

1. Era perangkat mobile phone yang ditandai dengan adanya terobosan kemampuan perangkat yang bisa melakukan pengiriman pesan singkat SMS dikenal sebagai...
 - a. brick era
 - b. candy bar era
 - c. feature phone era
 - d. smartphone era
2. Build system pada Android Studio dikenal dengan nama...
 - a. Builder
 - b. Bundle
 - c. Compiler
 - d. Gradle
3. File layout UI dari aplikasi Android kita akan disimpan dalam format...
 - a. html
 - b. json
 - c. kotlin
 - d. xml
4. Apabila kita melakukan ekstraksi tulisan yang berupa ukuran seperti tulisan "10sp" menjadi sebuah resource, maka resource tersebut akan tersimpan pada fail...
 - a. AndroidManifest.xml
 - b. colors.xml
 - c. dimens.xml
 - d. strings.xml
5. Pada saat mengatur komponen button, jika kita ingin lebar dari button sesuai dengan ukuran lebar tulisan pada button tersebut, maka sebaiknya atribut layout_width diisi dengan nilai...
 - a. match constraint
 - b. match_content
 - c. match_parent
 - d. wrap_content
6. Untuk mengetes program/aplikasi Android kita di smartphone, maka smartphone harus diatur agar berada dalam mode/option...
 - a. developer
 - b. programmer
 - c. tester
 - d. user
7. Pada folder app di Android Studio, terdapat tiga buah sub-folder utama yaitu...
 - a. manifests, java, dan res
 - b. manifests, java, dan res
 - c. manifests, java, dan res
 - d. manifests, java, dan res
8. Apabila kita ingin layout UI kita hanya berisikan view-view yang berjajar dalam satu kolom secara vertikal, maka sebaiknya kita menggunakan layout...
 - a. ConstraintLayout
 - b. GridLayout
 - c. LinearLayout
 - d. RelativeLayout
9. Berikut ini yang merupakan komponen view yang dapat berisikan komponen view yang lain adalah ...
 - a. EditText
 - b. ImageView
 - c. ScrollView
 - d. TextView
10. Berikut ini yang merupakan komponen view yang biasanya digunakan untuk menhandle event onClick adalah ...
 - a. Button
 - b. ScrollView
 - c. Switch
 - d. TextView
11. Tipe data berikut ini yang dapat menampung bilangan desimal 64 bit yaitu ...
 - a. Boolean
 - b. Double
 - c. Int
 - d. Long
12. Berikut pernyataan yang benar tentang bahasa pemrograman kotlin kecuali...
 - a. Tidak memerlukan compiler untuk menjalankan programnya.
 - b. Tidak memerlukan semicolons untuk mengakhiri perintah, pernyataan, atau ekspresi.
 - c. Tipe data dapat dinyatakan secara implisit maupun eksplisit.
 - d. Tipe data pada variable tidak bisa berubah-ubah dan harus di-assign dengan value yang sesuai

13. Perhatikan kode berikut

```
1 fun main() {
2     var a = 10.0; var b=11
3     val c = a+b
4     var d = c+'w'
5     println(d)
6 }
```

Output dari program di atas ketika dijalankan adalah:

- a. 21w
- b. 21.0w
- c. Error karena baris kedua ada semicolons
- d. Error karena baris keempat melakukan operasi yang tidak tepat

14. Nilai dari variabel hasil adalah:

```
var hasil = 12*5/4-1 >= 20
```

- a. True
- b. False
- c. 15
- d. 20

15. Perhatikan kode di bawah

```
fun main() {
    var nama:String? = null
    println(nama)
}
```

Kode tersebut menunjukkan:

- a. Variabel nama tidak boleh berisi nilai null
- b. Variabel nama boleh berisi nilai null
- c. Akan ada error yang terjadi ketika program tersebut dijalankan
- d. Variabel nama harus diinisialisasi terlebih dahulu

16. Perhatikan skema percabangan berikut

```
if (kondisi)
    pernyataan 1
    pernyataan 2
```

Pernyataan yang tidak benar adalah:

- a. Untuk masuk ke pernyataan1, kondisi harus bernilai benar
- b. Untuk masuk ke pernyataan 2, kondisi tidak harus bernilai benar
- c. Untuk masuk ke pernyataan 1, kondisi bisa bernilai salah

d. Untuk masuk ke pernyataan 2, kondisi bisa bernilai apapun

17. Output dari program berikut adalah:

```
fun main() {
    var a = 10; var b = 10;
    var c = if(a > b) a else b
    if(a < b){
        c -= a
    } else{
        c -= b
    }
    println("Selisih = $c")
}
```

- a. 10
- b. 0
- c. Error
- d. Tidak ada jawaban yang benar

18. Skema percabangan dengan menggunakan "when" hanya bisa diisi dengan nilai yang bertipe diskrit:

- a. Benar
- b. Salah

19. Berapa kali perulangan yang terjadi?

```
for(b in 3..9 step 2){
    println("Nilai b = $b")
}
```

- a. 3 kali
- b. 4 kali
- c. Tidak pernah berulang karena b tidak pernah didefinisikan
- d. Sekali saja

20. Pernyataan yang tidak tepat mengenai skema perulangan berikut adalah:

```
do {
    pernyataan
    perubahan kondisi
} while (kondisi)
```

- a. Pernyataan dan perubahan kondisi akan selalu di eksekusi minimal sekali
- b. Perubahan kondisi bisa digunakan untuk mencacah banyaknya perulangan
- c. Perubahan kondisi digunakan untuk memastikan perulangan bisa berhenti
- d. Perulangan akan berhenti ketika kondisi bernilai false

21. Pernyataan berikut tepat tentang fungsi dalam Bahasa Kotlin kecuali:

- a. fungsi yang mengembalikan nilai harus memiliki tipe kembalian
- b. fungsi yang mengembalikan nilai harus memiliki argument *
- c. fungsi yang mengembalikan nilai bisa di-assign ke variabel
- d. fungsi yang mengembalikan nilai harus mengandung return statement

22. perhatikan kode berikut:

```
fun tambah(a: Int, b: Int): Int {  
    return a + b  
}  
  
//overload fungsi  
fun tambah(x: Int, y: Int): Int {  
    return x + y  
}
```

Kode tersebut menyebabkan error karena:

- a. seharusnya tidak boleh menggunakan nama fungsi yang sama lebih dari sekali
- b. tipe parameter yang sama untuk nama fungsi, jumlah, serta letak parameter yang tidak berbeda. *
- c. Nama parameter yang berbeda untuk nama fungsi, jumlah, serta letak parameter yang tidak berbeda.
- d. Fungsi tersebut adalah fungsi yang tidak mengembalikan nilai

23. Deklarasi array yang salah adalah

- a. var larik = arrayOf (3.44, 3.73)
- b. var larik = doubleArrayOf<Double> (3.44, 3.73)
- c. var larik = doubleArrayOf (3.44, 3.73)
- d. var larik = arrayOf<Int> (3, 73)

Perhatikan potongan kode berikut untuk menjawab soal nomor 24 dan 25

```
1 fun main() {  
2     var larikInt = Array(4) {  
3         i -> i * 2  
4     }  
5     var total;  
6     larikInt._____(  
7         total += it  
8     )  
9     println(total)  
10 }
```

// baris nomer 6 belum lengkap

24. baris kode yang berpeluang menyebabkan error adalah:

- a. 2
- b. 3
- c. 5 *
- d. 7

25. Kode yang paling tepat untuk melengkapi baris nomer 6 adalah:

- a. it
- b. total
- c. forEach *
- d. for *