1. **Pilihan Ganda**
2. Salah suatu *development tools* untuk membangun aplikasi dalam lingkungan Windows, yaitu …
3. Visual basic
4. User interface
5. Form
6. Pemrograman visual
7. Pemrograman berorientasi objek
8. Dalam pengembangan aplikasi, Visual Basic menggunakan pendekatan Visual untuk merancang …
9. Visual basic
10. User interface
11. Form
12. Pemrograman visual
13. Pemrograman berorientasi objek
14. Dalam pengembangan aplikasi, Visual Basic menggunakan pendekatan Visual untuk merancang *user interface* dalam bentuk …
15. Visual basic
16. User interface
17. Form
18. Pemrograman visual
19. Pemrograman berorientasi objek
20. Metode pembuatan program dimana programmer membuat koneksi antara objek – objek dengan cara membuat gambar, menunjuk, dan mengklik pada diagram dan ikon dan dengan berinteraksi dengan diagram alur disebut …
21. Visual basic
22. User interface
23. Form
24. Pemrograman visual
25. Pemrograman berorientasi objek
26. Suatu cara baru dalam berpikir serta berlogika dalam menghadapi masalah – masalah yang akan dicoba diatasi dengan bantuan komputer disebut …
27. Visual basic
28. User interface
29. Form
30. Pemrograman visual
31. Pemrograman berorientasi objek
32. Kumpulan atas definisi data dan fungsi – fungsi dalam suatu unit untuk suatu tujuan tertentu disebut …
33. Kelas d. Enkapsulasi
34. Objek e. Polimorfisme
35. Abstraksi
36. Membungkus data dan fungsi menjadi suatu unit dalam sebuah program komputer merupakan karakteristik dari …
37. Kelas d. Enkapsulasi
38. Objek e. Polimorfisme
39. Abstraksi
40. Kemampuan sebuah program untuk melewati aspek informasi yang diproses olehnya, yaitu kemampuan untuk memfokus pada inti disebut …
41. Kelas d. Enkapsulasi
42. Objek e. Polimorfisme
43. Abstraksi
44. Memastikan pengguna sebuah objek tidak dapat mengganti keadaan dalam dari sebuah objek dengan cara yang tidak layak; hanya metode dalam objek tersebut yang diberi izin untuk mengakses keadaannya merupakan karakteristik dari …
45. Kelas d. Enkapsulasi
46. Objek e. Polimorfisme
47. Abstraksi
48. Tidak bergantung pada pemanggilan subrutin, bahasa orientasi obejk dapat mengirim pesan; metode tertentu yang berhubungan dengan sebuah pengiriman pesan tergantung pada objek tertentu di mana pesan tersebut dikirim merupakan karakteristik dari …
49. Kelas d. Enkapsulasi
50. Objek e. Polimorfisme
51. Abstraksi
52. Komputer merupakan peralatan elektronik yang mampu mengolah data dan menghasilkan informasi. Pengertian dari data masukan komputer adalah …
53. Semua masukan yang diterima komputer
54. Semua masukan yang dikirim komputer
55. Semua masukan dari komputer
56. Semua keluaran yang dikirim komputer
57. Hasil pengolahan komputer
58. Selain mengolah data, komputer juga dapat menghasilkan informasi. Berikut yang dimaksud dengan informasi komputer adalah …
59. Masukan yang diterima komputer
60. Data yang diterima komputer
61. Hasil pengolahan komputer
62. Hasil pengorganisasian komputer
63. Hasil revisi komputer
64. Urutan proses perputaran informasi komputer adalah …
65. *Input-output-*user-CPU-user
66. User-*input-*CPU-*output*-user
67. User-*output-input-*CPU-user
68. CPU-user-*input-output-*user
69. User-*input-output-*CPU-user
70. Sistem biner disebut juga dengan …
71. Sistem bilangan basis 1
72. Sistem bilangan basis 2
73. Sistem bilangan basis 7
74. Sistem bilangan basis 10
75. Sistem bilangan basis 16
76. Sistem biner merupakan bilangan digital yang terdiri dari 2 digit angka yaitu angka …
77. 4 dan 5 d. 1 dan 2
78. 3 dan 4 e. 0 dan 1
79. 2 dan 3
80. Satu Byte terdiri dari … bit.
81. 4 d. 7
82. 5 e. 8
83. 6
84. Di bawah ini merupakan perangkat keras masukan langsung, *kecuali* …
85. Mouse d. Joystick
86. Keyboard e. Microphone
87. Speaker
88. Dalam perangkat pemrosesan terdapat perangkat yang bertugas menerjemahkan perintah secara berurutan lalu diteruskan ke seluruh bagian komputer. Perangkat tersebut disebut dengan …
89. CPU d. Memory
90. Control Unit e. RAM
91. ALU
92. Suatu jaringan komputer yang hanya berhubungan dalam satu lokasi seperti dalam satu gedung perusahaan disebut dengan …
93. LAN d. ATM
94. MAN e. GAN
95. WAN
96. Topologi jaringan di mana setiap node saling berhubungan dengan node lainnya sehingga berbentuk seperti lingkaran (ring) disebut dengan …
97. Topologi Star d. Topologi Delta
98. Topologi Bus e. Topologi Mesh
99. Topologi Ring
100. Dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, kita harus menjalankan aturan – aturan etika. Maksud dari kata etika adalah …
101. Konsep pembenaran dalam masyarakat terhadap hasil pemikiran manusia
102. Konsep yang dikembangkan negara barat
103. Konsep pemikiran perilaku manusia
104. Konsep dasar dari sebuah pemikiran
105. Konsep yang dikembangkan Negara berkembang
106. Pemerintah Republik Indonesia telah mengeluarkan peraturan berupa Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 tentang HAKI yang berupa sanksi terhadap pelanggaran tersebut. HAKI sendiri mempunyai kepanjangan dari …
107. Hak Asuh Keluarga Indonesia
108. Hak Atas Kepemilikan Intelektual
109. Hak Atas Kekayaan Intelektual
110. Hak Atas Kemampuan Intelektual
111. Hak Cipta dan Hak Atas Kekayaan Intelektual
112. Perusahaan Microsoft Corp. telah banyak membuat produk software sistem operasi. Salah satu contoh produk sistem operasinya adalah …
113. Linux d. Microsoft Office
114. Windows Vista e. Corel 11
115. Redhat
116. Hal di bawah ini bisa menyebabkan pemegang hak cipta beralih ke orang lain, ***kecuali*** …
117. Hibah
118. Warisan
119. Pembelian hak cipta
120. Wasiat
121. Ganti rugi
122. Berikut adalah keuntungan membeli perangkat lunak asli, ***kecuali*** …
123. Mendapatkan update secara teratur
124. Mendapatkan bantuan dari teknisi resmi
125. Mendapatkan potongan harga ketika upgrade
126. Mendapatkan buku panduan
127. Mendapatkan ancaman hukuman
128. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (I) dipidana dengan pidana penjara paling lama …
129. 5 tahun d. 7 tahun
130. 6 tahun e. 8 tahun
131. 9 tahun
132. Undang – undang di Indonesia yang memuat tentang HAKI yang sedang berlaku saat ini adalah …
133. UU No.19 Tahun 2002
134. UU No.19 Tahun 2003
135. UU No.19 Tahun 2006
136. UU No.19 Tahun 2004
137. UU No.19 Tahun 2005
138. Banyak factor yang menyebabkan masyarakat menggunakan software bajakan daripada software legal. Salah satu factor yang mempengaruhi masyarakat untuk lebih memakai software bajakan adalah …
139. Software bajakan lebih baik
140. Software bajakan mudah dipakai
141. Pendapatan masyarakat yang masih lemah
142. Control pemerintah yang baik
143. Software bajakan mudah digandakan
144. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing – masing sedikit selama …
145. 1 bulan d. 3 bulan
146. 2 bulan e. 4 bulan
147. 5 bulan
148. Software yang dapat digunakan secara bebas tanpa harus minta izin kepada pembuatnya disebut software …
149. *Freepass* dan *freeshare*
150. *Freeware* dan *freeline*
151. *Freeware* dan *shareware*
152. *Freedom* dan *sharing*
153. *Freedom* dan *shareware*
154. Berikut yang tidak termasuk bahasa pemrograman adalah …
155. JAVA d. C
156. COBOL e. Jawa
157. FORTRAN
158. Orang yang membuat program disebut dengan …
159. Programmer d. compiling
160. Programming e. compile
161. Compiler
162. Bahasa C mulai dikembangkan di tahun …
163. 1967 d. 1977
164. 1976 e. 1985
165. 1966
166. Salah satu software kompilator bahasa C adalah …
167. Adobe Photoshop d. Notepad
168. Microsoft World e. Command Prompt
169. tinycc
170. Contoh nama variable yang benar adalah …
171. 4angka d. angka 1
172. angka1 e. 4 angka
173. 25desember
174. Bilangan berikut yang tidak dapat ditampung oleh variable bertipe data integer adalah …
175. -1 d. 5
176. 0 e. 10000
177. 2,3
178. Untuk menampilkan hasil ke layar dalam Bahasa C digunakan fungsi …
179. echo d. scan
180. print e. scanf
181. printf
182. Untuk memasukkan data ke dalam program dalam bahasa C digunakan fungsi …
183. echo d. scan
184. print e. scanf
185. printf
186. Perhatikan kode program berikut.

#include<stdio.h>

int main()

{

int num1, num2, hasil;

num1 = 3;

num2 = 5;

hasil = num1 + num2;

printf(“%d\n”, hasil);

return 0;

}

Output dari kode program di atas adalah …

1. 4 d. 7
2. 5 e. 8
3. 6
4. Fungsi yang dapat dipakai untuk perulangan dalam bahasa C adalah …
5. for d. scanf
6. if e. int
7. printf