

Nama : Abi Yuzaki
NIM : 21560011
Prodi : S1 Sistem Informasi
Nama Matakuliah : Teori Aplikasi Teknologi Informasi

1. **Website** pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada tahun 1991 **website** terhubung dengan jaringan. ... **Website** dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 april 1993. CERN menyatakan bahwa **website** dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

2. **Website Sangat Penting untuk Bisnis Online.** ... Selain menarik juga bisa menampilkan profil mengenai usaha Anda, termasuk kontak layanan **dari** toko. Inilah salah satu alasan mengapa **bisnis online** butuh **website** karena konsumen bisa menemukan segala informasi yang lengkap sebelum menjadi pelanggan di toko **online** tersebut.

3. **Web** digunakan sebagai media informasi, di mana setiap orang dapat menyampaikan dan menerima informasi. Cukup dengan membuka alamat **website**, maka seseorang dapat mengetahui berbagai macam informasi yang tersedia di dalam halaman **web** tersebut. ... 4. **Web** juga dapat digunakan untuk media transaksi

4.

1. Nama domain (Domain name/URL – Uniform Resource Locator) ...
2. Rumah tempat **website** (**Web** hosting) ...
3. Bahasa Program (Scripts Program) ...
4. Desain **website**. ...
5. Program transfer data ke pusat data. ...
6. Publikasi **website**.

5. Contoh web statis :

- <https://jekyllrb.com/>
- <http://www.jekyllnow.com/>

contoh web dinamis :

- <http://www.jekyllnow.com/>
- Kaskus.co.id

6.

Menurut Stuart J. **Russel** dan Peter **Norvig**, **AI** atau kecerdasan buatan bisa dipahami sebagai sebuah perangkat komputer yang mampu memahami lingkungan di sekitarnya, sekaligus memberikan respons yang sesuai dengan tujuan tindakannya

7. **Kecerdasan buatan** lebih bersifat permanen. **Kecerdasan alami** akan cepat mengalami perubahan. Hal ini dimungkinkan karena kemampuan manusia untuk mengingat sesuatu cukup terbatas. **Kecerdasan buatan** tidak akan berubah sepanjang sistem komputer dan program tidak diubah.

8. Contoh penerapan Artificial Intelligence

Berikut ini beberapa contoh penerapan teknologi AI dalam kehidupan sehari-hari:

- Virtual Reality (VR) ...
- Mobil pintar. ...
- Memaksimalkan Kamera Smartphone. ...
- Chatbot. ...
- Algoritma Pencarian Prediktif Google.

9. Apa kelemahan Artificial Intelligence?

Kelemahan : Terbatas pada program yang diberikan. Membuat kinerja manusia menjadi menurun dalam beberapa bidang pekerjaan karena sudah digantikan oleh **AI**. Tidak memiliki perasaan sehingga tidak dapat menggantikan engagement antar manusia.

10. *Definisi model sendiri mempunyai Pengertian yang beragam sesuai dengan dunianya mulai dari pengertian sehari-hari (everyday sense) sampai technical sense. Contoh dari everyday sense, adalah artis merupakan (foto) model yang mendapat peran untuk memamerkan model-model pakaian karya disainer terkenal. Model matematik hanya salah satu jenis dari model dalam lingkup technical sense. Dalam banyak aplikasi engineering, model didefinisikan sebagai representasi dari sistem yang disederhanakan. Representasi ini pun juga bermacam-macam mulai dari yang bersifat physical, pictorial, verbal, schematic dan symbolic dimana:*

- Physical yaitu dengan membuat scaledown version dari sistem yang dipelajari (model pesawat, model kereta api),*
- Pictorial, yaitu representasi dengan gambar untuk menggambarkan kontur permukaan bumi seperti peta topografi dan bola dunia.*

- c. Verbal, yaitu representasi suatu sistem ke dalam kalimat verbal yang menggambarkan ukuran, bentuk dan karakteristik.
- d. Schematic, yaitu representasi dalam bentuk skema figurative misalnya model rangkaian listrik, model Atom Bohr dan lain-lain
- e. Symbolic, yaitu representasi ke dalam simbol-simbol matematik dimana variable hasil karakterisasi proses atau sistem ke dalam variable formulasi menggunakan simbol-simbol matematik.

Jadi Pemodelan merupakan suatu proses dalam representasi abstrak suatu model. Proses pemodelan menampilkan deskripsi suatu proses dari beberapa perspektif tertentu. Proses pemodelan perangkat lunak merupakan aktifitas yang saling terkait (koheren) untuk menspesifikasikan, merancang, implementasi dan pengujian sistem perangkat lunak. (www.ilmukomputer.com, Pemodelan Data, 2005).

11. Menurut **fungsinya**, **model** dapat dibedakan menjadi **model** deskriptif, **model** prediktif dan **model** normatif. **Berdasarkan** referensi waktunya, **model** dapat dibedakan menjadi **model** statis dan **model** dinamis. **Berdasarkan** acuan lingkungan, **model** dapat diklasifikasikan menjadi **model** terbuka dan **model** tertutup.
12. **Prinsip pengembangan model** adalah ilmiah, relevan, fleksibel, kontinu, praktis, aktual, kontekstual, efektif, dan efisien.
13. **Software engineering** adalah proses analisis kebutuhan dan desain pengguna, konstruksi dan uji aplikasi yang akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut melalui penggunaan bahasa pemrograman, ilmu yang mempelajari teknik pembuatan **software** yang baik dengan pendekatan teknik (**Engineering approach**).

14.6+ Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Rad, Agile, Prototype dll)

- **Metode Waterfall.**
- **Metode Prototype.**
- **Metode Spiral.**
- **Metode RAD.**
- **Metode Agile.**

- **Metode Scrum.**

15. Tujuan sistem keamanan informasi akan dapat tercapai jika dalam tahapan pengamanan memenuhi prinsip rekayasa keamanan teknologi informasi. Tujuan dari prinsipprinsip rekayasa keamanan teknologi informasi (TI) adalah untuk memberikan gambaran tentang prinsip systemlevel keamanan yang akan menjadi pertimbangan dalam merancang, mengembangkan, dan mengoperasikan pada sistem informasi. Prinsipprinsip tersebut akan digunakan oleh :

- User ketika megembangkan dan mengevaluasi kebutuhan fungsional, atau sistem informasi operasi dalam organisasi.
- System Engineers dan Arsitek yang merancang, mengimplementasikan, atau memodifikasi sistem informasi.
- Spesialis IT pada semua fase siklus hidup sistem (system lifecycle).
- Manajer program dan petugas keamanan sistem informasi. (Program Managers and Information System Security Officers ISSO) untuk meyakinkan implementasi keamanan yang memadai pada semua fase system lifecycle.

SELESAI