

TUGAS 1

1. tambahkan fungsi komputer beserta contoh penerapannya!
2. cari lebih rinci teori dari generasi komputer
3. cari apa saja bagian dari komponen komputer ini beserta contohnya

Jawab

1. fungsi komputer

a. untuk mempercepat pekerjaan

Komputer dapat membuat pekerjaan banyak orang menjadi lebih mudah dalam waktu singkat

Contohnya : orang yang ingin memesan tiket pesawat secara online, memesan tiket konser, memesan tiket hotel dan lain-lain .

b. media penyimpanan

Selain smartphone, komputer juga dapat digunakan dalam media penyimpanan, hal ini untuk mengatasi memori yang sudah penuh

Contohnya : menyimpan foto, video, dan file

c. media utama bagi programer

Komputer menjadi media utama bagi programer dalam menciptakan inovasi untuk membuat sistem yang baik dan berkualitas

Contohnya : pembuatan aplikasi untuk komputer/PC maupun smartphone



d. Sebagai alat kontrol

Komputer dapat digunakan sebagai alat pengontrol pada perangkat lain

Contohnya: CCTV, dan mengontrol selanjutnya elevator mall

e. media Promosi

Komputer bisa menjadi wadah yang bisa digunakan untuk menarikkan massa, karya seni seperti membuat musik agar menarik minat pembeli atau pengguna

Contohnya: menonton iklan di youtube, e-commerce, sosial media, dkk.

2. Generasi komputer

- Generasi pertama dimulai ketika komputer digunakan dalam akademik dan militer, seperti komputer Atanasoff-Berry dibuat pada tahun 1937 untuk menyelesaikan sistem persamaan linear dan komputer Colossus untuk merekayasa kode Rhea sic Jerman Nazi. Kemudian, ENIAC yang dibangun pada tahun 1946 menjadi komputer pertama untuk tujuan umum. Ketika komputernya dinyalakan untuk pertama kali, Philadelphia mendalam mati listrik. Generasi pertama ini menggunakan tabung vakum untuk menyimpan data dan ukurannya mencakup satu ruangan.
- Generasi kedua dimulai ketika transistor menggantikan tabung vakum. UNIVAC diperkenalkan ke publik tahun 1951 untuk penggunaan komersial. Kemudian, pada tahun 1953, IBM memulai bisnis komputernya dengan melis IBM 650 dan IBM 700. berbasis bahasa pemrograman



mula dikembangkan dan komputer mulai memiliki memori dan sistem operasi.

- Generasi ketiga dimulai ketika teknologi transistor meningkat menjadi sirkuit terpadu. Komputer mini adalah inovasi yang signifikan dalam generasi ini untuk meluncurkan program Apollo, seperti komputer bimbingan Apollo untuk mempermudah kendali Apollo Command/Service module. Digital Equipment Corporation menjadi perusahaan komputer nomor dua dibelakang IBM dengan komputer PDP dan VAX-nya. Komputer ini membawa ke pengembangan sistem operasi yang berpengaruh, Unix.
- Generasi keempat dimulai pada dekade awal 1970-an ketika penemuan MOSFET dan integrasi berskala besar selanjutnya membawa ke pengembangan mikroprosesor diawal 1970-an. Komputer pribadi yang semakin fleksibel berikut mikroprosesor berkembang, dimulai dari komputer rumahan dan komputer mesa. Teknologi selanjutnya adalah laptop dan ponsel cendes yang sangat fenomenal, membawa berbagai perusahaan teknologi kedalam perang paten atas ponsel handas.
- Generasi kelima digadang-gadang sebagai teknologi perkembangan teknologi paling canggih saat ini dan diperlukan pertama kali pada tahun 1980-an. Perbaikan dari jaringan visualisasi, menambahkan tampilan 3D pada komputer digenerasi kelima menunjang resolusi sangat tinggi dan besar tasam. Meskipun yang menolong sejauh perkembangan komputer pada generasi kelima adalah Jepang. Dalam proses perkembangannya terdapat, terdapat penambahan komponen-komponen penting, yakni sistem komputer modern saat ini.



Hal ini dikarenakan komponen yang disusun dalam peralatan komputer generasi ketiga adalah menggunakan ragam teknologi modern. Seperti superkondensator, ULSI, dan kecerdasan buatan (atau karen lebih menarik dengan sebutan Artificial Intelligence).

3. Komponen Komputer

a. hardware

adalah bagian dari komponen komputer yang dapat dilihat dan diolah. Contohnya, mainboard, CPU, harddisk, solid state drive (SSD), RAM, CD/DVD, keyboard, mouse, monitor, printer dan lainnya.

b.

b. Software

Komponen komputer yang berbentuk bilangan program berbentuk biner yang berfungsi untuk mengontrol hardware untuk bekerja sesuai keinginan. Contohnya, sistem operasi, program aplikasi.

c. brainware

adalah kata sebutan pengguna yang mengoperasikan komputer. Contohnya, programmer, sistem analis, operator, administrator.

TUGAS 2

1. File header adalah file yang berisi deklarasi untuk berbagai fungsi yang dibutuhkan oleh program baik itu sebagai standar input/output maupun sebagai syntax. File header digunakan untuk ~~as~~ library-library yang ada sehingga suatu fungsi dapat digunakan selama belum diberi tanda.
2. $\%n$ = untuk membuat garis baru
 ~~$\%c$ = untuk type data char (penentu format ~~scnf~~ ~~symbol~~)~~
 ~~$\%d$ = untuk type data integer (penentu ~~format~~ ~~scnf~~) ~~symbol~~~~
 ~~$\%f$ =~~
 $\%c$ = untuk menampilkan karakter
 $\%d$ = untuk menampilkan bilangan desimal
 $\%f$ = untuk menampilkan bilangan desimal
 $\%f$ = untuk menampilkan bilangan pecahan
3. Perbedaan Variabel dan Konstanta
 Variabel adalah suatu tempat menyimpan data/konstanta dimemori yang mempunyai nilai/data yang dapat berubah-ubah selama proses program.
 Ketentuan:
 (1.) tidak boleh ada spasi contoh = git-bersih
 (\rightarrow sebagai penghubung)
 (2.) tidak boleh diawali oleh angka dan menggunakan operator aritmatika.

No. _____
Date _____

konstanta adalah nilai yang tetap dan tidak berubah selama eksekusi/proses program atau perhitungan aritmatika

Contohnya :

1. Jika sebuah faktor memberikan diskon tetap sebesar 10% untuk semua produksinya maka perhitungannya perubahan harga, maka diskon tersebut dapat dianggap sebagai konstanta
2. menetapkan harga barang, harga kopi = 10.000

contoh lain

1. data karakter

↳ terdiri dari sebuah karakter saja yang diciptai oleh fungsi `''`. data dapat berbentuk abjad (huruf besar / kecil), angka numerik / simbol

2. data teks (string)

↳ merupakan rangkuman dari beberapa karakter yang diciptai oleh `" "` ganda.

Contoh : "Jakarta", "uP", "Pinan" dkk.

4. fungsi printf dan scanf

- `printf` : digunakan untuk menampilkan informasi ke layar

`scanf` : digunakan untuk mensurvei berbagai jenis data (int, float, pada suatu variabel).