

1. Berikut ini, Mana yang bukan fase dalam engineering approach?

a. Fase Pemeliharaan

b. Fase Perencanaan

**c. Fase Pembaharuan**

d. Fase Pengembangan

2. Yang termasuk dalam fase definisi dalam pengembangan software adalah?

a. Berapa harga pembuatannya?

b. Untuk siapa software tersebut dibuat?

**c. Fungsi dan performance apa yang diinginkan?**

d. Butuh berapa lama pengerjaannya?

3. Pada Prototype Paradigma, bentuk modelnya yaitu?

a. Hard Prototype dan Soft Prototype

**b. Working Prototype dan Paper Prototype**

c. Digital Prototype dan Paper Prototype

d. Working Prototype dan Product Prototype

4. Masalah yang dihadapi dari 4GT paradigma adalah?

**a. Peralatan yang tidak semudah penggunaan bahasa pemrograman dan source code yang dihasilkan tidak efisien.**

b. Proyek yang sebenarnya jarang mengikuti aliran sequential yang ditawarkan model ini. Iterasi (Pengulangan) selalu terjadi dan menimbulkan masalah pada aplikasi yang dibentuk oleh model ini.

c. Seringkali pada awalnya customer sulit menentukan semua kebutuhan secara eksplisit (jelas).

d. Customer harus sabar karena versi program yang jalan tidak akan tersedia sampai proyek software selesai dalam waktu yang lama.

5. Berikut ini yang bukan serangkaian tugas dari metode software engineering adalah?

a. Coding dan Testing

b. Desain struktur data

**c. Dokumentasi program**

d. Perencanaan dan estimasi proyek

6. Seperangkat peralatan software yang memungkinkan seorang developer software menerapkan beberapa karakteristik software pada tingkat tinggi, yang kemudian menghasilkan source code dan object code secara otomatis. Merupakan pengertian dari?

a. Model Kombinasi

**b. Fourth Generation Technique Paradigma**

c. Classic Life Cycle Paradigma

d. Prototype Paradigma.

1. Model Waterfall adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dibawah ini yang termasuk urutan tahapan dari model waterfall adalah..

a. Perencanaan, perancangan, implementasi, Analisa, pemeliharaan

**b. Perencanaan, analisa, perancangan, implementasi, pemeliharaan**

c. Perencanaan, Analisa, implementasi, perancangan, pemeliharaan

d. Perencanaan, perancangan, Analisa, implementasi, pemeliharaan

2. Berikut ini yang termasuk empat prinsip dasar dari OOP, kecuali..

a. Polymorphism

**b. Hirarki**

c. Enkapsulasi

d. Modularitas

3. Berikut ini yang termasuk dari Konsep Dasar Object Oriented Analysis dan Design, kecuali..

**a. Kotak hitam**

b. Kelas

c. Obyek

d. Abstraksi

4. Benda secara fisik atau konseptual yang memiliki keadaan (state) dan perilaku (behavior) adalah pengertian dari..

a. Aggregation

b. Interface

**c. Obyek**

d. Association

5. menyembunyikan banyak hal yang terdapat dalam obyek yang tidak perlu diketahui obyek lain adalah pengertian dari..

a. Hirarki

**b. Enkapsulasi**

- c. Abstraksi
- d. Modularitas

6. UML adalah singkatan dari..

**a. Unified Modelling Language**

- b. Unified Monitoring Language
- c. Unity Modelling Language
- d. UnityMonitoring Language

7. Yang bukan termasuk dari penggabungan konsep UML adalah..

a. Konsep OOSE

**b. Konseoo OOAD**

- c. Konsep OMT
- d. Konsep Booch

8. Berikut ini yang merupakan pengertian dari Teknik Object Oriented adalah..

a. Kelanjutan dari proses analisa dan desain berorientasi obyek yang kemudian diimplementasikan dengan bahasa pemrograman berorientasi obyek.

**b. Paradigma baru dalam rekayasa software yang didasarkan dengan obyek dan kelas.**

c. Suatu metode analisis yang memeriksa requirements dari sudut pandang kelaskelas dan obyek-obyek dalam lingkup permasalahan

d. Data dan fungsi yang berhubungan dalam satu obyek disimpan bersamaan dalam satu kesatuan.

9. Berikut ini yang merupakan fungsi dari metode OOAD adalah..

a. Kelanjutan dari proses analisa dan desain berorientasi obyek yang kemudian diimplementasikan dengan bahasa pemrograman berorientasi obyek.

b. Paradigma baru dalam rekayasa software yang didasarkan dengan obyek dan kelas.

c. Suatu metode analisis yang memeriksa dari sudut pandang kelas-kelas dan obyek-obyek dalam lingkup permasalahan

**d. Data dan fungsi yang berhubungan dalam satu obyek disimpan bersamaan dalam**

satu kesatuan.

10. Berikut ini yang merupakan pengertian dari Analisis dan perancangan berorientasi obyek adalah..

a. Kelanjutan dari proses analisa dan desain berorientasi obyek yang kemudian diimplementasikan dengan bahasa pemrograman berorientasi obyek.

b. Paradigma baru dalam rekayasa software yang didasarkan dengan obyek dan kelas.

c. Suatu metode analisis yang memeriksa requirements dari sudut pandang kelaskelas dan obyek-obyek dalam lingkup permasalahan

d. Data dan fungsi yang berhubungan dalam satu obyek disimpan bersamaan dalam satu kesatuan.

1. Berikut ini yang tidak dapat mempengaruhi estimasi adalah..

- a. Project size
- b. Project complexity

**c. Standard Component Sizing**

- d. Structural Uncertainty

2. Pengembangan model COCOMO adalah dengan menambahkan atribut yang dapat menentukan jumlah biaya dan tenaga dalam pengembangan perangkat lunak, yang dijabarkan dalam beberapa kategori dan subkategori. Yang termasuk dari atribut proyek adalah..

**a. SCED**

- b. VEXP
- c. STOR
- d. VIRT

3. Yang bukan termasuk dari tingkatan kelas Model COCOMO adalah..

- a. Proyek organik
- b. Proyek sedang

**c. Proyek besar**

- d. Proyek terintegrasi

4. Putnam dan Myers mengusulkan 4 masalah penentuan dari ukuran, Perencana mengembangkan estimasi berdasarkan karakteristik domain informasi disebut..

- a. Change sizing.
- b. Standard component sizing.
- c. Fuzzy-logic sizing (logika kabur).

**d. Function point sizing.**

5. COCOMO merupakan singkatan dari..

- a. Cost Constructive Modal

**b. Constructive Cost Modal**

- c. Cost Constructing Modal
- d. Constructing Cost Modal

6. Konsep sebuah interface diinterpretasi untuk menentukan..

- a. Stabilitas syarat produk serta lingkungan yang mendukung usaha pengembangan PL.
- b. Software yang sudah ada dan harus dihubungkan dengan PL yang baru.
- c. Perencana harus mengidentifikasi tipe aplikasi, membuat besarannya dalam skala kuantitatif kemudian dibandingkan dengan rentang orisinal.
- d. Batasan mengidentifikasi batas yang ditempatkan pada PL oleh hardware eksternal, memori dan sistem lain.

7. Dasar akurasi estimasi proyek PL adalah..

- a. Stabilitas syarat produk serta lingkungan yang mendukung usaha pengembangan PL.
- b. Software yang sudah ada dan harus dihubungkan dengan PL yang baru.
- c. Perencana harus mengidentifikasi tipe aplikasi, membuat besarannya dalam skala kuantitatif kemudian dibandingkan dengan rentang orisinal.
- d. Batasan mengidentifikasi batas yang ditempatkan pada PL oleh hardware eksternal, memori dan sistem lain.