

Nama : Afrizal Ilza Munadhif

NIM : 231240001420

Kelas : E

Quiz Pertama

1. Cloud Computing, Artificial Intelligence, Internet of Things

2. Input Devices, Central Processing Unit, Memori

3. Input Devices:

Institusi pertama adalah perangkat input seperti keyboard, mouse, dan sensor lainnya. Mereka mengumpulkan data awal dari pengguna atau lingkungan.

CPU:

adalah otak dari komputer yang memproses data. CPU menjalankan instruksi, melakukan perhitungan, dan mengorganisasi data sesuai dengan program yang dijalankan.

Memori:

Memori komputer digunakan untuk menyimpan data sementara selama proses pengolahan. Ini mencakup RAM dan SSD.

4. Keterkaitan dan efek sistem komputer pada komunikasi yaitu dapat memfasilitasi pengiriman data dan informasi antara berbagai institusi dan individu melalui jaringan komunikasi, termasuk internet, telepon dll.

Quizz Kedua

1. a. Bagian-bagian hardware: Central Processing Unit, Random Acces Memory, Grapichs Processing Unit, Hard Disk Drive, Solid Data Drive, Motheboard, Power Supply Unit, Monitor, Keyboard, Mouse, Printer, Scanner, Speaker, Webcam, Proyektor, Microphone, Joystick.
b. Bagian-bagian software: Sistem Operasi, Aplikasi, Utilities, Network Software, Devalopment Software, Database Software, Server Software, Security Software, Multimedia Software, Virtualization Software, Opensource Software, Mobile Apps, Project Management Software, Educational Software.

2. a. CPU

CPU adalah otak kompuer yang bertanggung jawab untuk menjalankan intruksi-intruksi program. Ini terdiri dari unit kontrol dan unit aritmatika yang memproses data dan perintah.

b. Memory (Ram dan Rom)

RAM adalah tempat dimana data dan program yang sedang berjalan disimpan sementara.

ROM adalah berisi intruksi-intruksi dasar yang diperlukan saat komputer pertama kali dinyalakan.

c. Motherboard

Motherboard adalah papan sirkuit utama yang menghubungkan semua komponen hardware komputer, termasuk CPU, RAM, dan perangkat I/O.

d. Kode sumber

Ini merupakan bagian dasar dari perangkat lunak yang ditulis oleh pengembang. Kode sumber adalah sekumpulan intruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman untuk memberitahu komputer apa yang harus dilakukan perangkat lunak.

e. Compiler atau Interpreter

Kode sumber kemudian diolah oleh compiler atau interpreter. Compiler mengubah kode sumber menjadi bahasa mesin yang dapat dimengerti oleh komputer, sementara interpreter menerjemahkan kode sumber satu per satu saat perangkat lunak berjalan.

f. Libraries

Perangkat lunak sering memanfaatkan pustaka atau libraries ini yang berisi fungsi-fungsi dan kode yang dapat diulang.

3. a. Server Email

Menyediakan platform untuk mengirim dan menerima email

b. Sistem Operasi Server

Mengelola dan menyimpan email serta mengatur pengiriman email

c. Router

Menghubungkan LAN perusahaan dengan internet untuk mengirim email keluar organisasi