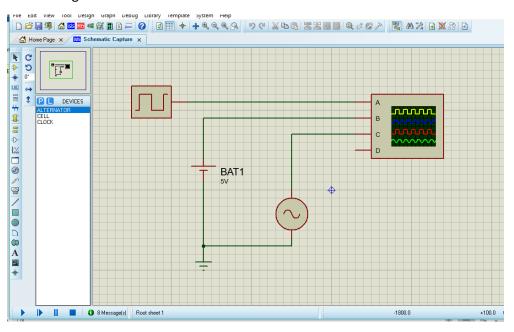
Nama: Diah Fitri Ramadhani (L200180106)

Kelas: D

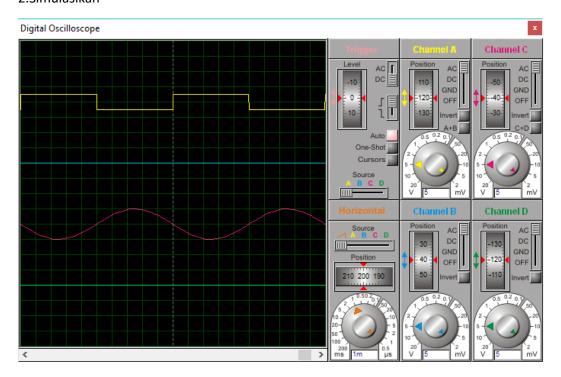
Laporan Kegiatan Praktikum 2

Percobaan 1. Latihan Jenis-jenis Sinyal

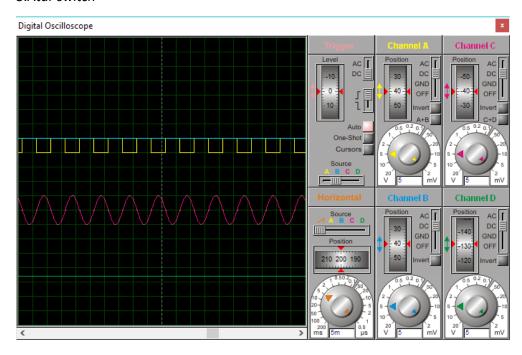
1.Buat Rangkaian



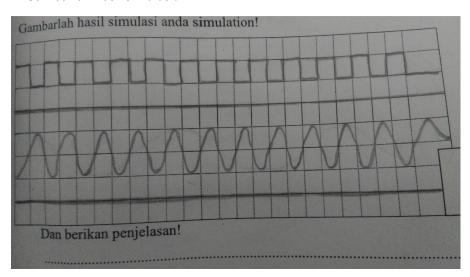
2.Simulasikan



3.Atur switch



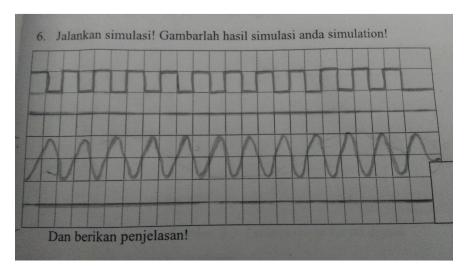
4. Gambarlah hasil simulasi!



Penjelasan:

- Chanel A berasal dari Clock berbentuk sinyal digital
- Chanel B berasal dari Cell berbentuk sinyal analog
- Chanel C berasal dari Alternator berbentuk sinyal analog

- 5. Edit komponen
- 6. Gambarlah hasil simulasi!



Penjelasan:

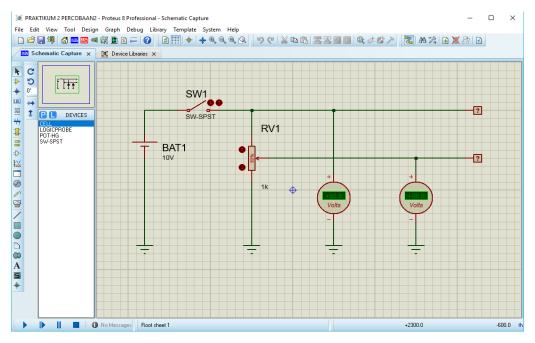
- Chanel A berasal dari Clock berbentuk sinyal digital
- Chanel B berasal dari Cell berbentuk sinyal analog
- Chanel C berasal dari Alternator berbentuk sinyal analog
- 7. a) Apa peredaan antara sinyal analog dan digital?
 - Sinyal digital yaitu sinyal data dalam bentuk gelombang yang kontinue
- Sinyal analog yaitu sinyal data dalam bentuk pulsa yang dapat mengalami perubahan yang tibatiba
 - b) Bagaimana karakter sinyal pada masing-masing komponen?
 - 1. Sinyal dari Alternator : Analog Karena memiliki range nilai yang continue
 - 2. Sinyal dari Batery: Analog Karena memiliki range nilai yang kontinue
 - 3. Sinyal dari Clock Mouse: Digital Karena memiliki range nilai yang berubah-ubah

8. Kesimpulan:

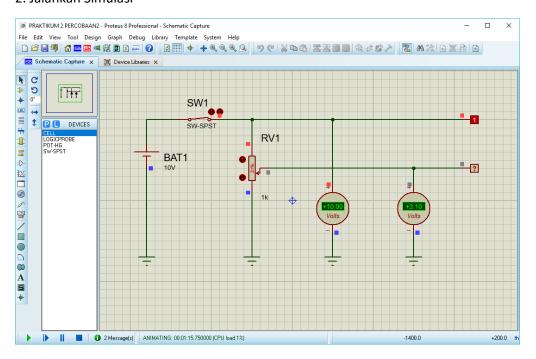
- Sinyal digital memiliki sinyal data yang continue
- Sinyal analog memiliki sinyal data yang berubah-ubah

Percobaan 2. Latihan Range Sinyal Digital

1.Buat Rangkaian



2. Jalankan Simulasi



3. Klik SW1

- a) Voltmeter DC 1: +10.0 Volt
- b) Voltmeter DC 2: +3.10 Volt
- c) Logicprobe 1 menunjukkan kondisi logika: 1
- d) Logicprobe 2 menunjukan kondisi logika: 1
- 4. Klik komponen RV1 naik dan turun
 - a) Logicprobe 2 menunjukan kondisi 1 (High),

jika Voltmeter DC 2: +3.10 Volts sampai +10.0 Volts

b) Logicprobe 2 menunjukan kondisi logika 0 (Low),

jika Voltmeter DC 2: +0.0 Volts sampai +1.50 Volts

5. Kesimpulan:

Jika logicprobe 2 berada pada +3.10 - +10.00 maka menunjukkan logika 1 (high)

Jika logicprobe 2 berada pada +0.0 - +1.50 maka menunjukkan logika 0 (low)