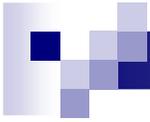


Soal Quis Take Home

Teknik Pemrograman (3 sks)

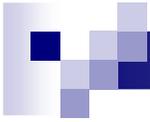


1. Dalam membangun aplikasi tidak lepas dari SDLC (System Development Life Cycle), yang tidak masuk dalam kategori tahapan SDLC adalah...

- a. Analisa kebutuhan system
- b. Design System
- c. Implementasi System
- d. Testing
- e. Management dan kontrol

2. Mendefinisikan tujuan proyek, menganalisa kebutuhan informasi untuk user adalah termasuk fase (SDLC)...

- a. Analisa kebutuhan system
- b. Design System
- c. Implementasi System
- d. Testing
- e. Maintenance

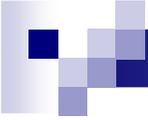


3. Menjelaskan fitur dan operasi yang diinginkan secara rinci, termasuk tata letak layar, aturan bisnis, diagram proses, pseudocode. Termasuk tahapan SDLC dari:

- a. Analisa kebutuhan system
- b. Design System
- c. Implementasi System
- d. Testing
- e. Maintenance

4. Program yang besar diklasifikasikan berdasarkan data dan pendekatan dengan pola bottom-up adalah kriteria dari...

- a. OOP
- b. Design SDLC
- c. Pemrograman terstruktur
- d. Design incremental
- e. Design waterfall

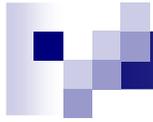


5. Menguji sistem secara menyeluruh, cek kesalahan, bug dan validasi produk termasuk fase...

- a. Analisa kebutuhan system
- b. Design System
- c. Implementasi System
- d. Testing
- e. Maintenance

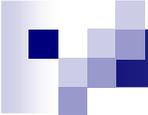
6. Dibawah ini adalah langkah-langkah dalam merancang file, *kecuali*:

- a. Menentukan banyaknya jumlah kebutuhan file dan parameter
- b. Menentukan nama file
- c. SDLC (Daur hidup sistem)
- d. Menentukan akronim file
- e. Analisa kebutuhan

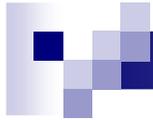


7. Dibawah ini yang merupakan FIELD KEY dari suatu tabel pegawai perusahaan, adalah...
 - a. nama pegawai (napeg)
 - b. jabatan pegawai (japeg)
 - c. nomor induk pegawai (nipeg)
 - d. gaji pegawai (gapeg)
 - e. Golongan pegawai(gopek)

8. Dibawah ini yang merupakan Akronim File dari suatu lingkungan pendidikan adalah :
 - a. inputsiswa.prg
 - b. siswa01
 - c. siswa.dbf
 - d. Nomor Induk Siswa (nis)
 - e. semua benar

- 
9. Dibawah ini merupakan teknik perancangan program untuk mendukung dalam pengembangan sistem informasi, *kecuali*:
 - a. Teknik perancangan program dalam bentuk spesifikasi program
 - b. Teknik perancangan file dalam bentuk spesifikasi file
 - c. Teknik perancangan database dalam bentuk spesifikasi file
 - d. Teknik perancangan program dalam bentuk spesifikasi file
 - e. Teknik perancangan program dalam bentuk akronim

 10. Dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam merancang file
 - a. Menentukan banyaknya jumlah file dan parameter
 - b. Menentukan nama file
 - c. SDLC (Daur hidup sistem)
 - d. Menentukan akronim file
 - e. Analisa kebutuhan



11. Tabel yang berisi program-program bantu yang dapat berfungsi untuk mempercepat dan optimalisasi dari pengolahan data, adalah :

- a. Tabel Kerja
- b. Tabel Backup
- c. Tabel Library
- d. Tabel Kerja
- e. Tabel Temporary

12. Tabel Mahasiswa yang apabila akan diperbaiki (diedit) untuk jangka waktu yang lama adalah contoh dari tipe tabel :

- a. Tabel Dinamik
- b. Tabel Sejarah
- c. Tabel Referensi
- d. Tabel Transaksi
- e. Tabel Temporary



13. Tipe Tabel yang berisi data-data hasil pemrosesan yang bersifat sementara, adalah :

a. Tabel Kerja

d. Tabel Master

b. Tabel Back-Up

e. Tabel Library

c. Tabel Input

14. Tabel dibawah ini yang bertipe Tabel Master pada lembaga pendidikan, adalah :

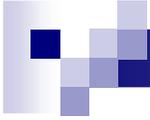
a. Tabel Nilai

d. Tabel absensi

b. Tabel Pembayaran

e. Tabel mata kuliah

c. Tabel Mahasiswa



15. Berisi salinan data-data yang masih aktif di database pada suatu waktu tertentu Tabel ini berisikan salinan (Copy) dari suatu Tabel entah Tabel master maupun Tabel transaksi....

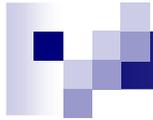
- a. Tabel Master
- b. Tabel Input
- c. Tabel Backup

- d. Tabel Kerja
- e. Tabel Temporary

16. Karakteristik bahasa pemrograman berorientasi objek yang menyembunyikan data, fungsi dan prosedur dalam objek, adalah :

- a. Polimorphism
- b. Modular
- c. Inheritance

- d. Enkapsulasi
- e. Overloading



17. Karakteristik utama bahasa pemrograman berorientasi objek, KECUALI :

a. Enkapsulasi

b. Inheritance

c. Polymorphism

d. Overloading

e. Pewarisan

18. Pemrograman berorientasi objek mencakup keaneka ragam objek yang menjamin terhimpunnya perpaduan keaneka ragam antara data dengan prosedur atau fungsi, adalah :

a. Enkapsulasi

b. Inheritance

c. Polymorphism

d. Overloading

e. Pewarisan

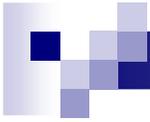


19. Meningkatkan extensibilitas dan penggunaan kembali perangkat lunak merupakan tujuan dari :

- a. Pemrograman Terstruktur
- b. Pemrograman Top Down
- c. Pemrograman Object Oriented
- d. Pemrograman Modular
- e. Pemrograman berorientasi Data

20. Dibawah ini pernyataan yang benar tentang metode dan objek, kecuali:

- a. Metode merupakan suatu procedure atau fungsi yang disatukan dalam suatu objek
- b. Didalam sebuah objek, metode didefinisikan dengan sesuatu header fungsi atau prosedur.
- c. Nama metode harus diletakkan sebelum nama objek yang memiliki metode tersebut
- d. Diluar objek, sebuah metode didefinisikan secara penuh.
- e. Method dapat bersifat abstrak

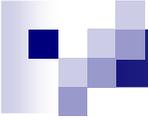


21. Dibawah ini adalah Beberapa bahasa pemrograman yang berorientasi obyek, kecuali :

- a. Basic
- b. C++
- c. Java
- d. Smalltalk
- e. VB dot net

22. Bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikembangkan oleh Sun Microsystems sejak 1991 adalah :

- a. Pascal
- b. C++
- c. Java
- d. Smalltalk
- e. VB dot net

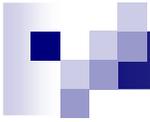


23. Bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Xerox PARC-Amerika serikat adalah :

- a. Pascal
- b. C++
- c. Java
- d. Smalltalk
- e. VB dot net

24. Suatu fungsi yang hanya dapat diakses oleh kelas-kelas turunan disebut dengan :

- a. Public
- b. Private
- c. Protected
- d. Overloading
- e. Polymorphism



25. Fungsi yang dapat dibaca dan diakses oleh siapapun disebut dengan :

- a. Public
- b. Private
- c. Protected
- d. Overloading
- e. Polymorphism

26. Komponen Use Case Diagram terdiri dari...

- a. Aktor
- b. Boundary
- c. Use case
- d. Package
- e. Relational

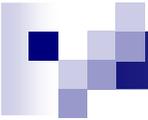


27. Diagram pada UML yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem disebut :

- a. Class diagram
- b. Activity diagram
- c. Colaboration diagram
- d. Use case diagram
- e. Package

28. Diagram yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang disebut :

- a. Class diagram
- b. Activity diagram
- c. Colaboration diagram
- d. Use case diagram
- e. Sistem Boundary

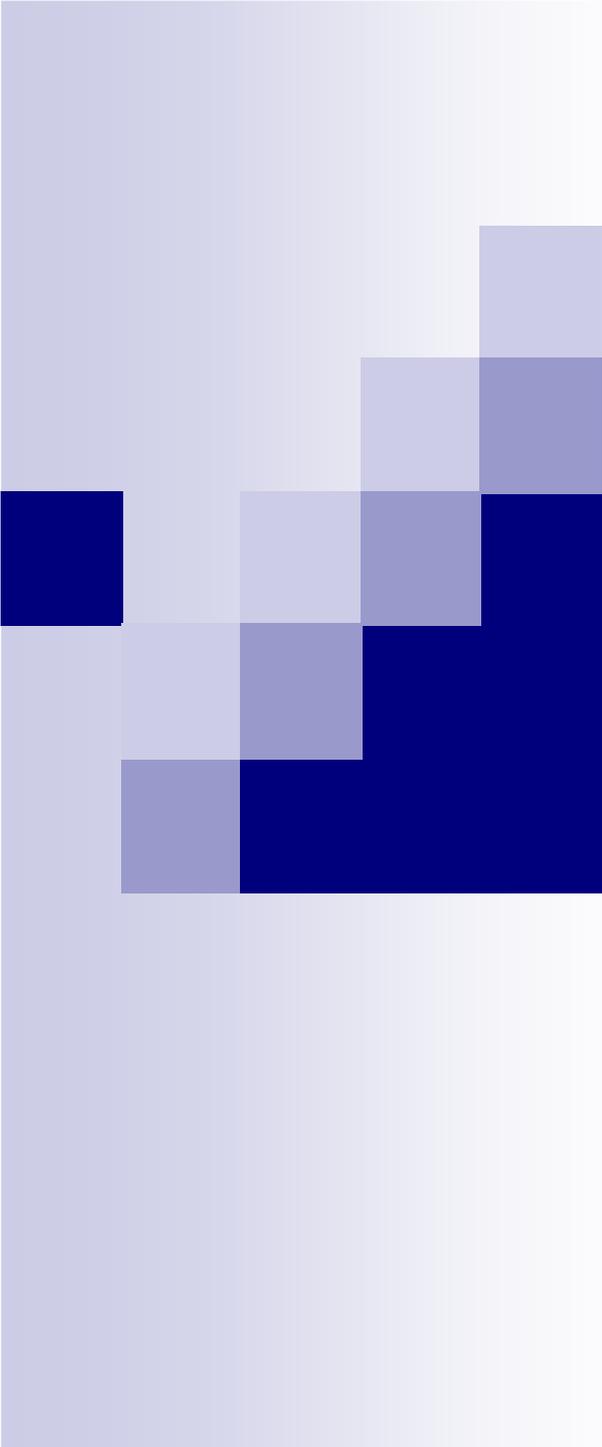


29. Diagram yang menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu disebut dengan :

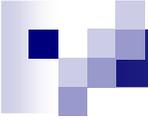
- a. Class diagram
- b. Activity diagram
- c. Sequence diagram
- d. Use case diagram
- e. Data Model

30. Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) disebut :

- a. Class diagram
- b. Component diagram
- c. Sequence diagram
- d. Use case diagram
- e. Class Model



Soal Essay

- 
- Pada SDLC, terdapat tahapan integration and testing. Apa yang dimaksud dengan istilah tersebut.
 - Perancangan database meliputi pembuatan tabel (file). Apa yang dimaksud dengan organisasi file index sequential.
 - Object Orientation Programming (OOP) mempunyai tujuan utama. Sebutkan tujuan utamanya.

The image shows a login form titled "Login details" enclosed in a red dashed border. The form consists of several sections:

- A header section with the text "Login details" on a dark grey background.
- A light green section with the label "Masukan Nim".
- An input field for "NIM" with a person icon on the left and a red question mark icon on the right.
- A light green section with the label "Password".
- An input field for "Password" with a lock icon on the left and a red question mark icon on the right.
- A light green section with the label "Program Studi".
- A dropdown menu for "Program Studi" showing "Diploma 3" with a blue question mark icon on the right.
- A grey button labeled "LOGIN" at the bottom.

- Contoh form login disamping merupakan salah satu penerapan dari konsep enkapsulation (pembungkusan) Jelaskan !
- Apa yang dimaksud dengan UML dan jelaskan istilah-istilah berikut:
 - a. Uniformity
 - b. Understandability
 - c. Reusability
 - d. Stability