

PEMERINTAH KABUPATEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMPN
Website : www.kherysuryawan.id

PENILAIAN AKHIR SEMESTER
TAHUN PELAJARAN 20../20..

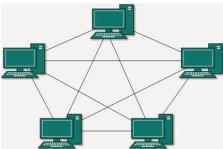
Mata Pelajaran : Informatika
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Waktu : 90 Menit

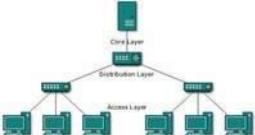
PETUNJUK PENERJAAN :

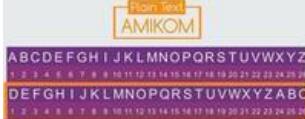
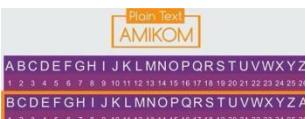
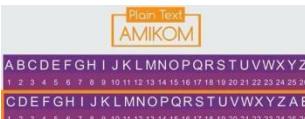
1. Bacalah Basmalah sebelum menjawab pertanyaan
2. Kerjakanlah soal yang mudah terlebih dahulu
3. Bacalah Hamdallah setelah selesai menjawab semua soal
4. Bekerjalah dengan penuh kejujuran dan rasa tanggung jawab

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat pada pilihan A, B, C, dan D di bawah ini!

1. Jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer diseluruh dunia melalui jalur telepon maupun satelit adalah pengertian
 - A. internet C. wide area network
 - B. intranet D. local area network
2. Sebagai seorang pelajar manfaat dari internet adalah
 - A. sumber informasi dan perpustakaan online
 - B. dapat mengikuti gaya modern
 - C. mendapat banyak hiburan
 - D. kecanduan game online
3. Internet, di awal perkembangannya diperuntukkan bagi
 - A. pengusaha
 - B. guru
 - C. akademik dan pengusaha
 - D. akademik dan militer
4. Jaringan yang menghubungkan dua atau lebih LAN disebut
 - A. Metropolitan Area Network
 - B. Wide Area Network
 - C. Internet
 - D. Intranet
5. Jaringan yang melingkupi sebuah area yang sangat luas, melintasi kota, provinsi, pulau, bahkan benua adalah
 - A. Wireless LAN
 - B. Metropolitan Area Network
 - C. Local Area Network
 - D. Wide Area Network
6. Jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer untuk saling berkomunikasi dengan bertukar data adalah pengertian dari
 - A. Jaringan Komputer
 - B. Topologi Jaringan

- C. Topologi Komputer
 - D. Jaringan Internet
7. Komputer yang digunakan sebagai pusat jaringan, menyimpan informasi dan untuk mengelola semua jaringan komputer dan melayani seluruh workstation dalam jaringan adalah
- A. Klien
 - C. User
 - B. Server
 - D. Operator
8. Suatu cara atau konsep untuk menghubungkan beberapa atau banyak komputer sekaligus menjadi suatu jaringan yang saling terkoneksi adalah pengertian dari
- A. Topologi Internet
 - C. Topologi Komputer
 - B. Topologi Jaringan
 - D. Jaringan Komputer
9. Perhatikan gambar berikut!
- 
- Bentuk topologi di atas adalah topologi
- A. Mesh
 - C. Tree
 - B. Star
 - D. Ring
10. Sebutan lain dari nirkabel adalah
- A. jaringan menggunakan kabel
 - B. jaringan tanpa kabel
 - C. jaringan menggunakan modem
 - D. tipe jaringan
11. Macam-macam Akses dengan Nirkabel adalah Kecuali
- A. GPRS
 - C. 4G
 - B. 3G
 - D. TV
12. Kelemahan jaringan yang menggunakan Nirkabel adalah
- A. pengembangan cukup mahal
 - B. transfer data stabil
 - C. tidak dapat digunakan dimana-mana
 - D. boros kabel
13. Berikut ini yang bukan menjadi penyebab dari gangguan jaringan nirkabel adalah
- A. terlalu seringnya melakukan sharing data
 - B. gangguan atau kerusakan pada hub/switch
 - C. kerusakan pada kabel dan konektor jaringan
 - D. komputer tidak terdeteksi oleh komputer lain
14. Diperlukan langkah untuk menukarkan isi gelas A ke gelas B tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan seseorang dinamakan
- A. pemrograman
 - C. algoritma
 - B. analisa
 - D. pemecahan masalah
15. Definisi algoritma, menurut munir, 2016 adalah....
- A. Urutan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu persoalan
 - B. urutan langkah-langkah untuk menyusun suatu program
 - C. langkah untuk mendapatkan suatu nilai
 - D. pendekatan dalam menyusun program komputer
16. Penggalan nama penulis buku Al jabar wal-muqabala, yang menjadi rujukan asal nama algoritma adalah
- A. Ibnu Musa
 - C. Ja'far

- B. Al-Khuwarizmi D. Muhammad
17. Algoritma adalah urutan logis pengambilan putusan untuk pemecahan masalah. Definisi dari masalah adalah
- A. Pertanyaan atau tugas yang harus dicari jawabannya.
 - B. Kesulitan yang dihadapi dan harus dikerjakan.
 - C. Pekerjaan yang diterima dan harus diselesaikan.
 - D. Ketidakmampuan dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.
18. Tidak termasuk karakteristik algoritma adalah
- A. algoritma harus berhenti setelah mengerjakan sejumlah langkah terbatas
 - B. setiap langkah harus didefinisikan dengan tepat dan tidak boleh berarti dua
 - C. algoritma harus efektif
 - D. algoritma harus mempunyai minimal satu masukan
19. Pada pembuatan program komputer, algoritma dibuat
- A. sebelum pembuatan program
 - B. pada saat program dibuat
 - C. sesudah pembuatan program
 - D. pada saat verifikasi program
20. Orang yang pekerjaannya membuat program atau aplikasi untuk digunakan sebagai alat bantu manusia dalam mengerjakan rutinitas yang bersifat monoton atau berulang-ulang dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu dinamakan
- A. programmer C. disainer
 - B. user D. operator
21. Defenisi Topologi Jaringan adalah
- A. Kumpulan komputer
 - B. Komputer yang lebih dari satu unit dalam sebuah ruangan
 - C. Suatu cara / konsep / skema yang digunakan untuk menghubungkan dua komputer atau lebih.
 - D. Suatu cara / konsep menggunakan komputer yang benar
22. Perhatikan gambar berikut!
- 
- Gambar diatas adalah gambar topologi
- A. Star
 - B. Tree
 - C. Mesh
 - D. Bus
23. Intenet muncul dengan ditemukannya protokol.....
- A. FTP
 - B. TCP/IP
 - C. Apple talk
 - D. Ethernet
24. Secara umum jaringan komputer dibagi menjadi 2, yaitu media kabel dan media tanpa kabel. Istilah untuk media tanpa kabel adalah
- A. Wireless
 - B. Wireline
 - C. Intranet
 - D. LAN
25. Berdasarkan luas jangkauannya, Jaringan yang hanya terdapat dalam satu gedung atau sekolah adalah
- A. LAN
 - B. MAN
 - C. WAN
 - D. Internet
26. Ilmu dan seni untuk menjaga keamanan pesan ketika pesan dikirim dari suatu tempat ke tempat lain dinamakan

- A. kriptografi C. dekripsi
B. enkripsi D. kunci
27. Proses pengamanan data yang akan dikirimkan agar terjaga kerahasiannya, seperti merubah pesan yang dapat dibaca menjadi tidak dapat dibaca, pengertian dari
A. kriptografi C. dekripsi
B. enkripsi D. kunci
28. Dekripsi adalah
A. pesan yang dapat dibaca menjadi tidak dapat dibaca
B. digunakan untuk melakukan enkripsi dan dekripsi
C. pesan yang tidak dapat dibaca menjadi dapat dibaca
D. pesan yang hanya dapat diketahui oleh satu orang
29. Perhatikan gambar berikut!
- 
- Contoh enkripsi menggunakan Caesar Chiper dengan metode 1 (metode geser)
Plain Teks = AMIKOM
Kunci geser = 3 karakter yaitu AMI KOM
- Chiper Teks Hasil Enkripsi yang benar adalah
A. DPLNRP C. NRPDPL
B. AJFHLJ D. HLJAJF
30. Dengan plain text AMIKOM menggunakan kunci geser 2 karakter, maka bentuk kuncinya adalah
A. 
B. 
C. 
D. 

31. Perhatikan gambar berikut!
- 

Contoh enkripsi menggunakan Caesar Chiper dengan metode 1 (metode geser)
Plain Teks = JAKARTA
Kunci geser = 2 karakter yaitu JA KA RT AX

Chiper Teks Hasil Enkripsi yang benar adalah
A. LCMCTVCZ C. LCMCRVCZ
B. LCICPVCZ D. LCMCTXYZ

- ### 32. Misal Plaintiff Teksnya JAKARTA SELATAN

Ditentukan jumlah maksimal karakter dalam blok adalah 3 karakter dengan metode block, maka block ke-4 nya adalah

- ### 33. Misal Plaintiff Teksnya JAKARTA SELATAN

Ditentukan jumlah maksimal karakter dalam block adalah 4 karakter dengan metode blok, maka block ke-3 nya adalah

34. Perhatikan gambar berikut!



Menggunakan metode BLOCK

Misal Plaint Teks AMIKOM BAGUS

jumlah maksimal karakter dalam block adalah 3 karakter

Kunci 1 = STMIK, Kunci 2 = KRIPTO, Kunci 3 = CAESAR

Hasil block 1 yang benar adalah

35. Perhatikan gambar berikut!



Menggunakan metode BLOCK

88 Misal Plaintiff Teks AMIKOM BAGUS

jumlah maksimal karakter dalam block adalah 3 karakter

Kunci 1 = STMIK, Kunci 2 = KRIPTO, Kunci 3 = CAESAR

Hasil block 2 yang benar adalah

36. Perhatikan gambar berikut!



Menggunakan metode BLOCK

Misal Plaintiff Teks AMIKOM BAGUS

jumlah maksimal karakter dalam block adalah 3 karakter

Kunci 1 = STMIK, Kunci 2 = KRIPTO, Kunci 3 = CAESAR

Hasil block 3 yang benar adalah

37. Perhatikan gambar berikut!



Menggunakan metode BLOCK

Misal Plain Teks AMIKOM BAGUS

jumlah maksimal karakter dalam block adalah 4 karakter

Kunci 1 = STMIK, Kunci 2 = KRIPTO, Kunci 3 = CAESAR

Hasil block 4 yang benar adalah

- A. SHD
- B. EJG
- C. ACD
- D. UQX

38. Perhatikan gambar berikut!



Menggunakan metode KARAKTER

Misal Plain Teks INDONESIA

Kunci 1 = STMIK, Kunci 2 = KRIPTO, Kunci 3 = CAESAR

Untuk karakter 1 menggunakan Kunci 1, hasilnya adalah

- A. D
- B. E
- C. R
- D. I

39. Enkripsi hasil K1 menggunakan kunci yang kedua (K2) tetapi dari arah bawah ke atas. Langkah seperti ini terdapat pada metode

- A. geser
- B. block
- C. karakter
- D. zig zag

40. Langkah-langkah yang dilakukan dengan menggeser kunci setiap karakternya, dikenal dengan metode

- A. geser
- B. block
- C. karakter
- D. zig zag

41. Kata "Cripto Graphia" berasal dari kata Yunani. Dimana kata "Cripto" diartikan sebagai

- A. cara
- B. menulis
- C. rahasia
- D. kunci

42. Kata "Cripto Graphia" berasal dari kata Yunani. Dimana kata "Graphia" diartikan sebagai

- A. rahasia
- B. menulis
- C. cara
- D. kunci

43. Media sosial merupakan

- A. Media untuk menyebar gosip
- B. Media untuk menyebar berita viral
- C. Media untuk bersosialisasi dengan banyak orang melalui online
- D. Media untuk melakukan pembelajaran online

44. Salah satu contoh media sosial adalah

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

45. Berikut hal positif yang tidak harus dishare di media sosial adalah
- A. Curhatan mama-mama
 - B. Cara membuat kolase
 - C. Video perkenalan keluarga
 - D. Video mencuci tangan
46. Media sosial harus digunakan secara
- A. Terus-menerus
 - B. Setiap hari
 - C. Baik dan bijaksana
 - D. Berulang kali biar terkenal
47. Media sosial yang bisa membuat jurnal online dan penggunanya kerap berbagi cerita soal aktivitas keseharian adalah
- A. Blog
 - B. Twiter
 - C. Friendster
 - D. Instagram
48. Berikut manfaat media sosial, kecuali
- A. Sebagai media promosi
 - B. Memicu pelanggaran asusila
 - C. Memperluas jaringan pertemanan
 - D. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial
49. Waktu belajar berkurang, kurang sosialisasi, boros, potensi kriminalitas merupakan media sosial.
- A. Pengertian media sosial
 - B. Manfaat media sosial
 - C. Dampak negatif media sosial
 - D. Dampak positif media sosial
50. Berikut yang bukan pantangan bermedia sosial yaitu
- A. Memperluas jaringan pertemanan
 - B. Memulai konflik
 - C. Mengejek orang lain dan menyebut namanya
 - D. Bersikap terlalu ekstrem

KUNCI JAWABAN

JAWABAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	✓	✓		✓		✓			✓			✓	✓		✓		✓		✓	✓
B							✓	✓		✓						✓				
C															✓					
D			✓		✓					✓							✓			

JAWABAN	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
A				✓	✓	✓			✓		✓			✓				✓		✓
B			✓	✓				✓							✓					
C	✓								✓		✓			✓			✓			
D												✓					✓		✓	

JAWABAN	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50											
A					√		√			√											
B		√		√				√													
C	√		√			√			√												
D																					