

12. Perhatikan listing program berikut :

```

var Bil:Integer;
procedure Cetak(B:Integer);
var J,I:Integer;
begin
  for I:=1 to B do
  begin
    for J:=1 to I do
    write(J,' ');
    writeln();
  end;
end;
begin
Write('Masukkan bilangan : ');
Readln(Bil);
Cetak(Bil);
end.

```

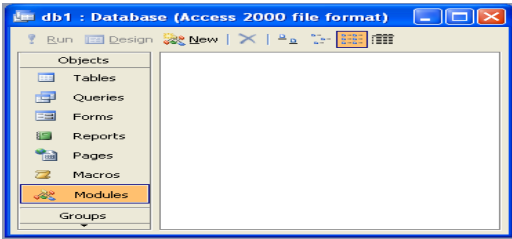
Jika *Bil* diinputkan 3, output program adalah ...

- A. 1
1 2
1 2 3
- B. 1
2 2
3 3 3
- C. 1
2 3
4 5 6
- D. 1 2 3
1 2
1
- E. 1 1 1
2 2 2
3 3 3

13. Sintaks yang benar untuk membuat sebuah link pada pemrograman HTML adalah ...

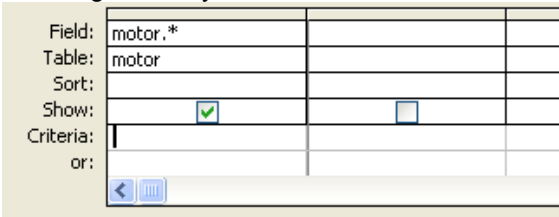
- A. editmotor.php
- B. <a>href = Edit Motor.html >Edit Motor
- C. Edit Motor
- D. <ahref>editmotor.php >Edit Motor
- E. Edit Motor

14. Dalam pembuatan database dengan Ms. Acces, setelah ditentukan nama database selanjutnya adalah dibuat ...



- A. Tabel
- B. Queris
- C. Forms
- D. Report
- E. Modules

15. Rancangan Query di Microsoft Access berikut akan menampilkan ...



- A.semua record pada field tertentu
- B. semua record pada semua field yang ada
- C.sebagian record saja
- D. semua record dengan kriteria tertentu
- E. semua record dengan urut field tertentu

16. Pengaksesan Basis Data pada level dasar dan digunakan untuk teknologi COM disebut ...

- A. ADO
- B. DAO
- C. OLEDB
- D. ODBC
- E. Semua Benar

17. Pemanggilan function pada Visual Basic yang benar adalah ...

- A. Call nama_function ()
- B. Nama_Function { }
- C. X = Nama_Function []
- D. X = Nama_Function ()
- E. Call Nama_Function { }

18. Database Manajmen System mempunyai kemampuan dibawah ini kecuali ...

- A. Pengamanan Data
- B. Pemakaian data secara bersama
- C. Memberikan Data yang konsisten
- D.Duplikasi Data
- E. Menangani data dalam jumlah besar

19. Dibawah ini yang merupakan software yang digunakan untuk membuat paket installer software adalah ...

- A. VB Installer
- B.Package and Deployment Wizard
- C. Visual Modeler
- D. Aplication Wizard
- E. Wizard Manager

20. Perintah SQL yang termasuk ke dalam kategori Data Defintion Language (DDL) di bawah ini kecuali ...

- A. Create
- B. Drop
- C. Grant
- D. View
- E. Alter

21. Kode warna kuning, ungu, coklat, emas mempunyai nilai Resistansi sebesar

- A. 470 5%
- B. 4,7 6%
- C. 4,6 K 5%
- D. 47m 5%
- E. 470 m 5%

22. Dua buah tahanan masing-masing 10 Ohm dihubungkan secara paralel. Jika arus totalnya 3A, maka tegangannya adalah

- A. 13 V
- B. 15 V
- C. 25 V
- D. 30 V
- E. 65 V

23. Tabel kebenaran gerbang *NOR* yang mempunyai dua input adalah....

- A. 1.1.1.0
- B. 0.1.0.1

- C. 1.0.0.0
- D. 0.0.0.1
- E. 0.0.1.1

24. Bilangan biner berikut ini yang cocok dengan nilai decimal 50 adalah

- A. 010101
- B. 110010
- C. 100011
- D. 100110
- E. 111011






25. Variabel yang digunakan untuk menggambarkan nilai numeric adalah

- A. *echo*
- B. *Array*
- C. *int*
- D. *default*
- E. *query*

26. Untuk keamanan transportasi data ketika *upload* maupun *download* diperlukan

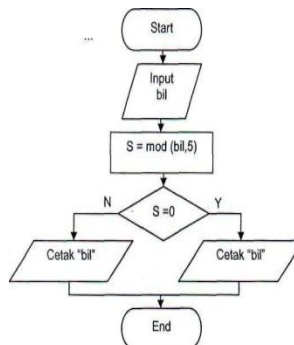
- A. *Secure Socket Layer*
- B. *NAT*
- C. *Gateway*
- D. *Fire Wall*
- E. *Router*

27. Simbol diagram alir (*flow chart*) yang digunakan untuk menjelaskan *input* maupun *output* adalah...

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

28. Gambar *flowchart* berikut ini menjelaskan.

- A. bilangan hasilnya 5
- B. bilangan penjumlahan dengan 5
- C. bilangan dengan input 5
- D. bilangan yang habis dibagi 5
- E. bilangan pembagian 5



29. Boolean berfungsi untuk....

- A. mengisi angka yang selalu bertambah otomatis
- B. member nilai benar dan salah
- C. mendeskripsikan data
- D. mengunci otomatis data
- E. mematikan angka

30. Untuk menjalankan program digunakan perintah....

- A. multi threaded
- B. multi fungsi
- C. multi frekuensi
- D. allprogram
- E. run

31. Ada beberapa konsep penting dalam pemrograman berorientasi obyek. Prinsip penyederhanaan dari sesuatu yang kompleks dengan cara memodelkan kelas sesuai dengan masalahnya disebut ...

- A. inheritance
- B. abstraksi
- C. overriding
- D. polymorphism
- E. enkapsulasi

32. Untuk dapat menangkap input dari keyboard, maka kita harus menggunakan kelas seperti di bawah, kecuali ...

- A. `java.io.BufferedReader`
- B. `java.io.InputStreamReader`
- C. `java.io.IOException`
- D. `java.io.IOException`
- E. `javax.swing.JOptionPane`

33. Pada pemrograman Java dikenal istilah *Exception*, maksudnya ...

- A. pengontrol output
- B. penanganan input
- C. kesalahan program saat *run-time*
- D. pengontrol perhitungan aritmatik
- E. penanganan aliran program

34. Perhatikan listing program berikut !

```

public class pilih {
public static void main(String[] args)
{
int a=2;
int b;
switch(a) {
case 1:
    b = a + 1;
break;
case 2:
    b = a + 2;
}
}
}
  
```

Output program tersebut adalah ...

- A. Nilai b : 3
- B. Nilai b : 4
- C. Nilai b : 5
- D. Nilai b : 6
- E. Nilai b : 0

