

KUNCI JAWABAN

Latihan Bab 1

A. Pilihan Ganda

1. C
2. C
3. B
4. D
5. D
6. A
7. D
8. D
9. C
10. B

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. Tikar
Makanan dan minuman
Alat makan
Kantong sampah

2.

Pernyataan	Benar	Salah
Hasil buruan selalu dibawa bolak balik oleh pemburu.		✓
Pemburu harus membawa serigala menyebrangi sungai sebanyak 3 kali.	✓	
Pemburu harus mendayung perahu menyeberangi sungai sebanyak 2 kali.		✓
Serigala tidak boleh ditingalkan sendirian bersama hasil buruan.	✓	

3. Siswa kelas 7B paling banyak menyukai es krim rasa coklat.
Ada lebih banyak siswa yang menyukai es krim vanilla daripada stroberi.

C. Menjodohkan

1.

					WUWXY
					UWWVX
					YXWUX

2. Langkah 1, siapkan gelas
Langkah 2, masukkan teh celup ke dalam gelas
Langkah 3, tuangkan air panas

D. Isian Singkat

1. baik
2. algoritma
3. $A=4$ dan $B=7$
4. 8
5. A

E. Uraian

1. a) 50, 53, 57, 60, 64, 67, 71
b) 5, 5, 10, 30, 120, 600
c) 3, 9, 81, 6561
2. a) Angka keempat dan kelima memiliki selisih sebesar 4. Lalu angka kelima dan ketujuh memiliki selisih sebesar 7. Dari selisih yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa pola dari setiap angka memiliki selisih 4 dan 3.
b) Angka kedua adalah hasil kali angka pertama dengan 1, lalu angka ketiga adalah hasil kali angka kedua dengan 2. Selanjutnya angka keempat adalah hasil kali angka ketiga dengan 3 dan angka kelima adalah hasil kali angka keempat dengan 4. Terakhir, angka keenam adalah hasil kali angka kelima dengan 5.
c) Angka kedua merupakan hasil kuadrat dari angka pertama. Maka dapat disimpulkan bahwa setiap angka merupakan hasil kuadrat dari angka sebelumnya.
3. a) Deretan angka ini memiliki pola selisih 3 dan 4. Maka, angka kedua adalah hasil penjumlahan dari angka pertama ditambah tiga. Lalu, angka ketiga adalah hasil penjumlahan dari angka kedua ditambah 4.
b) Setiap angka pada deretan merupakan hasil kali angka sebelumnya dengan urutan angka tersebut.
c) Angka pada deretan angka ini adalah hasil kuadrat dari angka sebelumnya.
4. Berpikir komputasional dapat membantu memecahkan masalah secara sistematis sehingga masalah dapat diselesaikan dengan efektif dan terstruktur. Berpikir komputasional juga mampu meningkatkan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah dan mengembangkan kemampuan logika sehingga mampu membantu mendapatkan solusi yang relevan dan tepat.

5. Untuk mempersiapkan bahan presentasi mengenai bahaya minuman *bubble tea* dalam jumlah yang banyak dapat melakukan beberapa tahapan sebagai berikut.
 - a. Tahap pertama adalah mengidentifikasi tujuan informasi untuk menyampaikan informasi secara lebih akurat dan tepat. Dengan adanya tujuan informasi dapat membantu dalam memfokuskan isi presentasi.
 - b. Tahap kedua adalah mengumpulkan informasi yang relevan dengan isi yang akan disampaikan dari beberapa sumber informasi yang kredibel.
 - c. Tahap ketiga adalah menyusun konten presentasi secara terstruktur dengan menggunakan langkah-langkah yang jelas.
 - d. Tahap keempat adalah memvisualisasikan data yang didapat dari sumber terpercaya. Data yang disajikan dapat berupa informasi penting atau data statistik yang diubah ke dalam bentuk grafik untuk memudahkan *audiens* memahami isi data tersebut.
 - e. Tahap kelima adalah mempersiapkan materi pendukung dalam bentuk catatan atau poin-poin penting dari informasi yang akan disampaikan.
 - f. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap bahan presentasi. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan bahasa, kejelasan informasi, dan kesesuaian konten.

Latihan Bab 2

A. Pilihan Ganda

1. D
2. C
3. C
4. D
5. D
6. C
7. B
8. B
9. A
10. C

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. Gmail
Outlook
DuckDuckGo
Yahoo

2.

Pernyataan	Benar	Salah
Tugas Matematika.doc merupakan <i>file</i> Microsoft Word.	✓	
Kenangan.jpg merupakan <i>file</i> audio.		✓
Tabungan Andi Bulan November.xlsx merupakan <i>file</i> yang diciptakan oleh aplikasi Microsoft Excel.	✓	
<i>File</i> Laporan IPA.pptx tidak dapat dibuka selain menggunakan aplikasi Microsoft Visio.		✓

3.

Pernyataan	Benar	Salah
Google merupakan alat peramban, sedangkan Google Chrome merupakan <i>search engine</i> .		✓
Makin banyak kata kunci yang digunakan dalam pencarian menggunakan <i>search engine</i> , hasil pencarian akan makin spesifik.	✓	

Hasil pencarian diurutkan berdasarkan tingkat akurasi atau tingkat kunjungan pengguna lain, sehingga menampilkan informasi yang relevan.	✓	
Google dapat mencari informasi berdasarkan suara dan gambar.	✓	

C. Menjodohkan

- Menu untuk mengirimkan *file* yang ada dalam *hard disk* komputer adalah ikon 
- Menu untuk mengirimkan *file* yang ada dalam Google Drive adalah ikon 
- Membuat laporan dapat menggunakan Microsoft Word
- Membuat presentasi dapat menggunakan Microsoft PowerPoint
- Membuat analisis dan interpretasi data dapat menggunakan Microsoft Excel

D. Isian Singkat

- .pptx
- CTRL + N**
- Customize Quick Access Toolbar
- Tulis
- Kotak Masuk

E. Uraian

- Antarmuka dengan jenis GUI lebih mudah untuk dipahami dan digunakan dan memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka grafis yang dapat memudahkan pengguna untuk menjalankan fungsi tertentu tanpa harus mengetahui sintaks yang rumit. Selain itu, GUI juga dapat menampilkan informasi secara visual yang lebih mudah dipahami daripada teks yang dihasilkan oleh CLI.
- Alasan yang dapat menyebabkan surel gagal terkirim adalah sebagai berikut.
 - Masalah koneksi internet yang lemah atau terputus.
 - Kesalahan penulisan alamat email.
 - Masalah di server email, seperti kapasitas penuh atau sistem yang sedang *maintenance*.
- Aplikasi peramban (*web browser*) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses halaman web di internet. Contoh dari aplikasi peramban adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, dan Microsoft Edge. Aplikasi peramban memungkinkan pengguna untuk membuka halaman web, memuat gambar dan video,

mengakses file dari server web, serta menyimpan bookmark dan riwayat penelusuran. Adapun *search engine* adalah mesin pencari yang digunakan untuk mencari informasi di internet. Contoh dari *search engine* adalah Google, Bing, dan Yahoo. *Search engine* memungkinkan pengguna untuk mencari informasi tertentu dengan mengetikkan kata kunci yang ingin dicari. Setelah pengguna mengetikkan kata kunci, *search engine* akan memberikan hasil pencarian yang relevan dengan kata kunci tersebut.

Perbedaan utama antara aplikasi peramban dan *search engine* adalah aplikasi peramban digunakan untuk mengakses dan membuka halaman web, sedangkan *search engine* digunakan untuk mencari informasi di internet.

4. Langkah-langkah untuk mengubah nama folder adalah sebagai berikut.
 - a. Klik kanan pada folder **Infortika**.
 - b. Klik **Rename** pada menu yang muncul.
 - c. Masukkan nama **Informatika**.
 - d. Tekan tombol **Enter** pada *keyboard* untuk menyimpan perubahan nama.
5. Cara menghapus folder adalah sebagai berikut.
 - a. Klik kanan pada folder **Matematika - Copy**.
 - b. Klik **Delete** pada menu yang muncul.
 - c. Jika muncul konfirmasi penghapusan, pilih **Yes** untuk mengkonfirmasi penghapusan folder.

Latihan Bab 3

A. Pilihan Ganda

1. C
2. D
3. C
4. B
5. A
6. D
7. C
8. B
9. C
10. C

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. *Input device*
Storage device
- 2.

Pernyataan	Benar	Salah
Komponen komputer yang dilihat Yayan merupakan contoh perangkat lunak.		✓
Komponen komputer yang dilihat Sella merupakan contoh perangkat keras.		✓
Barang yang hendak dibeli Sella termasuk komponen <i>storage device</i> .	✓	
Barang yang hendak dibeli Yayan merupakan komponen <i>input device</i> .	✓	

3. Bilangan biner dari bilangan desimal 22 adalah 10110.
Bilangan biner dari bilangan desimal 7 adalah 00111.

C. Menjodohkan

- 1.



Perangkat untuk memindahkan *pointer* atau kursor.



Perangkat untuk mengendalikan pesawat, roda kursi penyanggah disabilitas, dan alat berat.



Perangkat untuk menyimpan data.

2. *Open Source Software* adalah perangkat lunak yang bersifat terbuka.
Shareware adalah perangkat lunak yang dapat digunakan secara gratis selama 15 atau 30 hari sebelum membeli lisensi versi lengkap.
Freeware adalah perangkat lunak yang bebas digunakan tanpa batas waktu.

D. Isian Singkat

1. Memindai atau mengambil gambar fisik dan mengubahnya menjadi data digital
2. Media komunikasi
3. *Output device*
4. Angka 0 dan 1
5. *Hard Disk Drive*

E. Uraian

1. Perangkat keras merupakan komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh. Contohnya, HDD (*Hard Disk Drive*) sebagai perangkat keras penyimpanan yang bersifat permanen dan CPU (*Central Processing Unit*) sebagai perangkat keras pemrosesan yang bertanggung jawab dalam mengelola sistem komputer.
Perangkat lunak merupakan sebuah program atau instruksi yang dapat dijalankan oleh pengguna dengan menggunakan perangkat keras. Contohnya, sistem operasi sebagai perangkat lunak yang mengatur dan mengendalikan operasi dasar dalam sistem komputer dan aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Word yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit dokumen berbentuk teks.
Pengguna merupakan seseorang yang menggunakan atau mengoperasikan komputer. Contohnya, *programmer* sebagai pengguna yang membuat atau mengembangkan suatu program tertentu dan administrator sebagai pengguna yang bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur sistem komputer, jaringan, dan program dalam sebuah organisasi.
2. Komputer memiliki manfaat yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut.

- a. Komputer bermanfaat dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna lain di seluruh dunia. Komunikasi bisa dilakukan dengan cara mengirim dan menerima pesan, berbagi informasi, panggilan video, dan media sosial.
 - b. Komputer dapat meningkatkan produktivitas dalam berbagai bidang. Dengan adanya komputer pengguna dapat terbantu dalam menyelesaikan pekerjaannya secara lebih efektif dan efisien.
 - c. Komputer dapat digunakan sebagai media hiburan yang dinikmati oleh para penggunanya. Berbagai bentuk hiburan dapat diakses melalui komputer, seperti tayangan video atau musik.
3. Secara umum, cara kerja komputer terbagi menjadi empat tahapan sebagai berikut.
- a. Tahap masukan (*input*) merupakan tahap memasukkan data atau informasi ke dalam komputer melalui perangkat masukan, seperti *keyboard* dan *mouse*. Data yang dimasukkan ke dalam komputer akan diubah menjadi bentuk biner yang terdiri dari angka 0 dan 1.
 - b. Tahap pemrosesan (*processing*) merupakan proses pengolahan data yang dilakukan di dalam CPU sebagai otak komputer. CPU akan menerjemahkan instruksi dan data yang diterima dari tahap masukan, lalu CPU akan memberikan instruksi kepada *software* tertentu untuk melakukan tugas sesuai instruksi yang diinginkan pengguna. Setelah itu CPU akan memberikan instruksi ke perangkat *output* untuk menampilkan hasil pengolahan data berupa informasi sesuai dengan keinginan pengguna.
 - c. Tahap keluaran (*output*) adalah tahap untuk mengeluarkan atau menampilkan data yang telah diolah dalam bentuk informasi berupa teks, suara, atau gambar. Informasi tersebut dapat ditampilkan melalui perangkat *output*, seperti monitor dan *speaker*.
 - d. Tahap penyimpanan (*storage*) merupakan tahap penyimpanan atau perekaman data ke dalam perangkat *storage*, seperti HDD dan SSD. Data sementara yang sedang diolah atau dijalankan akan disimpan dalam RAM dan data permanen dapat disimpan dalam HDD untuk dapat digunakan kembali di kemudian hari.
4. Penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer memiliki tujuan untuk mengubah data yang dimasukkan menjadi bentuk bilangan biner sehingga komputer dapat mengenali dan memproses data tersebut. Kodifikasi data akan melakukan konversi terhadap data yang masuk ke dalam bentuk biner yang terdiri dari angka 0 dan 1. Data yang sudah dikonversi dan akan diolah oleh CPU, disimpan dalam alamat tertentu di tempat penyimpanan data. Penggunaan kodifikasi

membuat komputer mampu untuk menyimpan, mengirim, dan memproses data dengan efisien sehingga komputer dapat mengenali dan memproses data secara tepat.

5. Bilangan biner dari bilangan desimal 173 adalah 10101101

$$173 : 2 = 86 \text{ sisa } 1$$

$$86 : 2 = 43 \text{ sisa } 0$$

$$43 : 2 = 21 \text{ sisa } 1$$

$$21 : 2 = 10 \text{ sisa } 1$$

$$10 : 2 = 5 \text{ sisa } 0$$

$$5 : 2 = 2 \text{ sisa } 1$$

$$2 : 2 = 1 \text{ sisa } 0$$

$$1 : 2 = 0 \text{ sisa } 1$$

Latihan Bab 4

A. Pilihan Ganda

1. C
2. A
3. B
4. D
5. C
6. C
7. B
8. D
9. C
10. A

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. *Modem*
Router
Ethernet Card

2.

Pernyataan	Benar	Salah
Wi-Fi dapat membagikan jaringan ke perangkat dengan menggunakan alat bernama antena.		✓
Konektivitas internet tanpa kabel lebih mudah mengalami gangguan.	✓	
Ketika menggunakan jenis koneksi <i>dial-up</i> , kamu hanya membutuhkan sambungan telepon rumah.		✓
Untuk menggunakan LAN, komputer-komputer harus terhubung menggunakan kabel UTP.	✓	

3.

Pernyataan	Benar	Salah
<i>Tethering</i> hanya dapat membagikan jaringan ke laptop atau komputer.		✓
<i>Tethering</i> tidak dapat berjalan jika kamu tidak mengatur <i>password</i> .		✓

Laptop atau komputer dapat mendeteksi <i>hotspot</i> yang aktif secara otomatis ketika kamu menekan ikon jaringan pada <i>taskbar</i> Windows.	✓	
--	---	--

C. Menjodohkan

1. *Dial-up* membutuhkan perangkat, seperti komputer, sambungan telepon, dan modem Wi-Fi dapat bekerja dengan bantuan *router*
Tethring membutuhkan ponsel yang berperan sebagai modem
2. MAN dapat digunakan di Yayasan Pendidikan Cerdas Bersinergi yang mempunyai beberapa cabang sekolah yang tersebar di kota A, B, dan C.
LAN dapat digunakan untuk *printer* yang dimiliki oleh Tina di rumahnya dan digunakan oleh kakak, ibu, dan ayahnya.
WAN dapat digunakan oleh perusahaan tekstil yang mempunyai beberapa pabrik yang tersebar di beberapa kota hingga benua lainnya.

D. Isian Singkat

1. Wi-Fi
2. *Tethring*
3. Koneksi *wireless* atau nirkabel
4. MAN (*Metropolitan Area Network*)
5. Satelit

E. Uraian

1. Media transmisi merupakan sebuah jalur yang digunakan sebagai perantara untuk mengirim data atau informasi dari satu perangkat ke perangkat yang lain melalui sebuah sinyal. Media transmisi dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti telepon, jaringan komputer, televisi, dan internet. Contoh media transmisi yang biasa digunakan, yaitu kabel tembaga (kabel telepon, kabel koaksial, dan kabel ethernet), kabel *fiber optic*, satelit, dan *wireless* (Wi-Fi, *bluetooth*, dan *Near Field Communication*).
2. Langkah pertama untuk menyambungkan perangkat laptop dengan internet menggunakan Wi-Fi adalah memastikan Wi-Fi dalam keadaan aktif dan tidak terlalu jauh dari laptop. Lalu, klik ikon jaringan yang terdapat pada *taskbar* Windows di laptop untuk melihat daftar jaringan Wi-Fi yang tersedia. Pilih nama jaringan (SSID) Wi-Fi yang akan disambungkan dan klik **Connect**. Jika keamanan jaringan Wi-Fi diaktifkan, maka masukkan *password* untuk membuka kunci keamanan tersebut. Setelah terhubung, laptop dapat menggunakan koneksi internet.

3. Enkripsi adalah proses mengubah data menjadi bentuk yang tidak dapat dibaca yang bertujuan untuk melindungi data dan menjaga kerahasiaannya. Data asli yang belum dienkripsi dinamakan dengan *plaintext* dan data yang sudah berhasil dienkripsi disebut *ciphertext*. Untuk membaca data asli yang telah dienkripsi perlu melakukan dekripsi pada data tersebut. Enkripsi dapat dilakukan menggunakan algoritma kriptografi (ilmu mengenkripsi dan mendekripsi) untuk mengubah data asli menjadi bentuk yang tidak terbaca.
4. Untuk mengirimkan *file* tugas sekolah ke ponsel pengguna lain dapat menggunakan beberapa metode, seperti melalui aplikasi pesan (WhatsApp dan Telegram), surel, aplikasi berbagi *file* (Shareit dan Google Files), dan *bluetooth*. Untuk mengirimkan *file* melalui *bluetooth*, hal pertama yang harus dilakukan yaitu memastikan fitur *bluetooth* pada kedua ponsel sudah diaktifkan. Jika belum aktif, kamu dapat membuka menu **Pengaturan** dan cari menu **Bluetooth**. Aktifkan *bluetooth* dengan menekan pilihan **Aktifkan** atau menggeser tombol. Selanjutnya, cari dan temukan *file* tugas sekolah yang akan dikirimkan. Pilih *file* tersebut dan klik menu **Bagikan**. Selanjutnya akan tampil pilihan berbagi, cari dan pilih **Bluetooth** dari pilihan yang tersedia. Secara otomatis ponsel akan mencari perangkat terdekat yang mengaktifkan fitur *bluetooth*. Lalu, akan muncul satu atau lebih perangkat terdekat dan pilih nama perangkat milik temanmu untuk mulai mengirimkan *file*. Ponsel temanmu akan menerima pemberitahuan untuk permintaan menerima *file*. Pilih **Ya** untuk memulai proses pengiriman. Setelah proses pengiriman *file* selesai, akan muncul pemberitahuan bahwa *file* telah berhasil dikirim ke ponsel pengguna satunya.
5. Data asli yang dikirim oleh pengirim akan diproteksi melalui proses enkripsi data. Data asli yang belum terenkripsi disebut *plaintext*. Setelah melalui proses enkripsi dengan menggunakan algoritma kriptografi tertentu, data asli akan berubah menjadi *ciphertext* atau data yang telah dienkripsi. Penerima dapat membaca atau melihat *ciphertext* dengan cara mendekripsinya. Dekripsi adalah proses mengubah data yang telah dienkripsi menjadi bentuk aslinya. Data yang telah didekripsi akan kembali menjadi *plaintext* atau data asli dan dapat dibaca oleh penerimanya.

Latihan Bab 5

A. Pilihan Ganda

1. C
2. D
3. D
4. A
5. B
6. C5:G5
7. A
8. B
9. B
10. C

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. Kspread
Microsoft Excel
2. Data kualitatif dapat dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, atau gambar.
Tujuan dari prediksi data adalah untuk memperkirakan kemungkinan data yang akan terjadi pada kejadian yang sama.
- 3.

Pernyataan	Benar	Salah
Sum digunakan untuk menjumlahkan data dalam satu kolom atau baris.	✓	
If digunakan untuk menyatakan benar atau salah suatu pernyataan berdasarkan kondisi tertentu.	✓	
Countif digunakan untuk menghitung banyaknya data dalam sederet baris atau kolom.		✓
Count digunakan untuk menghitung jumlah data berdasarkan kondisi tertentu.		✓

C. Menjodohkan

1. Mengelola data adalah menentukan bagian penting dari suatu data dan menghilangkan bagian yang tidak diperlukan.
Mengolah data adalah mencari informasi dari tabel dengan memanfaatkan formula yang telah disediakan.

Memprediksi data adalah kemungkinan atau perkiraan data yang akan didapatkan di masa yang akan datang jika mengalami kejadian atau perlakuan yang sama.

2. Formula untuk menentukan nilai terkecil adalah =Min(range)

Formula untuk menentukan rangking secara berurutan dari rangking paling tinggi sampai terendah adalah =rank(nomor sel, range data, 0)

Formula untuk menghitung banyak sel yang memenuhi kriteria adalah =Countif(range, kriteria)

D. Isian Singkat

1. Menambah objek pada lembar kerja
2. Menata tampilan halaman
3. =SUM(A2*A2)
4. 14
5. =SUM((3*B2) + (A2*A2)) dengan hasil 13

E. Uraian

1. Data pada tabel tersebut merupakan data kuantitatif karena pada tabel terdapat data berupa angka yang menunjukkan tinggi badan dan berat badan. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau bilangan.
2. Untuk mengetahui rata-rata tinggi badan dan berat badan dapat menggunakan formula =AVERAGE(sel awal:sel akhir). Sel awal untuk mengetahui rata-rata tinggi badan adalah B2 dan sel akhirnya adalah B7. Adapun sel awal untuk mengetahui rata-rata berat badan adalah C2 dan sel akhirnya adalah C7.
3. Formula yang digunakan untuk mengetahui peringkat Cici jika diurutkan dari tinggi badan tertinggi ke terendah adalah =RANK(B4, B2:B7, 0)
4. Formula yang digunakan untuk mengetahui peringkat Dandi jika diurutkan dari berat badan terkecil ke terbesar adalah =RANK(C5, C2:C7, 1)
5. Untuk mengubah data berat badan ke dalam bentuk grafik dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut.
 - 1) Pilih sel C2 hingga C7
 - 2) Klik menu **Insert**. Lalu, pada bagian **Charts** pilih opsi **Recommended Charts**.
 - 3) Pilih bentuk grafik yang sesuai. Sebagai contoh, pilih **Clustered Column** dan klik **Ok**.

Latihan Bab 6

A. Pilihan Ganda

1. D
2. C
3. D
4. C
5. B
6. C
7. C
8. C
9. A
10. C

B. Pilihan Ganda Kompleks

- 1.

Pernyataan	Benar	Salah
Simbol A menunjukkan proses yang menunjukkan dua hasil.	✓	
Simbol B menunjukkan proses di tengah-tengah.		✓
Simbol C menunjukkan sambungan antarproses di halaman berbeda.		✓
Simbol D menunjukkan proses yang dilakukan komputer.	✓	

2. **Sprite** akan menunggu 1 detik sebelum bergerak 100 langkah.
Sprite akan menengok ke arah *pointer mouse* berada.

- 3.

Pernyataan	Benar	Salah
Pemrograman visual adalah pemrograman yang tidak perlu melakukan pengetikan kode secara manual.	✓	
Pemrograman tekstual disebut juga pemrograman blok.		✓
Salah satu contoh pemrograman visual adalah Python.		✓
Salah satu contoh bahasa pemrograman tekstual adalah Java	✓	

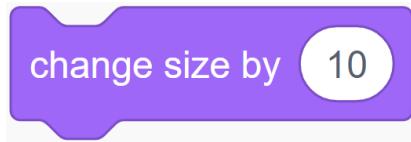
C. Menjodohkan

1. *Decision* adalah simbol *flowchart* untuk menunjukkan proses yang memiliki dua hasil

Connector adalah simbol *flowchart* untuk menunjukkan sambungan antarproses di halaman yang sama

Process adalah simbol *flowchart* untuk menunjukkan proses yang dilakukan komputer

2.



Looks



Variables

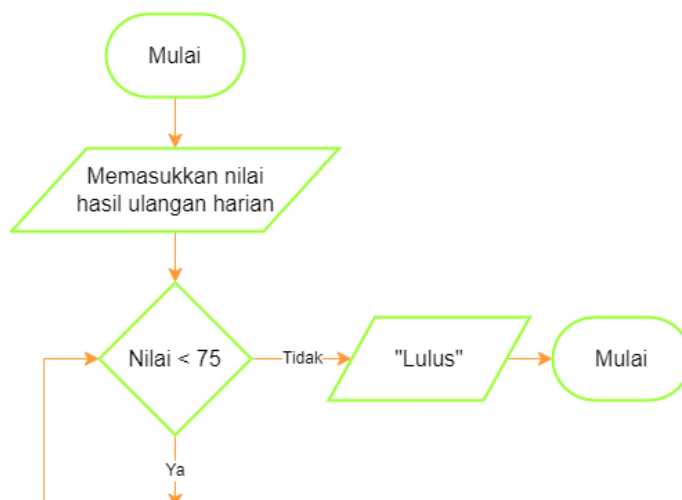
D. Isian Singkat

1. Menggambarkan kegiatan *input* dan *output*
2. Untuk menjalankan instruksi yang telah dibuat
3. Pemrograman visual
4. Menekan tombol a pada *keyboard*
5. Berpikir dengan mengeluarkan teks “Hmm...” selama 2 detik

E. Uraian

1. Algoritma adalah suatu pola pikir untuk memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur. Algoritma dapat diterapkan dalam berbagai bidang dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya, yaitu algoritma untuk mencuci tangan.
 - 1) Putar penutup keran agar air dapat mengalir.
 - 2) Basahi tangan dengan air yang mengalir.
 - 3) Ambil sabun pencuci tangan.
 - 4) Gosokkan sabun pada tangan selama 20 detik.
 - 5) Bilas tangan dengan air yang mengalir.
 - 6) Putar penutup keran agar air berhenti mengalir.
 - 7) Keringkan tangan dengan handuk atau tisu.

2.



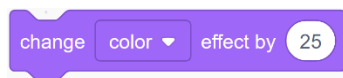
3. **Block Tabs** merupakan tempat yang digunakan untuk mengatur dan menerapkan blok-blok kode yang berisi suatu mode, seperti mode gerak (*motion*), tampilan (*looks*), suara (*sound*), dan kejadian (*events*), sedangkan **Block Palettes** adalah tempat berkumpulnya semua blok pada mode tertentu yang akan digunakan ke dalam skrip dan berisi intruksi-intruksi. Artinya, **Block Tabs** terdiri atas beberapa **Block Palettes**.
4. Untuk membuat program yang dapat mengubah warna objek ketika tombol bendera hijau diklik dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi Scratch pada komputer.
- 2) Pada menu **Code**, pilih *block tab Events*.



- 3) Klik dan tarik *block palette* ke dalam **Script Area** sebagai tanda memulai skrip.

- 4) Pilih *block tab Looks*, kemudian klik dan tarik *block palette*



ke **Scrip Area** untuk merubah warna **Sprite**.

- 5) Ubah nilai dari efek untuk mengubah warna pada objek sesuai dengan keinginan.
5. Ketika instruksi dijalankan, maka akan muncul teks “Halo, siapa namamu? :)”

Latihan Bab 7

A. Pilihan Ganda

1. B
2. C
3. A
4. B
5. B
6. D
7. B
8. D
9. B
10. D

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. Facebook
Instagram
Twitter
- 2.

Pernyataan	Benar	Salah
Memberikan data pribadi hanya padap pihak yang tepercaya	✓	
Mengikuti syarat dan ketentuan semua aplikasi tanpa kecuali		✓
Melakukan <i>double checking</i>	✓	
Mengikuti ketentuan aplikasi tanpa memeriksanya		✓

3. Memikirkan risiko dari setiap hal yang diunggah ke media sosial
Menggunakan bahasa yan sopan dan santun

C. Menjodohkan

1. Informasi publik dapat berbentuk seperti pengalaman organisasi dan prestasi sekolah
Informasi privati dapat berbentuk, seperti alamat tempat tinggal, riwayat pendidikan, Nomor Induk Kependudukan (NIK), dan nama ibu kandung
2. Kegiatan untuk mendapatkan informasi orang lain dengan cara pengelabuan adalah *phising*.
Kegiatan menggunakan karya orang lain tanpa izin dan tindak mencantumkan sumber adalah *plagiarisme*.
Kegiatan meretas suatu sistem atau data secara diam-diam adalah *hacking*.

D. Isian Singkat

1. Facebook, Instagram, dan Twitter
2. Netiket
3. Huruf besar, huruf kecil, angka, dan karakter khusus
4. KucingBerlariHijau8998!
5. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

E. Uraian

1. Data pribadi tidak boleh digunakan sebagai kata sandi karena akan meningkatkan risiko keamanan. Kata sandi yang terdiri atas data pribadi akan mudah ditebak oleh orang lain dan rentan diretas oleh *hacker*, apalagi oleh orang yang memiliki akses ke data pribadi seseorang.
2. Informasi yang tidak boleh dibagikan di media sosial, di antaranya informasi data pribadi, keuangan, kata sandi, rencana perjalanan, alamat tempat tinggal, kontak pribadi, dan medis atau data kesehatan.
3. Contoh kasus netizen yang tidak menerapkan netiket di media sosial. Misalnya, terdapat seorang netizen yang menggunakan kata-kata kasar dan membagikan konten dengan maksud untuk menghina dan merendahkan orang lain di media sosial. Netizen ini aktif memberikan komentar negatif pada postingan orang lain, memicu konflik, dan melakukan pelecehan verbal secara terbuka.

Hikmah yang dapat diambil dari contoh kasus tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Pentingnya menghormati dan memperlakukan orang lain dengan baik di media sosial dengan cara menggunakan bahasa yang sopan dan tidak menyakiti perasaan orang lain.
- 2) Dengan membagikan konten negatif yang dapat merugikan atau merendahkan orang lain dapat menyebabkan beberapa hal buruk, seperti memicu konflik, menciptakan lingkungan yang tidak sehat, dan merusak reputasi seseorang atau diri sendiri.
- 3) Pentingnya mengontrol emosi dengan bijak saat berinteraksi dengan orang lain di media sosial. Mengekspresikan emosi dapat memperburuk situasi dan meningkatkan ketegangan.
- 4) Pentingnya memahami dan menerapkan netiket ketika berinteraksi dengan orang lain. Saat berinteraksi dengan orang lain perlu memperhatikan sikap serta cara berdialog secara baik dan sopan.
4. Jejak digital adalah data atau informasi yang ditinggalkan saat menggunakan internet. Jejak digital dapat terbentuk akibat aktivitas atau kegiatan yang dilakukan di dunia

maya, seperti penggunaan internet, media sosial, surel, aplikasi, dan transaksi *online*. Setiap interaksi dan tindakan yang dilakukan di dunia maya dapat meninggalkan jejak yang dapat diakses atau dilacak oleh orang lain secara mudah. Contoh dari jejak digital dapat berupa riwayat pencarian di *search engine* dan aktivitas di media sosial, seperti membuat postingan mengomentari postingan, dan menyukai postingan.

5. Agar jejak digital tidak menjadi bumerang di kemudian hari, perlu mempertimbangkan dan berpikir sebelum membagikan informasi ke publik. Selain itu, perlu mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari setiap tindakan atau aktivitas yang dilakukan di dunia maya karena hal tersebut dapat memengaruhi privasi dan reputasi di kemudian hari. Untuk mengurangi risiko buruk, kamu perlu mengatur privasi secara bijak di media sosial, aplikasi, dan layanan *online* yang digunakan. Lalu, pastikan hanya orang-orang yang diizinkan dapat melihat dan mengakses informasi pribadi kamu.

Latihan Bab 8

A. Pilihan Ganda

1. C
2. A
3. A
4. B
5. D
6. B
7. D
8. A
9. B
10. C

B. Pilihan Ganda Kompleks

1. Memperbaiki kekurangan artefak
Memperbaiki *error* sistem
- 2.

Pernyataan	Benar	Salah
Pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat.	✓	
Memerlukan <i>space</i> penyimpanan lebih besar.		✓
Dapat berkolaborasi meskipun berada di tempat yang berbeda.	✓	
Segala sesuatu yang dikerjakan menjadi lebih susah diselesaikan.		✓

3. Identifikasi masalah dilakukan untuk menemukan akar permasalahan yang nantinya akan dibuatkan solusinya.
Artefak komputasional dapat berbentuk perangkat lunak, perangkat keras, ataupun gabungan keduanya.

C. Menjodohkan

1. Memperbaiki *error* pada artefak komputasional termasuk langkah menyempurnakan solusi
Menambah fitur **Transaksi** pada situs O'CLOCK termasuk langkah mengembangkan solusi
2. Membangun *website* dilakukan dengan Google Sites
Menulis laporan kelompok dilakukan dengan Google Docs
Membuat presentasi data dilakukan dengan Google Slides

D. Isian Singkat

1. Google Docs
2. Alur sistem atau diagram alir
3. WordPress
4. Menyempurnakan artefak komputasional
5. Lisan dan tulisan

E. Uraian

1. Membangun artefak komputasional terdiri atas lima langkah, yaitu mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikan solusi, menguji solusi, dan menyempurnakan hasil implementasi solusi.

Mengidentifikasi masalah adalah proses mengenal dan mendefinisikan masalah dengan tujuan untuk menemukan akar permasalahan sehingga dapat mencari dan membuat solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Merancang solusi adalah proses merencanakan dan membuat desain secara terperinci dan detail. Rancangan yang dibuat mengacu pada hasil identifikasi masalah dan diimplementasikan ke dalam bentuk diagram alir.

Mengimplementasikan solusi adalah proses pembuatan dan penerapan rancangan yang dilakukan berdasarkan hasil perancangan solusi. Solusi dapat diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman dan *tools* tertentu yang sesuai dengan kebutuhan.

Menguji solusi adalah proses mengevaluasi, mencoba, dan mengetes solusi yang dibuat untuk memastikan solusi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Tujuan langkah ini yaitu untuk mengidentifikasi *error* dan menemukan kekurangan.

Menyempurnakan hasil implementasi solusi adalah proses menyempurnakan dan memperbaiki kesalahan berdasarkan hasil pengujian solusi. Langkah ini bertujuan untuk membuat solusi yang dibuat dapat berfungsi dengan baik dan optimal.

2. Sampah yang tidak dapat dikelola dengan baik merupakan masalah yang sering muncul di lingkungan sekitar. Hal ini terjadi karena kurangnya sistem pengelolaan sampah yang efektif sehingga sampah berserakan di jalanan dan taman yang dapat menyebabkan masalah kesehatan bagi manusia. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem untuk mengelola sampah-sampah secara efektif agar tidak ada lagi sampah yang berserakan di jalan dan taman. Salah satu contohnya adalah sistem otomatis untuk membuka dan menutup tempat sampah. Tempat sampah tersebut dikategorikan berdasarkan jenis-jenis sampah sehingga satu jenis sampah hanya disimpan dalam satu tempat sampah yang sama.

3. Mengomunikasikan artefak harus dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembangunan artefak itu sendiri. Tujuan mengomunikasikan artefak, di antaranya menciptakan minat pengguna pada artefak yang dibangun, pengguna dapat mengetahui latar belakang pembangunan artefak, dan memberikan pengetahuan kepada pengguna untuk mengerti cara kerja atau fitur yang ada pada artefak.
4. Kaidah yang harus diperhatikan ketika membuat artefak komputasional, yaitu tujuan dan kebutuhan pengguna, keterbacaan dan pemahaman, responsif dan efisien, keamanan dan privasi, pembaruan, pengujian, dan evaluasi.
5. Langkah-langkah membuat situs menggunakan Google Sites adalah sebagai berikut.
 - 1) Buka aplikasi peramban Google Chrome, lalu kunjungi alamat <https://sites.google.com/>. Pastikan kamu sudah masuk ke akun Google kamu.
 - 2) Klik tanda “+” untuk mulai membuat situs.
 - 3) Beri nama pada situs dan URL untuk mengakses situs yang dibuat.
 - 4) Atur tata letak dan desain pada situs yang dibuat berdasarkan tahap perancangan artefak.
 - 5) Buat halaman dan subhalaman yang dibutuhkan pada menu **Pages**.
 - 6) Masukkan teks, gambar, atau video yang dibutuhkan pada menu **Insert**.
 - 7) Jika situs sudah selesai dibuat, klik **Publish** di bagian kanan atas untuk mempublikasikan situs agar dapat dilihat orang lain.

Latihan Semester 1

1. D. $38,5 \text{ cm}^2$
2. Alas = 10 cm Tinggi = 8 cm. Luasnya 40 cm^2
Alas = 20 cm Tinggi = 25 cm. Luasnya 250 cm^2
Alas = 6 cm Tinggi = 5 cm. Luasnya 15 cm^2
- 3.

Pernyataan	Benar	Salah
Nilai luas segitiga akan dicetak sebagai <i>output</i> ke perangkat masukan.		✓
Jika segitiga memiliki alas 4 cm dan tinggi 7 cm, maka luas segitiga tersebut adalah 28 cm^2 .		✓
Luas segitiga adalah 16 cm^2 jika tinggi segitiga 4 cm dan alasnya 8 cm.	✓	
Luas segitiga dapat dihitung jika alas dan tinggi segitiga sudah diketahui.	✓	

4. Simbol untuk alas segitiga yaitu a .
Simbol untuk tinggi segitiga yaitu t .
5. Petugas akan mencatat pengaduan dan memprosesnya
6. Masyarakat dapat menghubungi petugas melalui alamat *email*.
Masyarakat menyampaikan aduan dengan bahasa yang santun.
Alur pelayanan dapat dilakukan dalam waktu satu jam.
7. A. Pengaduan akan langsung ditindaklanjuti tanpa mengetahui kebenaran aduan.
8. Perkembangan teknologi mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat pedesaan, seperti akses informasi menjadi lebih mudah dan cepat karena adanya internet, pemanfaatan teknologi dengan membantu menjual produk hasil pertanian di desa menggunakan *platform e-commerce* secara *online*, akses untuk mencari ilmu atau kursus secara *online* dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan tingkat pendidikan dan memberikan kesempatan yang lebih baik untuk belajar, kemudahan komunikasi dengan adanya ponsel dan media sosial sehingga masyarakat pedesaan dapat berbagi informasi dengan lebih mudah dan luas, dan pelayanan kesehatan secara *online* dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi untuk mendapatkan konsultasi dari dokter atau tenaga medis. Dampak positif tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas hidup masyarakat pedesaan.
- 9.

Pernyataan	Benar	Salah
Meskipun sudah ditunjang dengan teknologi, pepatah “dunia tak selebar daun kelor” masih sesuai.		✓
Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi).	✓	
Kemajuan teknologi dapat dirasakan oleh masyarakat kota dan desa.	✓	
Teknologi tidak memengaruhi nilai-nilai kebudayaan masyarakat.		✓

10. Dunia disebut selebar daun kelor karena saat ini akses informasi yang dapat diterima sangat cepat di berbagai belahan dunia. Dengan waktu yang sangat cepat, seseorang mampu mengetahui dan melihat apa yang terjadi di belahan dunia yang berada jauh dari tempatnya. Misalnya, meskipun kamu berada di Indonesia, namun kamu dapat mengetahui hal yang sedang terjadi di Amerika dengan menggunakan ponsel dan sosial media. Hal ini membuat dunia seolah semakin sempit.
11. Hal yang harus dipertimbangkan untuk memilih kipas pendingin komputer adalah kipas pendingin harus memiliki *heatsink* yang baik, kecepatan putaran dan aliran udara yang tinggi, dan memilih metode pendinginan yang tepat.
12. D. memperlambat kinerja
13. Pindahkan PC ke area yang lebih dingin agar sirkulasi udara menjadi hangat
Bersihkan debu yang menempel pada kipas secara rutin
14. C. .docx
15. Aplikasi presentasi diperlukan untuk membuat tugas yang ditampilkan pekan depannya.
Andre bisa memanfaatkan mesin pencari untuk mengerjakan tugas tersebut.
- 16.

Pernyataan	Benar	Salah
Google Docs bisa digunakan pada tugas tersebut.	✓	
Kspread bisa digunakan pada tugas tersebut.		✓
Gmail bisa dimanfaatkan pada tugas tersebut.	✓	
Google Sheets bisa digunakan pada tugas tersebut.		✓

17. Andre memanfaatkan jaringan kabel untuk mengerjakan tugasnya.
Teman-teman Andre memanfaatkan jaringan nirkabel untuk mengerjakan tugasnya.
18. Tugas yang telah selesai dibuat dapat dikirimkan melalui surel. Langkah-langkah untuk mengirim tugas berbentuk *file* melalui surel adalah sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi peramban Google Chrome, lalu kunjungi alamat <https://mail.google.com/mail>.
- b. Tekan tombol **Tulis** di sebelah kiri atas.
- c. Setelah muncul jendela **Pesan Baru**, klik ikon  untuk melampirkan dokumen dan kotak dialog akan terbuka. Pilih *file* tugas yang akan dikirim kemudian klik tombol **Open**.
- d. Tunggu sampai *file* berhasil diunggah.
- e. Periksa kembali surel, jika tidak terdapat salah pengetikan, klik tombol **Kirim**.
- f. Jika pesan berhasil dikirim, pesan dapat dilihat di menu **Terkirim**.

19. C. satu hari sekali

20. Bersihkan *keyboard* setelah komputer dimatikan.

Gunakan kain *mikro-fiber* untuk menggosok *keyboard*.

21. *Keyboard* harus dibersihkan secara rutin karena menurut penelitian di Australia menemukan bahwa pada *keyboard* terdapat jumlah bakteri 400 kali lebih banyak daripada di toilet. Bakteri yang terkumpul disebabkan banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang di depan komputer yang sering kali bersin, batuk, atau berbicara sehingga bakteri akan berkumpul di satu tempat.

22. *Data analytics* adalah kemampuan mengecek serangkaian data untuk mendapatkan informasi.

Tugas *software engineering* adalah menganalisis *software* yang digunakan perusahaan untuk dikembangkan.

23. *Content creator* memiliki hubungan yang saling berkaitan dan memengaruhi dengan *digital marketing*. *Content creator* bertanggung jawab untuk membuat konten yang menarik, relevan, dan berkualitas untuk *audiens*, sedangkan *digital marketing* bertanggung jawab untuk memahami *audiens* dan perlu memastikan konten tersebut dibuat sesuai dengan tujuan pemasaran serta mendistribusikan konten secara efektif melalui berbagai siaran digital. *Content creator* dengan *digital marketing* bekerja sama untuk memastikan konten yang dibuat dapat dioptimalkan dan didistribusikan dengan strategi yang tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

24. C. *data analytics*

25. Rumah memiliki persentase 61.92%

Warnet memiliki persentase 9.85%

Sekolah/kampus memiliki persentase 12.12%

26. D. 1–3 jam dengan persentase 35.15%

27.

Pernyataan	Benar	Salah
Komputer lebih banyak digunakan di sekolah/kampus daripada di perpustakaan.	✓	
Kantor menjadi lokasi dengan presentasi paling tinggi dalam penggunaan komputer.		✓
Sebanyak 82.30% masyarakat tidak menggunakan komputer.		✓
Masyarakat menggunakan komputer dengan durasi 1–3 jam per hari.	✓	

28. Kecepatan data internet dapat menjadi lebih lambat dalam keramaian karena jumlah pengguna yang sangat tinggi serta penurunan kualitas sinyal. Dengan adanya jaringan 5G, diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut karena jaringan 5G memiliki kecepatan 100 kali lebih cepat dibandingkan jaringan 4G.

29. Perbedaan utama jaringan 4G dan 5G adalah sebagai berikut.

- Jaringan 5G memiliki kecepatan 100 kali lebih cepat dibandingkan 4G.
- Kapasitas yang dimiliki jaringan 5G lebih besar dibandingkan 4G.
- Keterlambatan pengiriman data lewat internet atau latensi pada jaringan 4G cukup rendah, namun latensi pada jaringan 5G nilainya hampir nol.

30. Jaringan 5G memiliki *bandwidth* tinggi dengan spektrum gelombang makrometer.

Jaringan 5G menjanjikan kecepatan yang dapat membuat kecepatan internet seluler setara dengan Wi-Fi.

31. Pengguna *gadget* tertarik menggunakan Wi-Fi publik karena dapat mengurangi penggunaan kuota internet pribadi. Selain itu, Wi-Fi publik dapat digunakan secara gratis di banyak tempat.

32. Fitur *wireless file sharing* dapat membuka pintu masuk bagi peretas.

Jangan akses informasi yang bersifat sensitif, seperti membuka akses perbankan, kartu kredit, hingga situs jual beli *online* ketika menggunakan Wi-Fi publik.

VPN dapat melindungi dari ancaman *hacker* yang ingin mencuri data.

33. *Man-in-the-Middle* adalah serangan dalam bentuk penyadapan, di mana peretas memposisikan dirinya di antara dua perangkat yang saling terkoneksi.

Phising adalah bentuk penipuan untuk mendapatkan informasi atau data pribadi.

Malware adalah *software* yang dapat merusak sistem operasi suatu perangkat *gadget*.

34.

Pernyataan	Benar	Salah
------------	-------	-------

Wi-Fi publik gratis digunakan oleh masyarakat untuk mengurangi penggunaan data seluler.	✓	
<i>Malware</i> merupakan <i>software</i> yang tidak berbahaya.		✓
<i>Phising</i> adalah upaya penipuan untuk mendapatkan informasi data pribadi.	✓	
Masih banyak Wi-Fi publik yang belum terenkripsi sehingga berisiko terhadap keamanan data.	✓	

35. *Malware*

36. Menutup pintu masuk bagi peretas disebut *wireless sharing*

Melindungi ancaman *hacker* yang ingin mencuri data dapat menggunakan *Virtual Private Network* (VPN)

Menkripsi data kunjungan pada *website* dapat menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL)

Latihan Semester 2

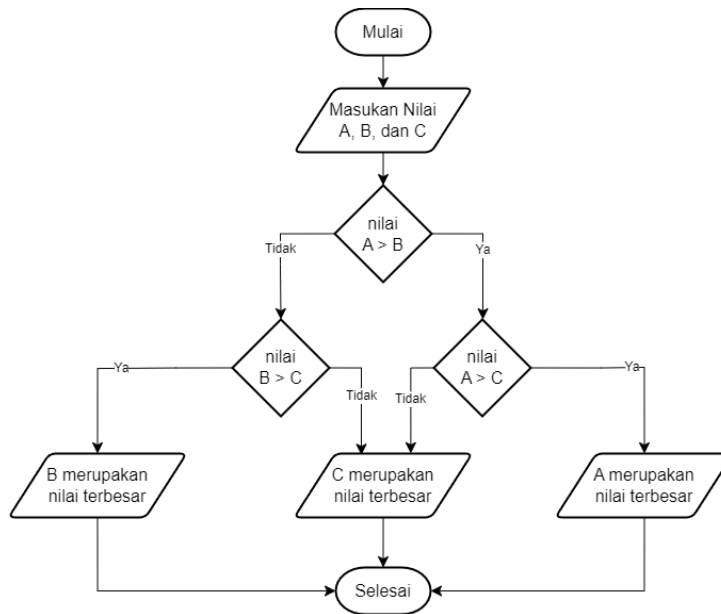
1. Camila, Santi, Rizki, Dian, Adi, Rani, Nadiem, Linda, Tama, Vidy, Ayuda, Opik, Abil, Padli, Dinda, Wandu, Ulima, Bintang, Vonika, Berry.
2. D. 9 orang
3. A. Dinda dan Wandu
4. Tinggi badan ideal yaitu Tama
Tinggi badan tidak ideal, yaitu Abil, Berry, Vidy, dan Wandu
- 5.

Pernyataan	Benar	Salah
Tinggi badan Vonika tidak ideal.	✓	
Rizki dan Santi memiliki tinggi badan yang ideal.	✓	
Abil lebih tinggi daripada Dinda dengan selisih 0,4 cm.		✓
Vidy adalah siswa perempuan dengan tinggi 143,2 cm.	✓	

6. Jumlah pengunjung terendah terjadi pada bulan Februari.
Jumlah pengunjung dari awal tahun ke tengah tahun mengalami peningkatan.
7. Terjadi peningkatan di bulan Februari–Maret dan Maret–April
Terjadi penurunan di bulan Januari–Februari dan April–Mei
- 8.

Pernyataan	Benar	Salah
Kenaikan jumlah pengunjung terbesar terjadi pada bulan April ke Mei.		✓
Penurunan jumlah pengunjung pada bulan Januari ke Februari sama dengan penurunan pada bulan April ke Mei.	✓	
Kenaikan jumlah pengunjung bulan Februari ke Maret lebih besar daripada bulan Maret ke April.		✓
Kenaikan jumlah pengunjung selalu terjadi setiap bulannya.		✓

- 9.



10.  , menunjukkan proses yang menunjukkan hasil dari perbandingan dua nilai yang jawabannya antara ya dan tidak

 , menunjukkan awal dan akhir dari kegiatan mencari nilai terbesar

 , menunjukkan *input* atau *output*

11. D. *terminal*

12.

Pernyataan	Benar	Salah
Hal pertama yang dilakukan setelah menginput nilai adalah membandingkan nilai A dan B.	✓	
Jika nilai A lebih besar dari B, maka proses yang akan dilakukan selanjutnya adalah membandingkan nilai B dengan C.		✓
C dikatakan nilai terbesar jika nilai B lebih kecil dari C dan A lebih besar dari C.		✓
Hanya ada 2 <i>input</i> pada algoritma tersebut.		✓

13. Setelah memasukkan data nilai A, B, dan C, sistem akan menjalankan proses algoritma. Sistem akan membandingkan nilai A dan B terlebih dahulu. Setelah menemukan nilai terbesar dari A dan B, maka sistem akan membandingkan nilai tersebut dengan nilai C. Jika nilai tersebut lebih besar dari C, maka nilai tersebut adalah nilai terbesar. Namun, jika nilai tersebut lebih kecil maka nilai C adalah nilai yang terbesar.

14. B. tombol **Spasi** ditekan

15. Skor didapatkan ketika **Sprite** di klik oleh pemain

16. **Sprite** bergerak ke sembarang arah.

Sambil bergerak, **Sprite** akan terus mengatakan *Sentuh aku*.

17. Jika nilai pada Blok 1 diubah menjadi $x = 0$ dan $y = 0$, maka posisi kupu-kupu akan berada di tengah.

Apabila Blok 4 dihilangkan, gerakan kupu-kupu akan lebih cepat.

18. Blok 2 termasuk dalam *Block Tabs Motion*

Blok 3 termasuk dalam *Block Tabs Looks*

Blok 4 termasuk dalam *Block Tabs Control*

19.

Pernyataan	Benar	Salah
Saat ikon <i>Green Flag</i> ditekan, kupu-kupu akan bergerak ke kanan dan ke kiri.		✓
Blok <i>Next Costume</i> berfungsi untuk mengubah gerakan kupu-kupu.	✓	
Gerakan kupu-kupu akan berhenti apabila kita menekan ikon Stop .	✓	
Kupu-kupu akan berhenti ketika sudah menyentuh pohon.		✓

20. Hal yang dilakukan oleh anak Bu Dwi bisa sangat membantu penjualan kue karena menggunakan media sosial dan situs jual beli *online* untuk mempromosikan dagangannya. Dengan menggunakan media sosial dan situs jual beli *online*, dagangan Bu Dwi dapat dikenal oleh banyak orang bahkan mencapai luar pulau. Penjualan Bu Dwi dapat dilakukan secara *online* dan mudah ditemukan oleh orang lain.

21. B. TikTok

22. Anak Bu Dwi memanfaatkan media sosial dengan baik.

Kue Bu Dwi dipasarkan secara daring.

23. B. sosialisasi

24. Ketika kita menerima informasi, baiknya kita bersikap netral. Hal ini karena kita belum mengetahui kebenaran dari informasi tersebut. Setelah kita menerima informasi, kita perlu memvalidasi informasi tersebut dengan cara mengecek sumber informasi dan membandingkannya dengan informasi serupa dari sumber yang berbeda.

25.

Pernyataan	Benar	Salah
Tuntutan pekerjaan menjadi urutan ketiga alasan pengguna menggunakan internet.		✓

Hal pertama yang harus dilakukan untuk menghindari berita hoaks adalah mengecek sumber berita.	✓	
Sebaiknya kita selalu berbagi informasi apapun dengan orang lain melalui media sosial.		✓
Dengan banyak membaca kamu bisa terhindar dari hoaks.	✓	

26. Sopan dan tidak menyinggung perasaan

27. Mengejek orang lain melalui internet termasuk *cyberbullying*.

Kita tidak boleh mempermalukan orang lain melalui internet untuk menghentikan *cyberbullying*.

28.

Pernyataan	Benar	Salah
Kamu perlu membaca informasi dengan cermat.	✓	
Kamu tidak boleh menyinggung perasaan.	✓	
Kamu harus menyebarkan semua pesan yang kamu dapat.		✓
Kamu perlu menyebarkan informasi pribadi keluargamu.		✓

29. Kepiting dapat bergerak ketika kakinya dipanaskan dengan laser. Kaki kepiting akan berubah bentuk dan akan terjadi gerakan pada kaki kepiting secara berulang yang membuat kepiting dapat bergerak.

30.

Pernyataan	Benar	Salah
Robot kepiting tersebut memiliki ukuran 8 kaki.		✓
Saat dipanaskan, robot kepiting tersebut dapat membuat gerakan menggunakan kepalanya.		✓
Robot kepiting tersebut dapat melompat.		✓
Robot kepiting tersebut dapat berjalan dengan hidraulik yang rumit.	✓	

31. Robot kepiting dapat membantu tugas medis karena berukuran sangat kecil dan dapat berjalan. Robot ini menggunakan bahan yang dikembangkan secara khusus sehingga mampu menjangkau tempat yang tidak dapat diakses oleh manusia.

32. B. berbagi video

33. Youtube berfungsi untuk berbagi video. WhatsApp dan Line berfungsi untuk komunikasi dan berbagi informasi dalam bentuk teks, gambar, atau video. Facebook dan Twitter berfungsi untuk berbagi pendapat dan saling berdiskusi secara padat dan jelas disertai

gambar atau video. Instagram berfungsi untuk saling terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan pada suatu hal, atau kesamaan latar belakang.

34. Kesamaan *platform* yang berada pada peringkat pertama dan keempat adalah dapat membagikan video kepada pengguna lain dan saling berinteraksi.
35. Pengguna media sosial di Indonesia paling suka menonton video.
Twitter masih kalah populer dibandingkan Facebook.
- 36.

Pernyataan	Benar	Salah
Masyarakat Indonesia hanya menggunakan 6 jenis media sosial.		✓
Twitter adalah media sosial yang paling jarang digunakan di Indonesia.	✓	
Aplikasi berkirim surel masih kalah populer dibandingkan Instagram.		✓
Facebook dan Instagram hampir sama aktifnya di Indonesia.	✓	