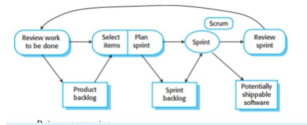


1. Perangkat lunak yang dibuat sebaiknya tidak boros dalam pemakaian sumber daya sistem seperti siklus memori dan proses. Hal tersebut merupakan karakteristik produk perangkat lunak yang disebut
Select one: (ch1)
 - a. Dependability
 - b. Maintainability
 - c. Acceptability
 - d. Efficiency
 - e. Security
2. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip dasar yang diterapkan dalam software system, kecuali
Select one: (ch1)
 - a. Ketergantungan serta kinerja merupakan sesuatu yang penting untuk semua sistem
 - b. Sistem yang dikembangkan menggunakan pengaturan yang cukup rumit
 - c. Memahami dan mengelola spesifikasi perangkat lunak serta persyaratan yang dibutuhkan
 - d. Sistem yang dikembangkan sebaiknya menggunakan proses pengembangan yang mudah dipahami
 - e. Menggunakan kembali perangkat lunak yang sudah ada
3. Berikut ini merupakan atribut esensial atau persyaratan non-fungsional dari suatu perangkat lunak yang baik, kecuali (ch3)
Select one:
 - a. Portability
 - b. Usability
 - c. Credibility
 - d. Scalability
 - e. Reliability
4. Apa perbedaan antara software engineering dan system engineering?
Select one: (ch1)
 - a. Software engineering berkaitan dengan kepraktisannya dalam mengembangkan perangkat lunak, sedangkan system engineering berfokus terhadap teori dan fundamental.
 - b. Software engineering fokus terhadap teori dan fundamental, sedangkan system engineering berkaitan dengan kepraktisannya dalam mengembangkan dan memberikan perangkat lunak yang bermanfaat.
 - c. Tidak ada perbedaan diantara keduanya.
 - d. System engineering merupakan bagian dari software engineering, sedangkan software engineering memperhatikan semua aspek pengembangan sistem berbasis komputer.
 - e. Software engineering merupakan bagian dari proses dari system engineering, sedangkan system engineering berfokus kepada semua aspek pengembangan sistem berbasis komputer.
5. Proses siklus apa dibawah ini? (ch3)



Select one:

- a. Scrum cycles
 - b. Agile methods cycle
 - c. Waterfall model
 - d. Pair programming
 - e. **Scrum sprint cycles**
6. Apa saja masalah utama yang muncul pada Agile?
- Select one:
- a. Produk yang dihasilkan sedikit
 - b. Dokumentasi produk bisa didapatkan dengan mudah
 - c. Harus dibuat oleh perusahaan
 - d. Pelanggan tidak terlibat dalam proses pengembangan produk
 - e. **Kurangnya dokumentasi produk**
7. Penerapan prinsip-prinsip teknik dalam pengembangan perangkat lunak dan biasa digunakan untuk sistem aplikasi yang lebih besar dan kompleks. Pernyataan tersebut merupakan definisi dari
- Select one:
- a. **Software Engineering**
 - b. Database Administrator
 - c. Computer Engineering
 - d. System Engineering
 - e. Computer Science
8. Agile akan cocok digunakan pada
- Select one:
- a. Jika Banyak Orang Terlibat Dalam Pembuatan Sistem.
 - b. Jika sistem diimplementasikan di institusi besar
 - c. Untuk Institusi Formal
 - d. **Untuk Pengembangan Sistem Berskala Kecil ke Menengah**
 - e. Untuk Perawatan Sistem
9. Perangkat lunak yang dirancang harus dapat diterima oleh berbagai macam tipe pengguna yang memang dirancang. Perangkat lunak harus dapat dimengerti, dapat digunakan, serta kompatibel dengan sistem lain yang digunakan. Hal tersebut merupakan salah satu karakteristik produk perangkat lunak dalam hal
- Select one: (ch1)
- a. Maintainability
 - b. Efficiency
 - c. Dependability
 - d. **Acceptability**
10. Sebuah Teknik yang digunakan untuk mengelola kompleksitas yang mana memungkinkan untuk menyimpulkan bahwa anggota yang berbeda kelas memiliki beberapa karakteristik umum disebut
- Select one:
- a. Event-driven Modeling

- b. Model-driven Engineering
 - c. Agregasi
 - d. Generalisasi
11. Pada jenis diagram UML, yang menunjukkan kegiatan tentang aktifitas suatu sistem disebut dengan
Select one:
- a. Class Diagrams
 - b. Sequence Diagrams
 - c. State Diagrams
 - d. Use Case Diagrams
 - e. Activity Diagrams
12. Berikut ini yang tidak termasuk fundamental software engineering activities, yaitu
Select one:(ch1)
- a. Software development
 - b. Software evolution
 - c. Software validation
 - d. Software verification
 - e. Software specification
13. Agile methods tidak cocok untuk perusahaan besar yang sistemnya bertahan lama karena alasan dibawah ini, kecuali
Select one:
- a. Informalitas dari pengembangan agile tidak sesuai dengan kontrak yang digunakan di perusahaan besar
 - b. Metode ini dirancang untuk tim yang besar
 - c. Metode agile paling cocok digunakan untuk pengembangan perangkat lunak baru
 - d. Metode ini dirancang untuk tim yang kecil
 - e. Metode agile tidak cocok digunakan untuk pemeliharaan perangkat lunak
14. Metode Agile lebih cepat dalam pengembangan software dibanding metode Plan Driven Development. Dimana, Agile Development menghilangkan satu langkah di Plan-Driven Development. Langkah apakah yang dimaksud ?
Select one:
- a. Documentation
 - b. Requirement Specification
 - c. Design and implementation
 - d. Requirement Engineering
 - e. Incremental development
15. Berikut keuntungan dari Scrum, kecuali
Select one:
- a. Persyaratan yang tidak stabil tidak akan menghambat perkembangan
 - b. Pelanggan melihat pengiriman dari increments tepat waktu dan mendapatkan umpan balik dari bagaimana kerja produk
 - c. Kepercayaan antara pelanggan dan pengembang dibangun dan menciptakan budaya positif di mana semua orang berharap proyeknya berhasil
 - d. Produk dipecah menjadi satu set yang bisa dikelola dan potongan yang bisa dimengerti

- e. Semua tim tidak memiliki visibilitas dari semuanya kegiatan yang ada