

Digital Literacy Knowledge and Concepts

1. **Apa yang dimaksud dengan literasi digital?**

- A. Kemampuan menggunakan komputer dan perangkat lunak dasar.
- B. Kemampuan memahami dan menggunakan informasi digital dengan bijak.
- C. Kemampuan menulis dan membaca menggunakan komputer.
- D. Kemampuan mengembangkan perangkat lunak.

****Jawaban: B****

2. **Manakah berikut ini yang bukan termasuk dalam literasi digital?**

- A. Penggunaan media sosial dengan bijak
- B. Membaca dan menulis di internet
- C. Menghitung secara manual
- D. Melindungi data pribadi secara online

****Jawaban: C****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

3. **Apa yang dimaksud dengan berpikir sistemik?**

- A. Berpikir secara linear
- B. Berpikir dalam kerangka keseluruhan dan saling keterkaitan
- C. Berpikir secara acak
- D. Berpikir hanya tentang bagian tertentu

****Jawaban: B****

4. **Mengapa berpikir sistemik penting dalam transformasi digital?**

- A. Membantu memahami dampak dari setiap komponen teknologi
- B. Membuat pekerjaan lebih cepat selesai
- C. Mengurangi biaya implementasi teknologi
- D. Menghilangkan kebutuhan akan pelatihan karyawan

****Jawaban: A****

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

5. **Apa itu kecerdasan buatan (Artificial Intelligence)?**

- A. Kemampuan komputer untuk bermain game
- B. Sistem komputer yang dapat melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia

- C. Program komputer untuk mengedit foto
- D. Alat untuk browsing internet

****Jawaban: B****

6. **Apa fungsi utama dari Science Technopark (STP)?**

- A. Tempat untuk rekreasi ilmiah
- B. Pusat pengembangan dan inkubasi teknologi
- C. Tempat belajar memasak

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- D. Taman bermain anak-anak

****Jawaban: B****

ITS and National Research Roadmap Knowledge

7. ****Apa tujuan utama dari roadmap riset nasional?****

- A. Menentukan jadwal liburan nasional
- B. Mengarahkan fokus dan prioritas riset untuk pembangunan nasional
- C. Menetapkan harga barang-barang riset
- D. Mengorganisir kegiatan sosial kampus

****Jawaban: B****

8. ****Apa peran ITS dalam roadmap riset nasional?****

- A. Mengorganisir acara musik
- B. Menjadi pusat inovasi dan penelitian teknologi
- C. Mengelola perkuliahan seni dan budaya
- D. Mengatur keuangan negara

****Jawaban: B****

Innovative Creative Knowledge

9. ****Apa yang dimaksud dengan pengetahuan kreatif dan inovatif?****

- A. Meniru ide orang lain
- B. Menghasilkan ide-ide baru yang berguna dan aplikatif
- C. Menghentikan inovasi
- D. Mempelajari sejarah teknologi

****Jawaban: B****

10. ****Mengapa inovasi penting dalam teknologi?****

- A. Untuk menjaga status quo
- B. Untuk menciptakan solusi baru terhadap masalah yang ada
- C. Untuk mengurangi penggunaan teknologi
- D. Untuk menghentikan perkembangan teknologi

****Jawaban: B****

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

11. ****Apa itu SDGs (Sustainable Development Goals)?****

- A. Tujuan pembangunan yang tidak berkelanjutan
- B. Tujuan global yang ditetapkan oleh PBB untuk mengakhiri kemiskinan, melindungi planet, dan memastikan kesejahteraan
- C. Rencana perjalanan liburan internasional
- D. Program pengembangan budaya lokal

****Jawaban: B****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



12. ****Berapa banyak tujuan yang terdapat dalam SDGs?****

- A. 10
- B. 17
- C. 15
- D. 20

****Jawaban: B****

Open Source Technology and IT Ethics

13. ****Apa yang dimaksud dengan teknologi open source?****

- A. Perangkat lunak yang gratis dan dapat diubah oleh siapa saja
- B. Perangkat lunak yang berbayar dan eksklusif
- C. Perangkat keras yang dapat diakses semua orang
- D. Program komputer yang tidak bisa diubah

****Jawaban: A****

14. ****Mengapa etika IT penting dalam penggunaan teknologi?****

- A. Untuk menghindari penggunaan teknologi yang salah
- B. Untuk membuat teknologi lebih lambat
- C. Untuk mengurangi biaya produksi
- D. Untuk menghapus semua data

****Jawaban: A****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

15. ****Apa tujuan dari Program Kreativitas Mahasiswa (PKM)?****

- A. Membantu mahasiswa dalam mengembangkan inovasi berbasis proyek
- B. Memberi hadiah kepada mahasiswa
- C. Mengurangi beban belajar mahasiswa
- D. Membuat mahasiswa lebih santai

****Jawaban: A****

16. ****Apa saja output yang diharapkan dari proposal PKM?****

- A. Artikel, poster, dan video
- B. Buku, skripsi, dan jurnal
- C. Puisi, cerita pendek, dan novel
- D. Lukisan, patung, dan foto

****Jawaban: A****

Untuk menjaga keberagaman dan memastikan cakupan topik yang luas, berikut adalah beberapa soal tambahan dari masing-masing materi:

Digital Literacy Knowledge and Concepts

17. ****Apa saja komponen utama dari literasi digital?****

- A. Pengetahuan teknologi, komunikasi digital, dan keamanan informasi

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- B. Pengetahuan fisika, kimia, dan biologi
- C. Pengetahuan sejarah, geografi, dan ekonomi
- D. Pengetahuan matematika, bahasa, dan seni

****Jawaban: A****

18. ****Manakah yang termasuk dalam contoh literasi digital?****

- A. Menggunakan media sosial secara bertanggung jawab
- B. Menulis surat dengan tangan
- C. Membaca buku fisik
- D. Menghitung menggunakan kalkulator

****Jawaban: A****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

19. ****Apa yang dimaksud dengan transformasi informasi?****

- A. Proses mengubah data menjadi informasi yang berguna
- B. Proses menghapus informasi
- C. Proses menyimpan informasi
- D. Proses mencetak informasi

****Jawaban: A****

20. ****Bagaimana berpikir sistemik dapat membantu dalam penyelesaian masalah?****

- A. Dengan memahami interkoneksi antara berbagai komponen dalam sebuah sistem
- B. Dengan fokus pada satu komponen saja
- C. Dengan mengabaikan masalah
- D. Dengan mempercepat proses

****Jawaban: A****

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

21. ****Apa saja aplikasi kecerdasan buatan yang umum digunakan?****

- A. Asisten virtual, pemrosesan bahasa alami, dan analitik data
- B. Menyetrika baju, mencuci piring, dan menyapu lantai
- C. Menggambar, melukis, dan bermain musik
- D. Berjalan, berlari, dan melompat

****Jawaban: A****

22. ****Apa peran technopark dalam pengembangan teknologi?****

- A. Mendorong kolaborasi antara akademisi, industri, dan pemerintah untuk inovasi teknologi
- B. Menyediakan tempat hiburan
- C. Menyimpan arsip sejarah
- D. Menjual produk elektronik

****Jawaban: A****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



ITS and National Research Roadmap Knowledge

23. **Apa manfaat roadmap riset bagi peneliti?**

- A. Memberikan panduan dan fokus dalam penelitian
- B. Mengurangi biaya penelitian
- C. Mempercepat publikasi hasil riset
- D. Menyederhanakan proses penelitian

Jawaban: A

24. **Bagaimana ITS mendukung inovasi teknologi di Indonesia?**

- A. Dengan menjadi pusat riset dan pengembangan teknologi
- B. Dengan mengatur acara musik
- C. Dengan membuka toko elektronik
- D. Dengan mengorganisir turnamen olahraga

Jawaban: A

Innovative Creative Knowledge

25. **Apa saja karakteristik pengetahuan inovatif?**

- A. Kreativitas, kepraktisan, dan relevansi
- B. Kebosanan, kerumitan, dan ketidakrelevanan
- C. Kepalsuan, keacakan, dan ketidakpastian
- D. Kekakuan, kepastian, dan ketidakmampuan

Jawaban: A

26. **Bagaimana cara mengembangkan pengetahuan kreatif?**

- A. Dengan berlatih berpikir out-of-the-box dan menggabungkan berbagai ide
- B. Dengan mengikuti metode konvensional tanpa perubahan
- C. Dengan meniru ide orang lain
- D. Dengan menolak ide-ide baru

Jawaban: A

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

27. **Apa tujuan utama dari SDGs?

- A. Mengurangi populasi global
- B. Mengakhiri kemiskinan, melindungi planet, dan memastikan kesejahteraan bagi semua
- C. Meningkatkan konsumsi energi fosil
- D. Meningkatkan jumlah kendaraan di jalan raya

Jawaban: B

28. **SDGs menggantikan program apa yang sebelumnya dijalankan oleh PBB?

- A. Millenium Development Goals (MDGs)
- B. Program Global Warming

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- C. Program Pengurangan Polusi
- D. Program Ekonomi Digital

****Jawaban: A****

Open Source Technology and IT Ethics

29. ****Contoh perangkat lunak open source yang terkenal adalah:****

- A. Microsoft Office
- B. Linux
- C. Adobe Photoshop
- D. Windows 10

****Jawaban: B****

30. ****Apa salah satu keuntungan utama dari menggunakan perangkat lunak open source?***

- A. Harga yang mahal
- B. Dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna
- C. Dukungan teknis terbatas
- D. Hanya tersedia untuk pengguna tertentu

****Jawaban: B****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

31. ****Apa saja langkah-langkah utama dalam menyusun proposal PKM?***

- A. Identifikasi masalah, penelitian literatur, formulasi tujuan, dan penyusunan metodologi
- B. Menulis cerpen, menggambar ilustrasi, dan membuat video
- C. Membeli peralatan, menyusun anggaran, dan memasarkan produk
- D. Melakukan survei, menganalisis data, dan menyusun laporan akhir

****Jawaban: A****

32. ****Apa yang harus disertakan dalam output proposal PKM?***

- A. Artikel ilmiah, poster, dan video presentasi
- B. Buku puisi, cerita pendek, dan lukisan
- C. Sertifikat penghargaan, trofi, dan medali
- D. Foto keluarga, kartu pos, dan surat pribadi

****Jawaban: A****

Digital Literacy Knowledge and Concepts

33. ****Apa tujuan dari literasi digital dalam pendidikan?***

- A. Meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab
- B. Membatasi akses terhadap informasi digital
- C. Mengajarkan keterampilan fisik
- D. Mengurangi penggunaan teknologi di sekolah

****Jawaban: A****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



34. ****Apa yang dimaksud dengan keamanan informasi dalam konteks literasi digital?****
- A. Melindungi data dari akses yang tidak sah
 - B. Membagikan data secara bebas
 - C. Menyimpan semua data di perangkat fisik
 - D. Menghapus semua data setelah digunakan

****Jawaban: A****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

35. ****Apa keuntungan utama dari penerapan berpikir sistemik dalam organisasi?****
- A. Meningkatkan pemahaman tentang keterkaitan antar komponen
 - B. Mengisolasi masalah tanpa mempertimbangkan dampaknya
 - C. Mengurangi waktu analisis
 - D. Mengabaikan masukan dari pihak lain

****Jawaban: A****

36. ****Contoh penerapan berpikir sistemik dalam kehidupan sehari-hari adalah:****
- A. Menilai dampak penggunaan air dalam rumah tangga terhadap lingkungan
 - B. Membuat keputusan tanpa mempertimbangkan faktor lain
 - C. Fokus hanya pada satu aspek dari suatu masalah
 - D. Menghindari penggunaan teknologi sama sekali

****Jawaban: A****

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

37. ****Bagaimana kecerdasan buatan digunakan dalam industri kesehatan?****
- A. Untuk mendiagnosis penyakit, mengembangkan rencana perawatan, dan memprediksi hasil pasien
 - B. Untuk menggantikan semua dokter
 - C. Untuk mengelola administrasi rumah sakit
 - D. Untuk mengurangi jumlah pasien

****Jawaban: A****

38. ****Apa manfaat utama dari Science Technopark (STP) bagi mahasiswa?****
- A. Memberikan akses ke fasilitas penelitian dan pengembangan teknologi
 - B. Menyediakan tempat rekreasi
 - C. Menawarkan kursus memasak
 - D. Menjual produk elektronik dengan harga diskon

****Jawaban: A****

ITS and National Research Roadmap Knowledge

39. ****Apa yang dimaksud dengan roadmap riset ITS?****
- A. Panduan strategis untuk penelitian dan pengembangan yang difokuskan pada teknologi dan inovasi di ITS

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- B. Rencana perjalanan untuk dosen dan mahasiswa
- C. Jadwal acara tahunan kampus
- D. Daftar mata kuliah yang harus diambil

****Jawaban: A****

40. ****Bagaimana ITS berkontribusi dalam pencapaian SDGs?****

- A. Melalui penelitian dan inovasi yang mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan
- B. Dengan mengurangi kegiatan penelitian
- C. Dengan fokus pada kegiatan non-akademis
- D. Dengan menutup akses ke sumber daya penelitian

****Jawaban: A****

Innovative Creative Knowledge

41. ****Apa saja faktor yang mendorong inovasi dalam teknologi?****

- A. Kebutuhan pasar, kemajuan ilmiah, dan dukungan kebijakan
- B. Penolakan terhadap perubahan, keterbatasan sumber daya, dan regulasi ketat
- C. Kurangnya kompetisi, stagnasi teknologi, dan minimnya pendanaan
- D. Pengabaian terhadap masukan pengguna, isolasi tim, dan kurangnya visi

****Jawaban: A****

42. ****Bagaimana cara mengukur keberhasilan inovasi?****

- A. Melalui dampak positif terhadap pengguna, peningkatan efisiensi, dan penerimaan pasar
- B. Dengan melihat seberapa banyak ide yang ditolak
- C. Dengan menghitung jumlah kritik yang diterima
- D. Dengan memperhatikan seberapa cepat proyek dihentikan

****Jawaban: A****

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

43. ****Apa saja pilar utama dalam SDGs?****

- A. Ekonomi, sosial, dan lingkungan
- B. Pendidikan, budaya, dan teknologi
- C. Politik, militer, dan olahraga
- D. Kesehatan, transportasi, dan komunikasi

****Jawaban: A****

44. ****Bagaimana SDGs dapat diimplementasikan di tingkat lokal?****

- A. Dengan melibatkan komunitas lokal dalam perencanaan dan pelaksanaan program pembangunan berkelanjutan
- B. Dengan mengabaikan masukan dari masyarakat
- C. Dengan hanya fokus pada masalah global
- D. Dengan menghindari penggunaan teknologi

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



****Jawaban: A****

Open Source Technology and IT Ethics

45. ****Apa salah satu tantangan dalam pengembangan perangkat lunak open source?****

- A. Kurangnya dukungan teknis dan pendanaan
- B. Harga yang tinggi
- C. Keterbatasan akses ke kode sumber
- D. Ketergantungan pada vendor tertentu

****Jawaban: A****

46. ****Mengapa penting untuk mempertimbangkan etika dalam pengembangan teknologi?****

- A. Untuk memastikan teknologi digunakan secara bertanggung jawab dan tidak merugikan masyarakat
- B. Untuk menghindari penggunaan teknologi
- C. Untuk mempercepat proses pengembangan
- D. Untuk mengurangi biaya produksi

****Jawaban: A****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

47. ****Apa saja kriteria penilaian dalam proposal PKM?****

- A. Kreativitas, inovasi, dan relevansi terhadap masalah yang ada
- B. Panjang tulisan, jumlah gambar, dan jumlah halaman
- C. Warna kertas, jenis huruf, dan ukuran kertas
- D. Lokasi penulisan, waktu penulisan, dan usia penulis

****Jawaban: A****

48. ****Bagaimana cara mempersiapkan proposal PKM yang efektif?****

- A. Dengan melakukan penelitian yang mendalam, menyusun rencana yang jelas, dan menyajikan data dengan baik
- B. Dengan menyalin proposal sebelumnya
- C. Dengan mengabaikan masukan dari pembimbing
- D. Dengan mengurangi jumlah informasi yang disajikan

****Jawaban: A****

Digital Literacy Knowledge and Concepts

49. ****Apa yang dimaksud dengan privasi digital?****

- A. Hak individu untuk mengontrol bagaimana informasi pribadi mereka digunakan dan dibagikan
- B. Penghapusan semua data dari internet
- C. Penyimpanan semua data di cloud
- D. Pembagian informasi pribadi secara bebas

****Jawaban: A****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



50. ****Mengapa literasi digital penting dalam era digital?***

- A. Untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan efisien
- B. Untuk mengurangi penggunaan teknologi
- C. Untuk menggant

ikan literasi tradisional

- D. Untuk membatasi akses terhadap informasi

****Jawaban: A****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

51. ****Apa yang dimaksud dengan umpan balik dalam berpikir sistemik?***

- A. Proses di mana output dari sistem digunakan sebagai input untuk memperbaiki sistem tersebut
- B. Proses mengabaikan masukan dari pengguna
- C. Proses mempercepat produksi
- D. Proses menyimpan informasi tanpa perubahan

****Jawaban: A****

52. ****Contoh penerapan umpan balik dalam organisasi adalah:***

- A. Menilai kinerja karyawan dan memberikan pelatihan tambahan jika diperlukan
- B. Mengabaikan masukan karyawan
- C. Mengurangi interaksi antar departemen
- D. Menghapus semua laporan kinerja

****Jawaban: A****

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

53. ****Bagaimana AI dapat digunakan dalam analisis data?***

- A. Untuk mengidentifikasi pola, tren, dan wawasan dari data besar
- B. Untuk menghancurkan data
- C. Untuk menghindari analisis data
- D. Untuk menambah jumlah data

****Jawaban: A****

54. ****Apa peran technopark dalam mendukung start-up teknologi?***

- A. Memberikan bimbingan, pendanaan, dan akses ke fasilitas penelitian
- B. Menjual produk perusahaan rintisan
- C. Menyediakan ruang kerja tanpa fasilitas tambahan
- D. Mengisolasi start-up dari industri

****Jawaban: A****

ITS and National Research Roadmap Knowledge

55. ****Apa yang dimaksud dengan sinergi dalam roadmap riset nasional?***

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- A. Kolaborasi antar institusi untuk mencapai tujuan riset bersama
- B. Kompetisi antar institusi untuk mendapatkan dana riset
- C. Pengurangan aktivitas riset
- D. Penghapusan kerjasama antar institusi

****Jawaban: A****

56. ****Bagaimana roadmap riset dapat meningkatkan daya saing nasional?*****

- A. Dengan mengarahkan riset pada inovasi yang memiliki potensi komersial dan relevansi global
- B. Dengan mengurangi jumlah riset
- C. Dengan fokus pada masalah lokal saja
- D. Dengan menghindari kolaborasi internasional

****Jawaban: A****

Innovative Creative Knowledge

57. ****Apa yang dimaksud dengan inovasi disruptif?*****

- A. Inovasi yang mengubah cara pasar atau industri beroperasi secara signifikan
- B. Inovasi yang tidak memiliki dampak signifikan
- C. Inovasi yang hanya memperbaiki produk yang sudah ada
- D. Inovasi yang menurunkan kualitas produk

****Jawaban: A****

58. ****Contoh inovasi disruptif adalah:*****

- A. Ponsel pintar yang menggantikan ponsel konvensional
- B. Perbaikan kecil pada desain produk
- C. Penggantian warna produk
- D. Penambahan fitur kecil pada perangkat lunak

****Jawaban: A****

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

59. ****Bagaimana SDGs mendukung pembangunan berkelanjutan?*****

- A. Dengan menetapkan target yang holistik untuk kesejahteraan sosial, ekonomi, dan lingkungan
- B. Dengan fokus pada satu aspek pembangunan saja
- C. Dengan mengabaikan kebutuhan masyarakat
- D. Dengan mengurangi kerjasama internasional

****Jawaban: A****

60. ****Apa yang dimaksud dengan kemitraan dalam konteks SDGs?*****

- A. Kerjasama antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat sipil untuk mencapai tujuan bersama
- B. Kompetisi antar negara
- C. Pemisahan antara sektor publik dan swasta

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- D. Penutupan akses terhadap sumber daya internasional

****Jawaban: A****

Open Source Technology and IT Ethics

61. ****Apa yang dimaksud dengan lisensi open source?****

- A. Lisensi yang memungkinkan pengguna untuk mengubah dan mendistribusikan ulang perangkat lunak
- B. Lisensi yang melarang perubahan pada perangkat lunak
- C. Lisensi yang membatasi penggunaan perangkat lunak
- D. Lisensi yang mengharuskan pembayaran royalti

****Jawaban: A****

62. ****Mengapa etika penting dalam pengembangan AI?****

- A. Untuk memastikan AI digunakan untuk kebaikan dan tidak merugikan manusia
- B. Untuk mempercepat pengembangan AI
- C. Untuk mengurangi biaya produksi AI
- D. Untuk menambah kompleksitas AI

****Jawaban: A****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

63. ****Bagaimana cara mengukur keberhasilan PKM?****

- A. Melalui dampak positif terhadap masyarakat, inovasi yang dihasilkan, dan keberlanjutan proyek
- B. Dengan melihat jumlah halaman proposal
- C. Dengan menghitung biaya yang dikeluarkan
- D. Dengan memperhatikan jumlah kata yang digunakan

****Jawaban: A****

64. ****Apa yang harus dilakukan setelah proposal PKM disetujui?****

- A. Melaksanakan proyek sesuai dengan rencana dan mengawasi perkembangan
- B. Mengubah rencana tanpa pemberitahuan
- C. Menghentikan proyek setelah menerima dana
- D. Mengabaikan masukan dari pembimbing

****Jawaban: A****

Digital Literacy Knowledge and Concepts

65. ****Apa yang dimaksud dengan footprint digital?****

- A. Jejak data yang ditinggalkan oleh aktivitas online seseorang
- B. Alat untuk mencetak dokumen
- C. Metode untuk menghapus data
- D. Proses untuk mempercepat akses internet

****Jawaban: A****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



66. **Mengapa penting untuk memahami footprint digital?**

- A. Untuk menjaga privasi dan keamanan online
- B. Untuk mempercepat proses pencetakan
- C. Untuk mengurangi penggunaan internet
- D. Untuk menghindari teknologi

Jawaban: A

Systems Thinking Theory and Information Transformation

67. **Apa yang dimaksud dengan loop umpan balik positif?**

- A. Proses di mana output memperkuat input, menghasilkan efek yang semakin kuat
- B. Proses di mana output mengurangi input
- C. Proses di mana input tidak berpengaruh pada output
- D. Proses di mana sistem menjadi stabil

Jawaban: A

68. **Contoh loop umpan balik positif adalah:**

- A. Pertumbuhan populasi yang terus meningkat
- B. Penurunan populasi secara stabil
- C. Tidak ada perubahan dalam populasi
- D. Fluktuasi populasi yang tidak beraturan

Jawaban: A

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

69. **Apa yang dimaksud dengan machine learning dalam konteks AI?**

- A. Metode di mana komputer belajar dari data untuk membuat keputusan atau prediksi
- B. Metode untuk menghancurkan data
- C. Proses untuk mencetak dokumen
- D. Proses untuk memperlambat komputer

Jawaban: A

70. **Bagaimana technopark dapat membantu dalam komersialisasi teknologi?**

- A. Dengan menyediakan akses ke pasar, jaringan bisnis, dan pendanaan
- B. Dengan membatasi akses ke pasar
- C. Dengan mengurangi jaringan bisnis
- D. Dengan menghapus pendanaan

Jawaban: A

ITS and National Research Roadmap Knowledge

71. **Apa yang dimaksud dengan ekosistem riset?**

- A. Lingkungan yang mendukung kolaborasi dan inovasi antara berbagai pemangku kepentingan dalam penelitian
- B. Tempat penyimpanan data

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- C. Sistem untuk mengelola keuangan
- D. Alat untuk menghitung jumlah peneliti

****Jawaban: A****

72. ****Bagaimana ITS mendukung ekosistem riset nasional?****

- A. Dengan menyediakan fasilitas, sumber daya, dan kolaborasi antar institusi
- B. Dengan mengurangi jumlah peneliti
- C. Dengan mengabaikan kolaborasi
- D. Dengan menutup akses ke fasilitas penelitian

****Jawaban: A****

Innovative Creative Knowledge

73. ****Apa yang dimaksud dengan kreativitas dalam inovasi?****

- A. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal
- B. Kemampuan untuk meniru ide orang lain
- C. Kemampuan untuk mengabaikan masalah
- D. Kemampuan untuk mengurangi inovasi

****Jawaban: A****

74. ****Bagaimana cara mengembangkan kreativitas dalam tim?****

- A. Dengan mendorong kolaborasi, brainstorming, dan keberagaman perspektif
- B. Dengan membatasi komunikasi
- C. Dengan mengisolasi anggota tim
- D. Dengan mengabaikan masukan dari tim

****Jawaban: A****

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

75. ****Apa yang dimaksud dengan inklusi sosial dalam konteks SDGs?****

- A. Memastikan

semua kelompok masyarakat mendapatkan akses yang adil terhadap peluang dan sumber daya

- B. Mengisolasi kelompok tertentu dari masyarakat
- C. Mengurangi partisipasi masyarakat
- D. Menutup akses terhadap pendidikan

****Jawaban: A****

76. ****Bagaimana SDGs mendukung inklusi sosial?****

- A. Dengan menetapkan target yang mencakup kesejahteraan sosial dan pengurangan ketimpangan
- B. Dengan membatasi akses terhadap peluang
- C. Dengan mengurangi keterlibatan masyarakat
- D. Dengan fokus hanya pada aspek ekonomi

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



****Jawaban: A****

Open Source Technology and IT Ethics

77. ****Apa yang dimaksud dengan kontribusi dalam komunitas open source?****

- A. Partisipasi aktif dalam pengembangan, perbaikan, dan penyebaran perangkat lunak open source
- B. Pembatasan akses terhadap kode sumber
- C. Penghapusan kontribusi dari komunitas
- D. Penggunaan perangkat lunak tanpa izin

****Jawaban: A****

78. ****Mengapa penting untuk mendukung komunitas open source?****

- A. Untuk memastikan keberlanjutan dan perkembangan perangkat lunak secara kolektif
- B. Untuk mengurangi penggunaan perangkat lunak
- C. Untuk meningkatkan biaya perangkat lunak
- D. Untuk membatasi inovasi

****Jawaban: A****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

79. ****Apa yang dimaksud dengan metode penelitian dalam proposal PKM?****

- A. Pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data
- B. Cara untuk menghindari penelitian
- C. Metode untuk menghancurkan data
- D. Proses untuk memperlambat penelitian

****Jawaban: A****

80. ****Mengapa penting untuk memiliki metodologi yang jelas dalam proposal PKM?****

- A. Untuk memastikan penelitian dilakukan secara terstruktur dan dapat diulang
- B. Untuk mengurangi kejelasan penelitian
- C. Untuk membatasi hasil penelitian
- D. Untuk mempercepat penulisan proposal

****Jawaban: A****

Digital Literacy Knowledge and Concepts

81. ****Apa yang dimaksud dengan aksesibilitas digital?****

- A. Kemudahan bagi semua orang untuk mengakses dan menggunakan teknologi digital
- B. Pembatasan akses terhadap teknologi
- C. Pengurangan penggunaan teknologi
- D. Penyimpanan teknologi dalam ruang tertutup

****Jawaban: A****

82. ****Mengapa aksesibilitas digital penting?****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- A. Untuk memastikan bahwa semua individu, termasuk yang memiliki keterbatasan, dapat memanfaatkan teknologi digital
- B. Untuk mengurangi jumlah pengguna teknologi
- C. Untuk membatasi inovasi teknologi
- D. Untuk mempercepat penghapusan teknologi

****Jawaban: A****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

83. ****Apa yang dimaksud dengan diagram alir (flowchart) dalam berpikir sistemik?****

- A. Representasi grafis dari proses atau sistem yang menunjukkan langkah-langkah dan aliran informasi
- B. Teks panjang yang menjelaskan proses
- C. Metode untuk menghapus informasi
- D. Alat untuk menyimpan data

****Jawaban: A****

84. ****Mengapa diagram alir penting dalam berpikir sistemik?****

- A. Untuk memvisualisasikan proses dan memahami keterkaitan antar komponen
- B. Untuk mengurangi pemahaman tentang sistem
- C. Untuk membatasi aliran informasi
- D. Untuk menghapus langkah-langkah dalam proses

****Jawaban: A****

Artificial Intelligence Introduction and Science Technopark Knowledge (STP)

85. ****Apa yang dimaksud dengan jaringan saraf tiruan (neural network) dalam AI?****

- A. Sistem komputasi yang dirancang untuk meniru cara kerja otak manusia dalam memproses informasi
- B. Metode untuk menghancurkan data
- C. Proses untuk mencetak dokumen
- D. Alat untuk memperlambat komputer

****Jawaban: A****

86. ****Bagaimana technopark mendukung inovasi teknologi?****

- A. Dengan menyediakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, penelitian, dan pengembangan produk baru
- B. Dengan membatasi akses ke fasilitas
- C. Dengan mengurangi kerjasama antar peneliti
- D. Dengan menghapus pendanaan

****Jawaban: A****

ITS and National Research Roadmap Knowledge

87. ****Apa yang dimaksud dengan pusat keunggulan (center of excellence)?****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- A. Institusi atau unit yang memiliki keahlian dan sumber daya untuk memimpin dalam bidang penelitian tertentu
- B. Tempat untuk menyimpan data
- C. Alat untuk menghitung jumlah peneliti
- D. Sistem untuk mengelola keuangan

****Jawaban: A****

88. ****Bagaimana ITS berperan sebagai pusat keunggulan?***

- A. Dengan fokus pada penelitian berkualitas tinggi dan kolaborasi internasional
- B. Dengan mengurangi kegiatan penelitian
- C. Dengan mengabaikan kolaborasi
- D. Dengan menutup akses ke fasilitas penelitian

****Jawaban: A****

Innovative Creative Knowledge

89. ****Apa yang dimaksud dengan inkubasi bisnis?***

- A. Proses mendukung pengembangan start-up dengan menyediakan sumber daya, bimbingan, dan jaringan
- B. Proses untuk menghentikan bisnis
- C. Proses untuk mengurangi jumlah bisnis
- D. Proses untuk mengisolasi start-up

****Jawaban: A****

90. ****Bagaimana inkubasi bisnis membantu start-up?***

- A. Dengan memberikan bimbingan, akses ke pendanaan, dan fasilitas untuk mengembangkan produk
- B. Dengan membatasi akses ke sumber daya
- C. Dengan mengurangi interaksi dengan mentor
- D. Dengan menghapus jaringan bisnis

****Jawaban: A****

SDGs Concept (Sustainable Development Goals)

91. ****Apa yang dimaksud dengan ketahanan pangan dalam SDGs?***

- A. Kemampuan untuk memastikan semua orang memiliki akses terhadap makanan yang cukup, aman, dan bergizi
- B. Pembatasan akses terhadap makanan
- C. Pengurangan produksi pangan
- D. Penyimpanan makanan dalam ruang tertutup

****Jawaban: A****

92. ****Bagaimana SDGs mendukung ketahanan pangan?***

- A. Dengan menetapkan target untuk meningkatkan produksi pangan berkelanjutan dan akses terhadap makanan

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- B. Dengan mengurangi produksi pangan
- C. Dengan membatasi distribusi makanan
- D. Dengan menutup akses terhadap sumber daya pangan

****Jawaban: A****

Open Source Technology and IT Ethics

93. ****Apa yang dimaksud dengan transparansi dalam pengembangan perangkat lunak open source?****

- A. Keterbukaan dalam proses pengembangan, termasuk akses ke kode sumber dan dokumentasi
- B. Pembatasan akses ke kode sumber
- C. Penghapusan dokumentasi
- D. Pengurangan keterlibatan komunitas

****Jawaban: A****

94. ****Mengapa transparansi penting dalam perangkat lunak open source?****

- A. Untuk memastikan kode dapat diperiksa, dimodifikasi, dan ditingkatkan oleh siapa saja
- B. Untuk mengurangi akses ke kode
- C. Untuk membatasi kontribusi komunitas
- D. Untuk mempercepat pengembangan

****Jawaban: A****

Student Creative Program (PKM) Proposal Concept

95. ****Apa yang dimaksud dengan analisis SWOT dalam proposal PKM?****

- A. Alat untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proyek
- B. Metode untuk menghentikan proyek
- C. Proses untuk mengurangi jumlah kata dalam proposal
- D. Alat untuk mempercepat penulisan proposal

****Jawaban: A****

96. ****Mengapa analisis SWOT penting dalam proposal PKM?****

- A. Untuk memahami faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan proyek
- B. Untuk mengurangi kompleksitas proposal
- C. Untuk membatasi penelitian
- D. Untuk mempercepat penilaian proposal

****Jawaban: A****

Digital Literacy Knowledge and Concepts

97. ****Apa yang dimaksud dengan phishing dalam konteks keamanan digital?****

- A. Teknik penipuan untuk mendapatkan informasi pribadi dengan menyamar sebagai entitas yang tepercaya

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



- B. Metode untuk meningkatkan kecepatan internet
- C. Proses untuk menyimpan data
- D. Alat untuk mencetak dokumen

****Jawaban: A****

98. ****Bagaimana cara melindungi diri dari phishing?****

- A. Dengan tidak mengklik tautan atau lampiran dalam email yang mencurigakan
- B. Dengan membagikan informasi pribadi secara bebas
- C. Dengan mengabaikan semua email
- D. Dengan menyimpan semua data di perangkat fisik

****Jawaban: A****

Systems Thinking Theory and Information Transformation

99. ****Apa yang dimaksud dengan model mental dalam berpikir sistemik?****

- A. Kerangka kerja internal yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan dunia
- B.

Alat untuk menghancurkan data

- C. Proses untuk mencetak dokumen
- D. Metode untuk memperlambat pemikiran

****Jawaban: A****

100. ****Mengapa model mental penting dalam berpikir sistemik?****

- A. Untuk membantu individu memahami kompleksitas dan membuat keputusan yang lebih baik
- B. Untuk mengurangi pemahaman tentang sistem
- C. Untuk membatasi aliran informasi
- D. Untuk menghapus langkah-langkah dalam proses

****Jawaban: A****

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code

