UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Email: amikom@amikom.ac.id / Website: https://home.amikom.ac.id/"/ HYPERLINK "https://home.amikom.ac.id/"

Telp: (0274) 884201-207/ Fax: (0274) 884208

UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

Mata Kuliah/Kode : Bahasa Indonesia/TI120

Semester/SKS : Semester 3 / 2 sks

Program Studi : S1 Teknologi Informasi

Dosen Pengampu : Afifah Nur Aini, M.kom

Jenis Ujian* : Mandiri
Sifat Ujian* : Terbuka
Penggunaan : Diizinkan,

Gadget/Kalkulator*

Hari/Tanggal : SESUAI JADWAL DI DASHBOARD MAHASISWA

Soal Ujian (disesuaikan dengan sifat ujian)

Perbaiki penulisan kata yang digarisbawahi pada tulisan berikut:

Beberapa studi telah dilakukan mengenai penerapan <u>computerized</u>¹_CBT untuk mengurangi gangguan mental yang dialami anak-anak hingga orang dewasa. Adanya <u>interfensi</u>² teknologi yang ada pada <u>CCBT</u>² memiliki dampak yang positif. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rennick-egglestone et al., 2016) menemukan bahwa sejumlah responden merasa lebih nyaman menggunakan teknologi untuk terapi <u>di</u> <u>bandingkan</u>⁴ dengan terapi tradisional. <u>Tekhnologi</u>⁵ memungkinkan mereka untuk menjalankan terapi sesuai dengan kehendak mereka. Mereka dapat mengatur waktu

terapi seusai dengan kebutuhan, dibandingkan dengan terapi tradisional yang memakan sesi panjang.

Beberapa penelitian yang mengembangkan CCBT salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Kendall, 2008) menghasilkan sebuah game dengan nama *Camp Cope-a-Lot: The Coping Cat* CD ROM yang mengkombinasikan⁶ CBT dengan teknologi komputer yang interaktif. Game tersebut menggunakan animasi, audio, foto, skema, sistem hadiah, teks, dan karakter kartun yang menyenangkan. Hasil uji coba dari CCCD tersebut menunjukkan bahwa program tersebut telah sesuai dengan target audiens⁷. Namun⁸ CCCD belum mencakup evaluasi untuk memberikan pendekatan berdasarkan sifat dan tingkat keparahan gangguan.

Penelitian lain dilakukan oleh (Kuosmanen, Fleming, Newell, & Barry, 2017) yang mengevaluasi game SPARX-R. SPARX-R adalah game 3 dimensi yang dikembangkan sebagai terapi stress dan depresi yang dialami oleh remaja. SPARX-R memiliki 7 level dimana setiap level membutuhkan kurang lebih 20-30 menit untuk dapat diselesaikan. SPARX-R dirancang untuk pengguna yang berumur minimal 19 tahun. Game tersebut saat ini hanya dapat dimainkan di negara New Zealand. *Gameplay* yang diberikan adalah RPG (Role Playing Game)¹⁰. Yaitu dimana pemain sebagai pemeran utama dalam game. Setiap pilihan pemain menjadi input yang akan dipertimbangkan oleh sistem. Input yang diberikan oleh pemain dapat menunjukkan bagaimana kondisi psikologis pemain.

Jawaban:

No.	Penulisan yang salah	Alasan	Pembenaran		
1	Computerized	Bahasa Asing	Komputerisasi		
2	Interfensi	Bahasa yang	Intervensi		
		salah			
3	ССВТ	Harus	Computerized		
		disertakan	Cognitive Therapy		
		kepanjangan	(CCBT)		
4	Di badingkan	Kata yang tidak	Dibadingkan		
		bukan			

		menunjukkan			
		suatu tempat			
5	Tekhnologi	Bahasa tidak	Teknologi		
		baku			
6	Mengkombinasikan	Kata tidak baku	Mengombinasikan		
7	Audiens	Bahasa tidak	Audiensi		
		baku			
8	Namun	Harus	Namun,		
		menggunakan			
		koma karena			
		ada			
		penjelasannya			
9	7	Seharusnya	Tujuh		
		menggunakan			
		huruf			
10	RPG (Role Play Game)	Bahasa asing			

- Carilah padanan atau sinonim dari kata di bawah ini yang terdapat pada kotak huruf. Temukan padanan atau sinonim kata berikut dengan menandai kata tersebut.
 - Dugaan
 - Penyelidikan
 - Edit
 - Device
 - Tools
 - Upload
 - Unjuk kerja
 - Cloud computing
 - Hackathon
 - Link

Q	W	S	U	N	Т	I	N	G	Ε	R	Т	Υ	U	Р
G	Α	В	С	F	R	Н	Ι	Р	0	Т	Ε	S	Α	L
Н	W	Q	U	Н	U	Ι	U	Н	L	0	G	_	Ν	Н
ı	Α	A	Ν	Α	L	_	S	I	S	L	Н	S	Т	D
P	U	K	G	Α	К	Α	S	G	G	Ε	J	Т	Α	Α
O	Α	U	G	Α	W	Α	I	I	ı	Н	Х	Ε	J	Р
T	N	N	Α	Р	R	Α	K	Т	I	K	٧	М	Т	Е
E	Н	Ε	Н	Ε	U	S	Ε	М	Α	N	N	G	Α	К
S	Α	В	Α	R	S	J	Х	U	L	Α	М	R	N	Α
I	Н	ı	D	N	Α	S	0	U	U	N	D	U	Н	N
S	Α	Р	R	Α	К	Т	Е	K	Т	N	К	Р	Α	R
Ε	Н	N	ı	Н	I	L	Υ	U	K	G	Ε	Q	J	Е
D	Α	Α	М	I	K	0	М	0	N	G	G	K	L	Т
0	Α	N	N	Υ	Ε	0	N	G	Α	S	S	I	S	Α
K	0	М	Р	U	Т	Α	S	I	Α	W	Α	N	L	S

^{**}Selamat Mengerjakan **