

UTS

Nama : AHIMAN RUDIXANTO

Kelas = Iikom B

Nim = 21157201114

Program studi = PIK

1. Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan.

3. 1 - monitor → output

2 - Modem → output

3 - CPU → Proses

4 - mouse → input

5 - ~~keyboard~~ speaker → output

6 - Printer → output

7 - keyboard → input

2. Elemen dari sistem komputer

1. Hardware = merupakan perangkat komputer yang secara fisik dapat dilihat dan diraba oleh indera manusia, perangkat tersebut membentuk suatu kesatuan sehingga dapat dipergikan berdasarkan kegunaannya

Software = merupakan perangkat komputer yang tidak dapat dilihat dan diraba secara fisik oleh indera manusia, pada umumnya software juga dipadai dengan perangkat komputer yang berisi perintah atau instruksi yang bisa dimengerti oleh komputer.

Brainware = adalah manusia, pengguna, ataupun user yang menggunakan perangkat-perangkat komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak komputer.

4. $126.006.000.000 = 1.048.576 = 114.4091996875$ adalah kata simasnya

5. Front end adalah sebuah ~~kegiatan~~ bagian dari website yang menghubungkan tampilan kepada user

> Developer adalah sebuah instansi bisa berupa perusahaan atau perorangan Developer ini memiliki tugas untuk melakukan segala aktivitas menangani pengolahan dari data tersebut, tidak hanya sebagai itu masih banyak



tugas dari Backend misal membuat aplikasi yang kompleks; juga membutuhkan bantuan dari setiap tim baik dari sisi Frontend, backend bahkan designer UI/UX.

6. ~~Penjualan~~ dan manfaat penerapan komputer di berbagai bidang.

a. Ilmu Pengetahuan

Pada Ilmu Pengetahuan komputer digunakan sebagai alat yang memudahkan dalam penelitian dan riset. Juga bermanfaat dalam penyimpanan data hasil riset.

b. Ekonomi dan bisnis

komputer sangat berperan dalam perekonomian dan bisnis yang sering terdampak dan yang sering dipakai yaitu berbelanja di internet. Tentu saja hal tersebut dapat menguntungkan bagi perekonomian dan bisnis akibat yang sekarang yang serba online.

c. Perbankan

Pada Perbankan komputer digunakan sebagai alat untuk menyimpan data data nasabah. Pada era sekarang ini kemajuan komputer di bidang perbankan menggunakan sistem E-Banking yang memudahkan para nasabah.

d. Industri

Komputer digunakan untuk mengolah dan mengontrol mesin pada bidang industri hari ini bermanfaat karena tidak perlu membutuhkan banyak pekerja.

e. Permainan

komputer di bidang permainan digunakan untuk menampilkan dan menjalankan game dengan grafis tinggi. Sehingga pengguna dapat memakainya, dan bahkan dapat membuat game.

f. Kesehatan dan kedokteran

Komputer di bidang ini berfungsi sebagai alat yang mampu mendiagnosa suatu penyakit. Sebelum penyakit itu parah manfaat ini dapat meringankan tubuh bagian dalam seperti USG, XRAY.

6 Pendidikan

Komputer di bidang ini sebagai penyimpanan data para orang yang bergaul di bidang pendidikan, manfaat lain yaitu komputer sebagai media pembelajaran.

g. Penerbangan

Komputer di bidang ini digunakan sebagai simulator yang dapat melatih calon pilot dengan demikian mengurangi angka kematian dan resiko kecelakaan, pada era sekarang komputer digunakan untuk mengontrol pesawat tanpa awak.

h. Kriminal

Peran komputer di bidang ini sebagai pengawas (CCTV) yang dapat mengidentifikasi bahkan membuat pelaku kriminal mengurungkan niat jahatnya. Selain itu komputer juga dapat menyimpan identitas para pelaku kejahatan.

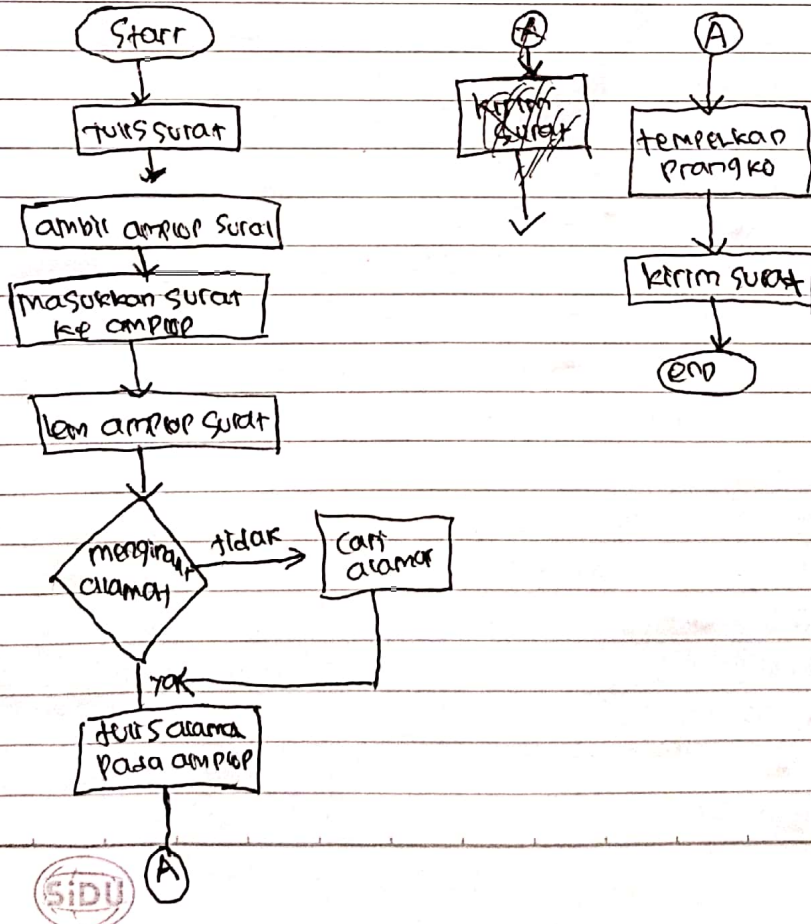


7. Algoritma adalah proses atau serangkaian aturan yang harus diikuti dalam perhitungan atau operasi pemecahan masalah, lainnya terutama oleh komputer.
- Penerapan algoritma di kehidupan sehari-hari misalnya prosedur memasak mie, membuat suatu minuman, mengatur peralatan, dan masih banyak lagi.
 - Penerapan algoritma di dalam ilmu komputer contohnya: Ingin membuat suatu program maka kita harus memberikan serangkaian instruksi agar komputer mampu memecahkan suatu masalah.

8. Kriteria deskriptif penerimaan mahasiswa baru

1. Calon mahasiswa mendaftar melalui web (datang ke kampus)
 2. Calon mahasiswa membayar biaya
 3. Calon mahasiswa mengumpulkan copy berkas dan nilai: berkas yang dibutuhkan
 4. Universitas akan menyeleksi berkas: mahasiswa apakah sudah lengkap atau belum
 5. Mahasiswa akan melakukan tes
 6. Mahasiswa yang lolos tes diundang wawancara
 7. Mahasiswa yang sudah wawancara dan mengikuti administrasi diberi daftar ulang
 8. Mahasiswa melakukan Daftar ulang dan membayar sejumlah biaya
 9. Mahasiswa resmi diterima di universitas tersebut
8. Selesai

9. Flowchart



10.

