

1. Banyaknya cahaya yang dipancarkan oleh sebuah objek pada saat membuat tampilan layar dikenal dengan istilah :
 - a. Komposisi cahaya
 - b. Kecerahan
 - c. Luminans
 - d. Ketajaman penglihatan
 - e. Kontras
2. Pemodelan proses merupakan bagian dari tahap pengembangan perangkat model :
 - a. Waterfall
 - b. RAD
 - c. Spiral
 - d. prototipe
 - e. salah semua
3. Dibawah ini merupakan tahapan yang terjadi pada paradigma pengembangan perangkat lunak model prototipe, Kecuali :
 - a. Mendengarkan pelanggan
 - b. Analisis resiko
 - c. membangun market
 - d. evaluasi pelanggan
 - e. salah semua
4. Sistem pemerintahan dengan dukungan teknologi informasi dalam mengelola kepentingan masyarakat dikenal dengan istilah :
 - a. E-mail
 - b. E- Commerce
 - c. E- Learning
 - d. E- Government
 - e. e-Society
5. Manakah yang bukan keuntungan penggunaan dialog berbasis perintah tunggal:
 - a. Ringkas
 - b. Efisien
 - c. Luwes
 - d. Beban ingatan tinggi
 - e. Akurat
6. Pemain yang terlibat dalam proses pengembangan perangkat lunak adalah :
 - a. Manajer proyek
 - b. Pelanggan
 - c. pemakai akhir
 - d. Pelaksana
 - e. benar semua
7. Berikut ini merupakan pertimbangan dalam merancang menu perintah, kecuali :
 - a. Ada menu bantuan
 - b. Ada umpan balik
 - c. Banyak pilihan
 - d. Dapat kembali ke menu awal
 - e. Konsisten
8. Manakah dibawah ini yang bukan keuntungan adanya e-commerce bagi pelanggan :
 - a. Mengantri ditoko
 - b. Lebih murah
 - c. Tidak perlu datang
 - d. Belanja disatu tempat
 - e. Hemat ongkos
9. Hubungan antara cahaya yang dipancarkan oleh objek dan cahaya dari latar belakang objek pada desain interface disebut :
 - a. Komposisi cahaya
 - b. Kekontrasan
 - c. Luminans
 - d. Ketajaman penglihatan
 - e. Kecerahan

10. Berapa maksimum jumlah informasi yang dapat ditampilkan dengan luas layar agar terlihat proposional :
- a. 75 %
 - b. 60 %
 - c. 50 %
 - d. 65 %
 - e. 80 %
11. Sebuah komputer yang terhubung oleh jaringan digunakan sebagai kegiatan pekerjaan dan melakukan akses ke server disebut :
- a. Server
 - b. Client / workstation
 - c. LAN
 - d. HUB
 - e. Konektor
12. Pekerjaan terlaksana sesuai dengan jadwal yang dibuat tetapi biaya yang dikeluarkan melebihi anggaran yang ditentukan. Hal ini dapat terjadi jika nilai CV dan SV :
- a. Positif dan negatif
 - b. Negatif dan positif
 - c. Semua negatif
 - d. Nol dan negatif
 - e. negatif dan nol
13. Alat yang berfungsi sebagai penghubung antara komputer dengan komputer lainnya sehingga terbentuk jaringan disebut :
- a. Repeater
 - b. HUB
 - c. Konektor
 - d. Router
 - e. LAN
14. Standarisasi dalam berbagai aktifitas yang berkaitan dengan pembayaran pada *E-commerce* disebut :
- a. OBI
 - b. OTP
 - c. SSL
 - d. OPS
 - e. SET
15. Pekerjaan proyek terlaksana lebih lambat dari jadwal tetapi biaya dapat dihemat dari anggaran yang disediakan. Hal ini dapat terjadi jika nilai CV dan SV :
- a. Positif dan negatif
 - b. Negatif dan positif
 - c. Semua positif
 - d. Positif dan nol
 - e. semua negatif
16. Ilmu yang mempelajari aspek fisik manusia untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman, disebut :
- a. Antropologi
 - b. Sosiologi
 - c. Linguistik
 - d. Ergonomi
 - e. Psikologi
17. Metode penjadwalan yang memiliki 2 perkiraan yakni waktu dan biaya disebut :
- a. Timeline
 - b. Jalur kritis
 - c. Waktu kritis
 - d. CPM
 - e. PERT

18. Jalur pada diagram PERT dimana terdapat aktifitas yang paling banyak memakan waktu mulai dari awal sampai akhir kegiatan, disebut :
- Jalur tidak kritis
 - Jalur kritis
 - Waktu kritis
 - Waktu tidak kritis
 - salah semua
19. Topologi jaringan yang menggunakan satu kabel dimana kedua ujungnya ditutup dan sepanjang kabel terdapat node-node disebut :
- BUS
 - RING
 - STAR
 - TREE
 - salah semua
20. Sist. jaringan komputer yang terhubung hanya dalam jangkauan radius 100 km disebut :
- LAN
 - WAN
 - MAN
 - Internet
 - Intranet

Soal Essay

- Dalam mendesain tatap muka (*interface*) pada layar monitor dibutuhkan disiplin ilmu lain, sebutkan dan jelaskan tujuan dari ilmu tersebut bagi kepentingan desain layar.
- Jelaskan alat-alat yang berhubungan dengan sistem telekomunikasi
- Tabel Anggaran Kegiatan Pengembangan Perangkat Lunak Jaringan (dalam \$ US)

No.	Kegiatan	BCWS	BCWP	ACWP
1.	Analisa Kebutuhan Data	200	210	205
2.	Analisa Sistem Lama	109	110	108
3.	Desain Input	113	115	114
4.	Desain Output	190	192	193
5.	Desain Database	203	205	205
6.	Pembuatan Program	300	300	300
7.	Instalasi Jaringan	150	155	160
8.	Maintenance Software	-	-	-
9.	Maintenance Jaringan	-	-	-
	Total	1265	1287	1285

Total anggaran seluruhnya : 1350

Pertanyaan :

- Bagaimana Performance proyek perangkat lunak diatas tersebut.
- Berapa perkiraan uang yang akan dikeluarkan jika proyek tersebut dilanjutkan.