

Nama: Genard Arya Djaya

NIM : 23124001394

Kelas : DB

LATIHAN KE-1

1. Dari Perkembangan Teknologi Informasi yang ada mengarah pada sistem komputer, Teknologi Informasi yang mengarah pada sistem komputer yaitu : Handphone
Fingerpoint ,Kamera DLSR
2. **-Handphone**
Perusahaan/Institusi yang mengeluarkan antara lain : Blackberry, Apple, Asus, Nexian, HTC, Asiafone, Maxtron.
-Fingerpoint (Absensi Elektronik)
-Perusahaan yang mengeluarkan antarlain : Keico, Finger, Hitachi
-Instansi yang memiliki keterkaitan dan menggunakan fasilitas ini antarlain : Sekolah, Kantor-kantor swasta atau pemerintah, Universitas.
-Kamera DLSR
-Perusahaan yang mengeluarkan produk ini antarlain : Canon, Sony, Nikon, Panasonic
-Instansi yang menggunakan teknologi ini antarlain : Fotografer, Mahasiswa, Sekolah,
3. **Handphone**
-SMS
-Telepon
-Internet

Fingerpoint
- Pada era sekarang ini tidak berlaku lagi mendata kehadiran karyawan dalam suatu perusahaan atau instansi dengan cara manual karena cara ini dianggap tidak efisien. Fingerpoint adalah absensi berbasis elektronik yang lebih cepat dan efisien.

Kamera DLSR
- Saat kita memotret, cermin pantul/reflex mirror berayun keatas dan membiarkan cahaya terus maju dengan lurus. Shutter kemudian membuka sehingga cahaya tadi masuk ke sensor digital.
4. 1.) Hubungannya dengan komunikasi adalah sama-sama bergerak dalam bidang informasi. Dan teknologi informasi merupakan bagian dari sistem informasi karena sistem informasi bisa tersusun dari beberapa teknologi informasi.

2.) Efek dari keterkaitannya dengan sistem informasi dan komunikasi yaitu :
Pornografi
Violence and gore
Ketergantungan
Anti Social Behavior

LATIHAN KE-2

1. Jelaskan dengan selengkap-lengkapnya bagian-bagian (nama-nama hardware dan software)
2. Kegunaan masing-masing bagian system komputer
3. Berikan contoh cara penyebaran informasi dengan SELURUH nama-nama perangkat yang digunakan dan kegunaan masing-masing perangkat

Jawaban:

1. Hardware (Perangkat Keras):

1. **Central Processing Unit (CPU):** Ini adalah otak komputer yang melakukan pemrosesan data. CPU menjalankan instruksi dari program-program komputer.
2. **Motherboard (Papan Induk):** Motherboard adalah sirkuit utama tempat semua komponen lain dihubungkan. Ini termasuk CPU, RAM, dan banyak lagi.
3. **RAM (Random Access Memory):** RAM adalah memori sementara yang digunakan oleh komputer untuk menyimpan data yang sedang digunakan saat ini. Semakin besar RAM, semakin banyak data yang dapat diproses komputer sekaligus.
4. **Hard Drive (Hard Disk Drive atau Solid State Drive):** Ini adalah tempat penyimpanan data permanen di komputer. HDD menggunakan piringan magnetis untuk menyimpan data, sedangkan SSD menggunakan chip flash.
5. **Power Supply Unit (PSU):** Ini adalah perangkat keras yang memberikan daya listrik kepada semua komponen komputer. PSU mengonversi daya listrik dari sumber listrik menjadi tegangan yang dapat digunakan oleh komponen lainnya.
6. **Graphics Processing Unit (GPU):** GPU, juga dikenal sebagai kartu grafis, digunakan untuk memproses grafis dan tugas komputasi yang memerlukan pemrosesan paralel. Ini penting untuk permainan dan pemrosesan grafis yang intensif.
7. **Optical Drive:** Ini adalah perangkat keras yang digunakan untuk membaca dan menulis media optik seperti CD, DVD, dan Blu-ray.

Software (Perangkat Lunak):

1. **Operating System (Sistem Operasi):** Ini adalah perangkat lunak yang mengendalikan semua operasi dasar komputer. Beberapa contoh termasuk Windows, macOS, dan Linux.
2. **Application Software (Perangkat Lunak Aplikasi):** Ini adalah program-program yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas spesifik. Contoh meliputi Microsoft Word, Adobe Photoshop, dan Google Chrome.
3. **Utility Software (Perangkat Lunak Utilitas):** Perangkat lunak ini dirancang untuk membantu dalam pemeliharaan dan manajemen komputer. Contoh termasuk program antivirus, utilitas disk, dan perangkat lunak pencadangan.
4. **Programming Languages (Bahasa Pemrograman):** Bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan oleh pengembang untuk membuat perangkat lunak. Contoh bahasa pemrograman termasuk Python, Java, dan C++.

2.	Perangkat Input:
	<ul style="list-style-type: none"> • Keyboard: Memungkinkan pengguna untuk memasukkan teks dan perintah ke dalam komputer. • Mouse/Touchpad: Memberikan antarmuka penunjukan dan pengeklikan untuk menavigasi antarmuka pengguna grafis komputer.
	Perangkat Output:
	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor/Layar: Menampilkan keluaran visual dalam bentuk teks, gambar, dan video. • Printer: Menghasilkan salinan fisik dari dokumen digital. • Proyektor: Memproyeksikan konten komputer ke layar atau permukaan yang lebih besar. • Speaker/Headphone: Memberikan keluaran audio untuk suara dan pemutaran multimedia. • Printer 3D: Mencetak objek fisik berdasarkan desain digital.

3. **Skenario:** Mengirim Email dengan Lampiran (Attachment)

1.	Input Devices (Perangkat Input):
	<ul style="list-style-type: none"> • Keyboard: Pengguna memasukkan pesan teks yang akan dikirimkan dalam email. • Mouse: Digunakan untuk mengoperasikan antarmuka email, seperti mengklik tombol "Tulis Email."
2.	Output Devices (Perangkat Output):
	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor/Layar: Menampilkan antarmuka email, pesan yang ditulis, dan email yang akan dikirim. • Speaker/Headphone: Jika pengguna ingin memasukkan suara atau memeriksa pesan suara dalam email.
3.	Storage Devices (Perangkat Penyimpanan):
	<ul style="list-style-type: none"> • Hard Drive (HDD/SSD): Tempat penyimpanan email, lampiran, dan data pengguna lainnya. • USB Flash Drive: Opsional, digunakan untuk menyimpan lampiran jika tidak ingin mengambil dari penyimpanan lokal.
4.	Communication Devices (Perangkat Komunikasi):
	<ul style="list-style-type: none"> • Network Interface Card (NIC): Memungkinkan koneksi internet untuk mengirim dan menerima email. • Modem: Menghubungkan komputer ke layanan internet.