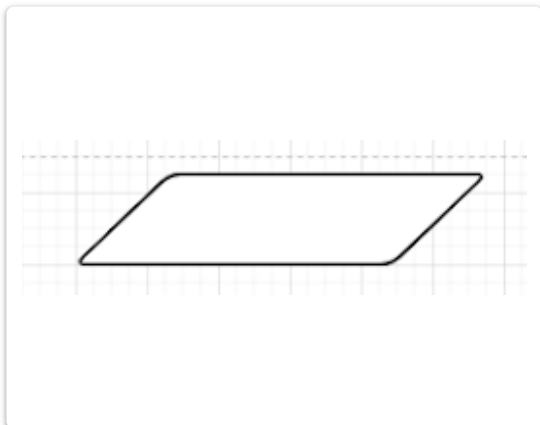
☐ off page Connector



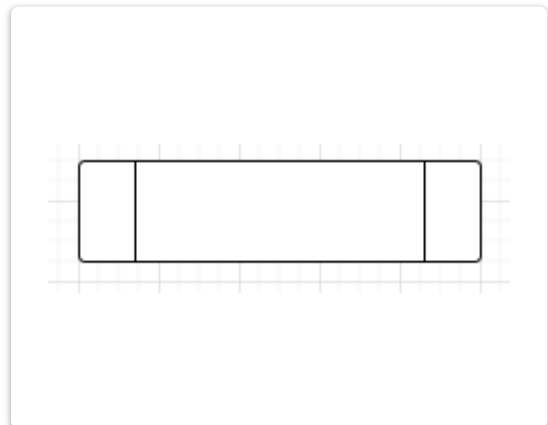
☒ on page Connector



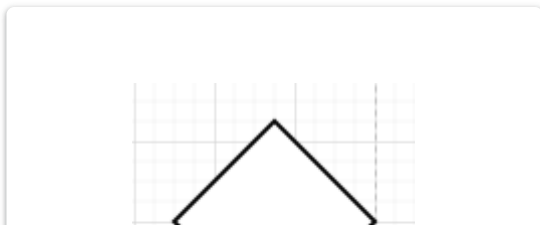
☐ arrow



☐ Input/Output Symbol

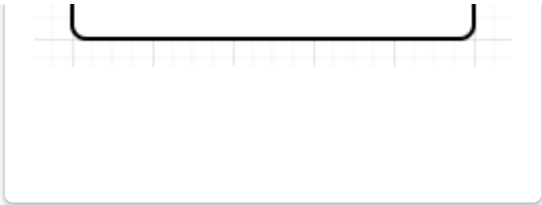


☐ Predefined Process Symbol





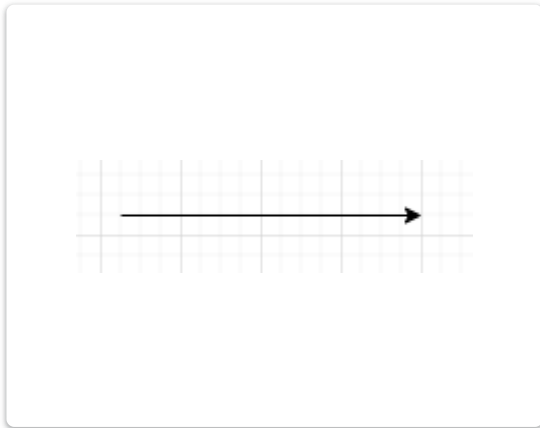
☐ Decision Symbol



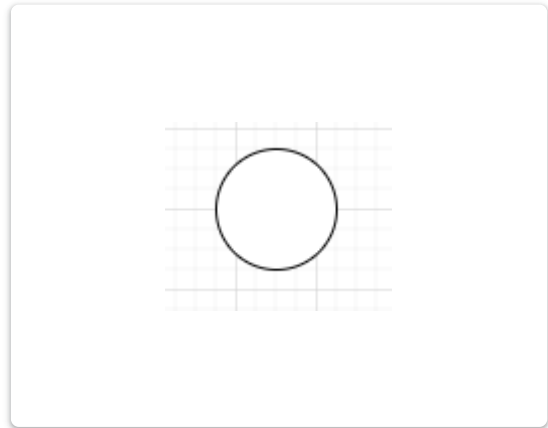
☐ Process Symbol



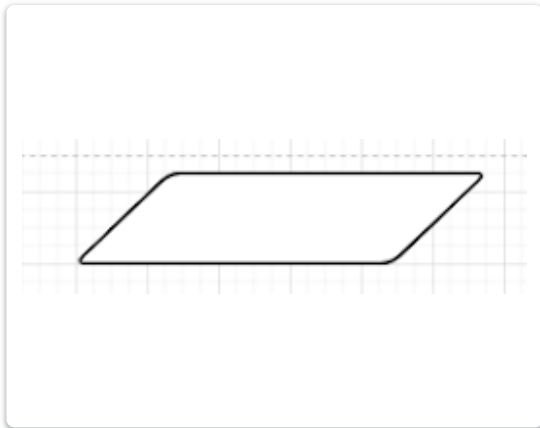
Symbol yang digunakan untuk menghubungkan flowchart pada halaman yang berbeda adalah ... *



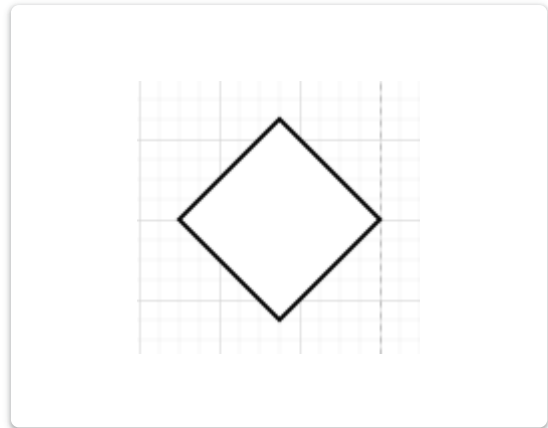
☐ arrow



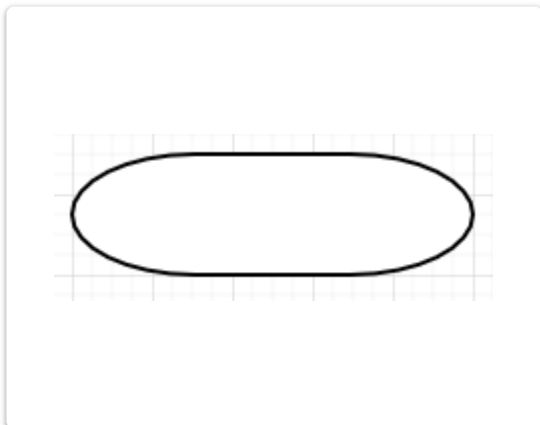
☐ on page Connector



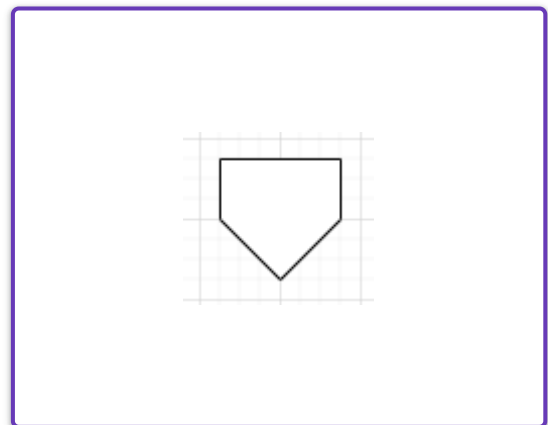
☐ Input/Output Symbol



☐ Decision Symbol



☐ Terminator Symbol

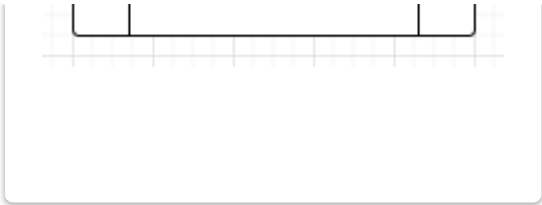


☒ off page Connector





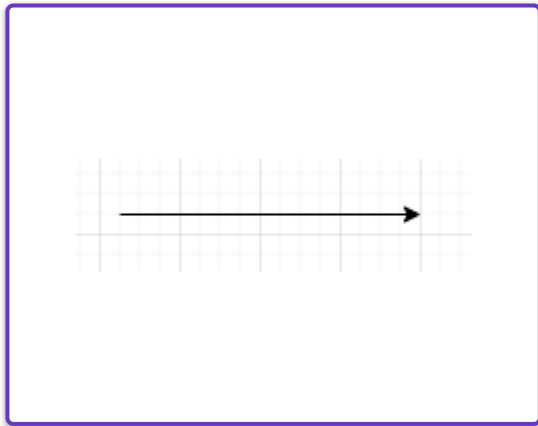
☐ Process Symbol



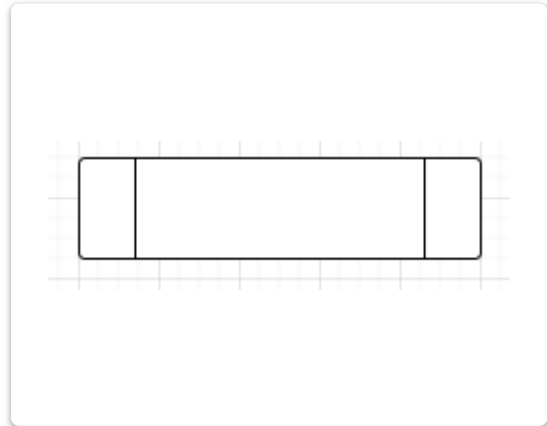
☐ Predefined Process Symbol



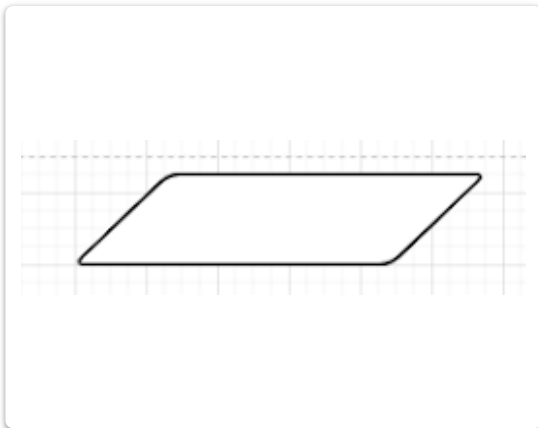
Symbol yang digunakan untuk melambangkan arah dari suatu instruksi adalah ... *



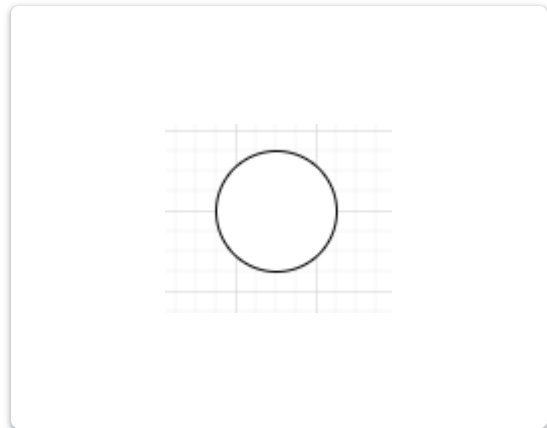
☒ arrow



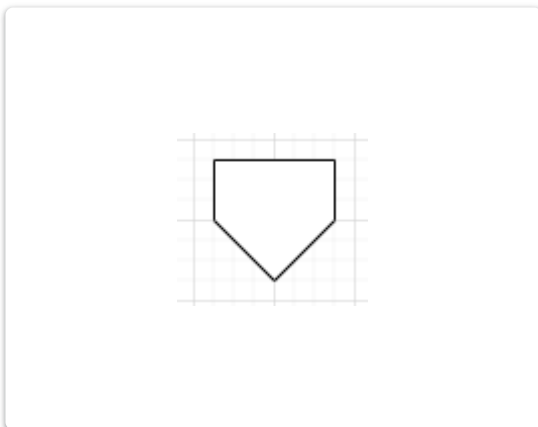
☐ Predefined Process Symbol



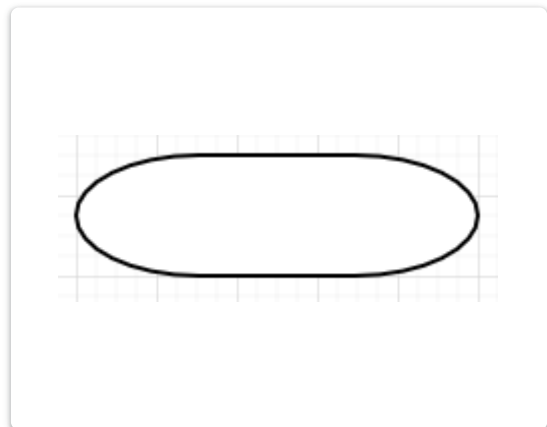
☐ Input/Output Symbol



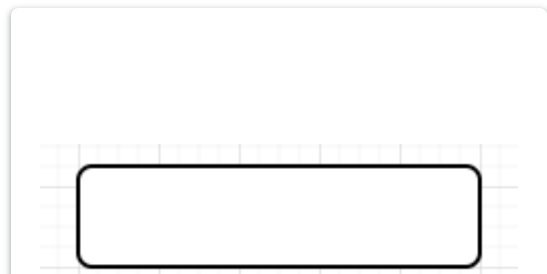
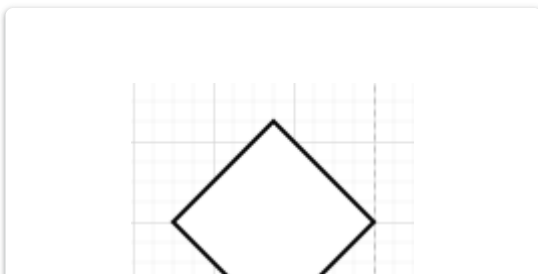
☐ on page Connector



☐ off page Connector



☐ Terminator Symbol





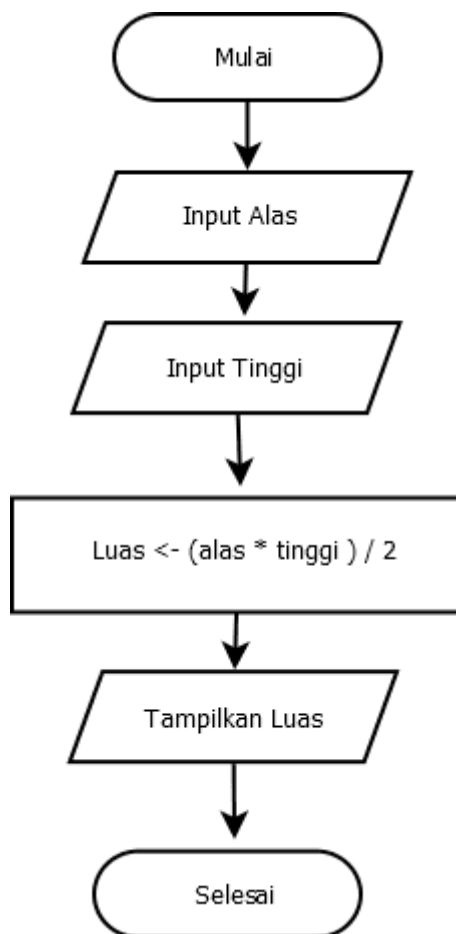
☐ Decision Symbol



☐ Process Symbol

Section 3

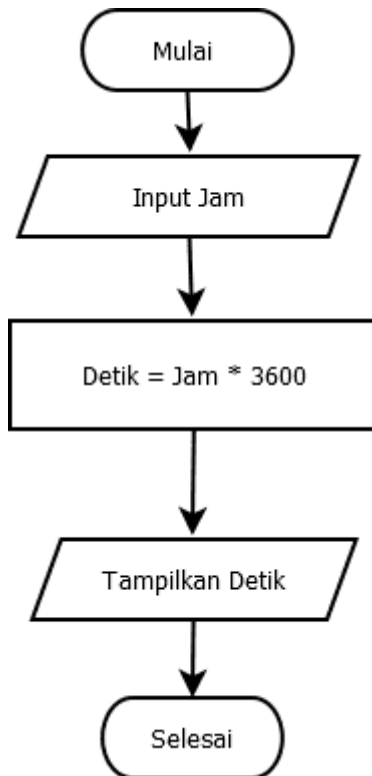
Berdasarkan flowchart dibawah ini, jika Alas = 10 dan Tinggi = 5, maka berapa Luas yang didapatkan? (Tulis langsung jawaban tanpa menjabarkannya, misal jawaban 10, tulis langsung 10 di kolom jawaban) *



25



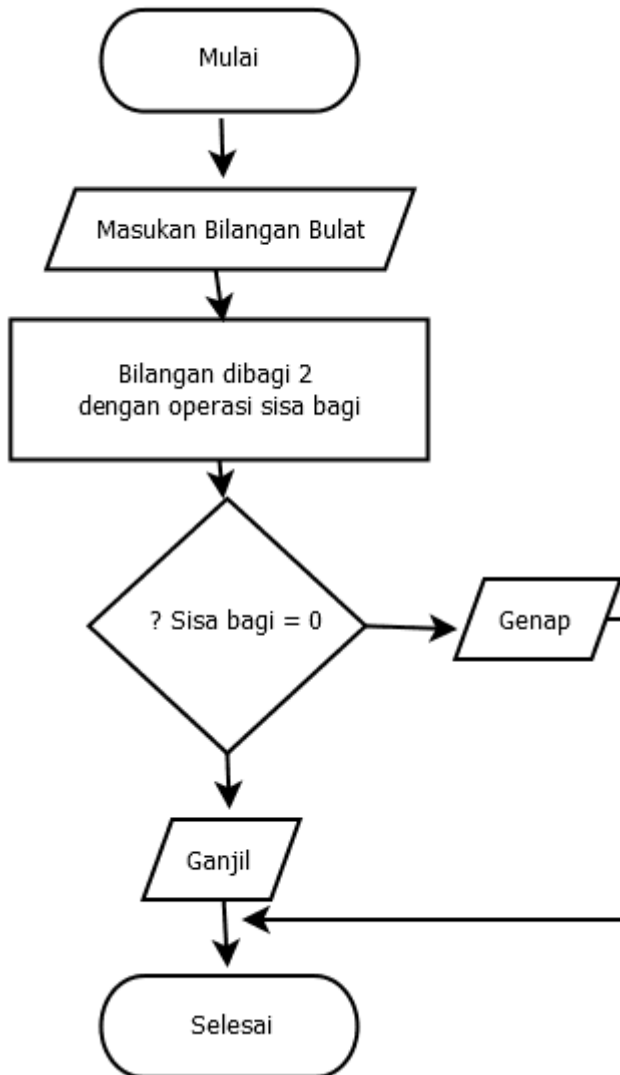
Berdasarkan flowchart dibawah ini, jika Jam = 2, maka berapa output yang akan ditampilkan? (Tulis langsung jawaban tanpa menjabarkannya, misal jawaban 10, tulis langsung 10 di kolom jawaban) *



7200



Jika Bilangan Bulat yang dimasukkan adalah 15321, maka output yang ditampilkan adalah *

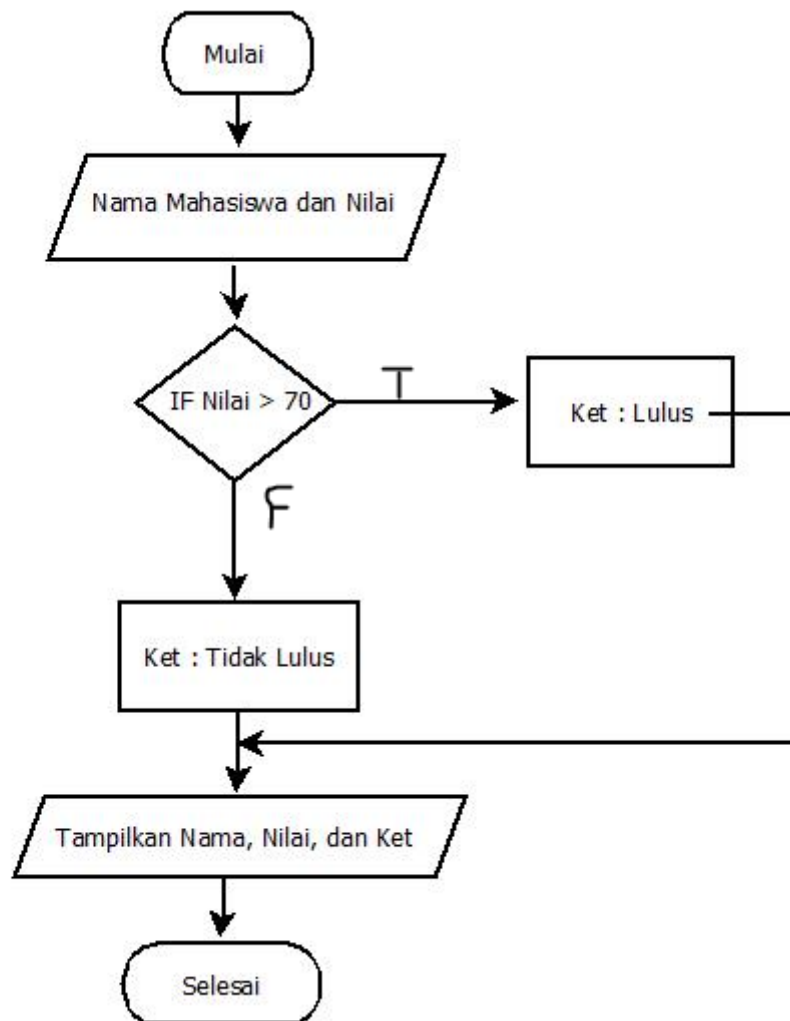


☐ Genap

☒ Ganjil



Berdasarkan flowchart dibawah, jika Nama Mahasiswa = Ronaldo, dan Nilai nya adalah 60, maka output yang dikeluarkan adalah *



- ☐ Ronaldo, 60, Lulus
- ☒ Ronaldo, 60, Tidak Lulus
- ☐ Lulus
- ☐ Tidak Lulus
- ☐ // Tidak ada yang ditampilkan
- ☐ Semua Benar

Section 4



Modularisasi adalah membuat program yang kompleks menjadi beberapa sub-program yang lebih sederhana, salah satu penerapannya adalah dengan menggunakan Fungsi pada program *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Fungsi awal yang selalu ada pada program C++ adalah fungsi ... *

- ☒ main()
- ☐ new()
- ☐ first()

Ketika membuat fungsi, kita tidak perlu mendefinisikan tipe dari suatu fungsi. *

- ☐ TRUE
- ☒ FALSE

Fungsi utama pada program, harus dibuat dengan menggunakan tipe integer. *

- ☐ FALSE
- ☒ TRUE



Tempat untuk menuliskan statement-statement yang akan dieksekusi maka dapat ditulis di dalam tanda ... *

- ☐ kurung siku []
- ☒ kurung kurawal { }
- ☐ kurung ()
- ☐ kurung segitiga < >

Fungsi adalah suatu kumpulan statement/instruksi yang saling berkaitan sehingga menjadi suatu fungsi tertentu. *

- ☐ FALSE
- ☒ TRUE

Manakah yang merupakan manfaat dari penggunaan Fungsi ? *

- ☐ Fungsi membuat code yang dibuat menjadi lebih rapi dan mudah dibaca
- ☐ Fungsi menghindari membuat code yang sama berulang kali
- ☒ Kedua jawaban lainnya benar

Secara umum, fungsi dapat dibagi menjadi 2, yaitu fungsi yang telah tersedia oleh library C++, dan juga fungsi yang didefinisikan sendiri oleh programmer. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE



Variabel yang dideklarasikan di dalam suatu fungsi ataupun blok disebut dengan istilah ... *

- ☒ Variabel Local
- ☐ Variabel Global

Variabel yang dideklarasikan di luar dari suatu fungsi ataupun blok disebut dengan istilah ... *

- ☐ Variabel Local
- ☒ Variabel Global

Terdapat fungsi `getData() { // code }`, maka fungsi tersebut dapat dipanggil di fungsi utama dengan cara ... *

- ☐ `getData{};`
- ☒ `getData();`
- ☐ `getData[];`
- ☐ `getData;`

Kegunaan dari statement `return;` adalah ... *

- ☐ Keluar dari suatu fungsi, khusus pada fungsi main adalah keluar dari program (mengakhiri program)
- ☐ Mengembalikan nilai ke yang memanggil, nilai yang dikembalikan harus sesuai dengan tipe data fungsinya
- ☒ Kedua pilihan jawaban lainnya benar



Fungsi yang didefinisikan menggunakan keyword void adalah fungsi yang tidak membutuhkan statement return. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Ketika memanggil fungsi yang ada return value, maka kita bisa seolah-olah menganggap nya sebagai suatu variabel dengan tipe data sesuai dengan tipe fungsi yang telah didefinisikan. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Tempat untuk menuliskan parameter yang diperlukan pada fungsi adalah di dalam ... *

- ☐ kurung kurawal { }
- ☒ kurung ()
- ☐ kurung segitiga < >
- ☐ kurung siku []

Parameter yang diberikan pada fungsi dapat ditulis lebih dari 1, antar setiap parameter digunakan pemisah berbentuk titik dua (:) *

- ☒ FALSE
- ☐ TRUE



Ketika akan memanggil fungsi yang menggunakan parameter, maka kita butuh menambahkan argument ketika akan memanggil fungsi tersebut didalam tanda kurung () *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Ketika akan memanggil fungsi yang menggunakan parameter, maka kita butuh menambahkan argument. Argument dapat berbentuk variabel maupun literal *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Pada C++, parameter pada fungsi juga harus diberikan keterangan tipe data nya. *

- ☒ FALSE
- ☐ TRUE

Default parameter digunakan untuk memberikan nilai default dari suatu parameter, nilai default dapat diberikan dengan menggunakan operator assignment (=). *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE



Pada gambar, ketika myFunction() dipanggil, maka yang keluar di layar adalah ... *

```
#include <iostream>
using namespace std;

void myFunction(string country = "Indonesia"){
    cout << country << endl;
}

int main(){

    myFunction("Italia");
    myFunction("Sweden");
    myFunction("Rusia");
    myFunction();

    return 0;
}
```

- ☐ Sweden
- ☐ Rusia
- ☐ // Menampilkan error, karena harus memasukkan argumen ketika memanggil fungsi myFunction
- ☒ Indonesia



Pada gambar, ketika `myFunction("Italia")` dipanggil, maka "Italia" disebut dengan argument, sedangkan country adalah parameter. *

```
#include <iostream>
using namespace std;

void myFunction(string country = "Indonesia"){
    cout << country << endl;
}

int main(){

    myFunction("Italia");
    myFunction("Sweden");
    myFunction("Rusia");
    myFunction();

    return 0;
}
```

- ☐ FALSE
- ☒ TRUE

Section 5

Jangan terburu buru, baca perlahan, dan jika perlu buatlah coretan di kertas, jangan lupa berdoa.

Array tidak hanya 1 dimensi, tetapi bisa lebih dari itu, 2 dimensi, 3 dimensi, dan lainnya *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE



Untuk menyimpan Informasi nilai 1 Quiz Matakuliah Pemrograman Komputer dari seorang siswa maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☒ Tidak perlu array, gunakan variabel biasa, karena data yang disimpan hanya 1
- ☐ 7 Dimensi
- ☐ 6 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi

Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz Matakuliah Pemrograman Komputer dari seorang siswa maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 6 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 7 Dimensi
- ☒ 1 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi



Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari seorang siswa maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 4 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☒ 2 Dimensi
- ☐ 6 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi
- ☐ 7 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi

Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari 50 orang siswa pada suatu kelas maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 7 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi
- ☒ 3 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi
- ☐ 6 Dimensi



Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari 50 orang siswa pada 7 kelompok kelas (misal: Kelas A, B, C, D, E, F, G) maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 6 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi
- ☒ 4 Dimensi
- ☐ 7 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi

Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari 50 orang siswa pada 7 kelompok kelas (misal: Kelas A, B, C, D, E, F, G) pada 4 Universitas di salah satu provinsi di Indonesia maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 2 Dimensi
- ☐ 6 Dimensi
- ☒ 5 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi
- ☐ 7 Dimensi



Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari 50 orang siswa pada 7 kelompok kelas (misal: Kelas A, B, C, D, E, F, G) pada 4 Universitas di 34 provinsi di Indonesia maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 7 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 1 Dimensi
- ☒ 6 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi

Untuk menyimpan Informasi List atau Daftar nilai 14 Quiz untuk Matakuliah Pemrograman Komputer, Agama Islam, dan Bahasa Inggris dari 50 orang siswa pada 7 kelompok kelas (misal: Kelas A, B, C, D, E, F, G) pada 4 Universitas di 34 provinsi di Seluruh Dunia maka dapat menggunakan array ... *

- ☐ 1 Dimensi
- ☐ 5 Dimensi
- ☐ 6 Dimensi
- ☐ 4 Dimensi
- ☐ 3 Dimensi
- ☐ 2 Dimensi
- ☒ 7 Dimensi

Section 6



Errors, yaitu suatu permasalahan yang terjadi pada program komputer, atau sebutan dunia IT nya lebih dikenal dengan istilah "Bugs" , adalah suatu hal yang terjadi pada program yang mengakibatkan program tidak berfungsi sebagaimana yang diharapkan. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Pertanyaan

Error yang terjadi karena kesalahan penulisan titik koma termasuk jenis error ... *

- ☐ Semantic Error
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☒ Syntax Error
- ☐ Compiler Warning
- ☐ Logic Error
- ☐ Runtime Error
- ☐ Linker Error



Error yang terjadi karena kesalahan makna seperti menjumlahkan integer dengan string termasuk jenis error ... *

- ☐ Compiler Warning
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Syntax Error
- ☒ Semantic Error
- ☐ Linker Error
- ☐ Runtime Error
- ☐ Logic Error

Error yang terjadi karena kita menggunakan suatu variabel dari file lain tetapi tidak mengikutsertakan file tersebut saat program di proses. Error tersebut dapat dikategorikan kedalam jenis error ... *

- ☐ Compiler Warning
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Syntax Error
- ☐ Semantic Error
- ☐ Logic Error
- ☐ Runtime Error
- ☒ Linker Error



Error yang terjadi saat program berhasil berjalan seperti error akibat pembagian terhadap angka 0, atau memori pada komputer kurang atau file yang dibaca tidak ditemukan, dapat tergolong sebagai jenis error ... *

- ☐ Semantic Error
- ☐ Compiler Warning
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Linker Error
- ☐ Syntax Error
- ☐ Logic Error
- ☒ Runtime Error

Tidak terdapat error saat proses kompilasi, dan tidak terdapat error saat menjalankan program tersebut. Tetapi setelah program digunakan beberapa kali, terdapat hal yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dapat dikategorikan sebagai jenis error ... *

- ☐ Compiler Warning
- ☐ Syntax Error
- ☒ Logic Error
- ☐ Semantic Error
- ☐ Linker Error
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Runtime Error



Suatu variabel di deklarasikan, lalu langsung ditampilkan ke layar. Hal ini dapat mengakibatkan ... *

- ☐ Semantic Error
- ☐ Runtime Error
- ☐ Syntax Error
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Logic Error
- ☒ Compiler Warning
- ☐ Linker Error

Pertanyaan: Baca Skenario Terlebih dahulu

Scenario :

1. Dibutuhkan suatu program yang dapat melakukan operasi pembagian.
2. Angka pertama dan angka kedua diinput oleh user dan disimpan dalam bentuk Integer
3. Angka pertama ditambahkan dengan Variabel X yang ada pada Program kemudian dibagi dengan Angka kedua (Hasil pembagian dalam bentuk integer)

Jika Angka kedua $\neq 0$, maka tampilkanlah hasil sesuai pernyataan 3.

Jika Angka kedua = 0, maka tampilkanlah pesan "Angka kedua tidak boleh 0"

Silahkan mengerjakan soal berikut, jangan tergesa gesa ketika membaca source code dari orang lain.



Error/Warning apa yang terjadi pada program yang ada di gambar berikut ? *

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 10;

    cout << "Input First Number = " << endl;
    int firstNumber;
    cin >> firstNumber;

    cout << "Input Second Number = " << endl;
    int secondNumber;
    cin >> secondNumber;

    if (secondNumber != 0){
        cout << (firstNumber + x) / secondNumber;
    } else {
        cout << "Angka kedua tidak boleh 0";
    }

    return 0;
}
```

- ☐ Logic Error
- ☐ Linker Error
- ☐ Semantic Error
- ☐ Syntax Error
- ☐ Runtime Error
- ☒ Tidak ada Error tidak ada Warning
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Compiler Warning



Jenis Error apa yang dicegah pada statement IF ELSE yang ada pada program berikut ? *

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 10;

    cout << "Input First Number = " << endl;
    int firstNumber;
    cin >> firstNumber;

    cout << "Input Second Number = " << endl;
    int secondNumber;
    cin >> secondNumber;

    if (secondNumber != 0){
        cout << (firstNumber + x) / secondNumber;
    } else {
        cout << "Angka kedua tidak boleh 0";
    }

    return 0;
}
```

- ☐ Compiler Warning
- ☐ Tidak ada Error tidak ada Warning
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Logic Error
- ☐ Semantic Error
- ☐ Syntax Error
- ☐ Linker Error
- ☒ Runtime Error



Error/Warning apa yang terjadi pada program yang ada di gambar berikut ? *

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 10;

    cout << "Input First Number = " << endl;
    int firstNumber;
    cin >> firstNumber;

    cout << "Input Second Number = " << endl;
    int secondNumber;
    cin >> secondNumber;

    if (secondNumber != 0){
        cout << firstNumber + x / secondNumber;
    } else {
        cout << "Angka kedua tidak boleh 0";
    }

    return 0;
}
```

- ☐ Tidak ada Error tidak ada Warning
- ☐ Runtime Error
- ☐ Compiler Warning
- ☐ Semantic Error
- ☐ Linker Error
- ☐ Compiler Error (pilih ini jika terdapat syntax dan semantic error secara bersamaan)
- ☐ Syntax Error
- ☒ Logic Error

Section 7



Ketika huruf besar (uppercase) atau huruf kecil (lowercase) berpengaruh terhadap pencarian, maka dapat dikatakan pencarian tersebut secara ... *

- ☒ case sensitive
- ☐ case insensitive

Ketika huruf besar (uppercase) atau huruf kecil (lowercase) tidak berpengaruh terhadap pencarian, maka dapat dikatakan pencarian tersebut secara ... *

- ☐ case sensitive
- ☒ case insensitive

ketika melakukan pencarian, maka kita butuh mendefinisikan suatu teks atau data yang ingin di cari, dalam hal ini kata atau teks atau data yang ingin di cari kita sebut dengan istilah *

- ☐ keyword
- ☐ kata kunci
- ☐ kata pencarian
- ☒ semua benar



Algoritma pencarian yang menelusuri data berurutan dari awal hingga akhir data dapat kita sebut dengan algoritma ... *

- ☐ Sequential Search
- ☐ Binary Search
- ☐ Interpolation Search
- ☒ Semua Benar

Variabel Counter adalah suatu variabel yang sifatnya bertambah atau berkurang nilainya dengan interval tertentu. Dapat digunakan untuk menghitung jumlah data yang match (sesuai dengan kriteria). *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Kita dapat mengurutkan informasi yang terdapat pada suatu array, dengan membandingkan nilai dari tiap elemen dengan elemen lainnya. *

- ☒ TRUE
- ☐ FALSE

Pengurutan dari nilai yang terbesar ke yang terkecil disebut dengan pengurutan ... *

- ☐ ASCENDING
- ☒ DESCENDING



Pengurutan dari nilai yang terkecil ke yang terbesar disebut dengan pengurutan

... *

- ☒ ASCENDING
- ☐ DESCENDING

Formulir ini dibuat di luar domain Anda. - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

