Nama : Muhamad Yunus

Nim : 231240001410

Kelas : DB

TUGAS 1

1.handphone, DSRL (Digital Single Lens Reflektor) dan fingerprint Walkie talkie

2.a. Handphone

Perusahaan/Institusi yang mengeluarkan antara lain : Nokia, Sony Ericsson, Motorola, Samsung, LG, BenQ, Simens, I-Mate, Maxtron, Philips, Alcatel, HP,Qtek,K-Touch,Amoi,Sagem,Mitae, Blackberry, Apple, Asus, Nexian, HTC, Asiafone, Maxtron, Beyond,HiTech,Virtu V,Micxon, dll.

Provider yang terkait antara lain : XL, Indosat, Telkomsel, 3, Esia, dll

b. Fingerpoint ( Absensi Elektronik )

Perusahaan yang mengeluarkan antaralain : Keico, Finger, Hitachi, dll.

Instansi yang memiliki keterkaitan dan menggunakan fasilitas ini antaralain : Sekolah, Kantor - kantor swasta atau pemerintah, Universitas, dll.

c. Kamera DLSR

Perusahaan yang mengeluarkan produk ini antaralain : Canon, Sony, Nikon, Panasonic, dll.

Instansi yang menggunakan teknologi ini antaralain : Harian surat kabar, Fotografer, Mahasiswa, Sekolah, dll.

a. Handphone

SMS

MMS

Telepon

Internet

b. 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. Cara kerjanya yaitu dengan memasukan data sidik jari yang kemudian di proses secara LAN dan kemudian di proses lagi pada suatu PC untuk membuat laporan kehadiran kepada kepala institut atau kepala bagian yan berwenang dalam absensi kehadiran karyawan.

c. Kamera DLSR

3.Saat kita mengintip di lobang viewfinder dibelakang kamera, apapaun yang kelihatan disitu adalah apa yang kan menjadi hasil akhir foto. Pantulan cahaya dari obyek foto masuk melewati lensa lalu menuju cermin pantul yang kemudian memantulkan cahaya tersebut ke pentaprisma. Pentaprisma mengubah cahaya vertikal ke horisontal dengan mengarahkan cahaya menuju dua cermin terpisah, lalu masuk ke viewfinder.

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. Shutter tetap akan terbuka selama waktu shutter speed yang ditentukan dan sensor akan terus merekan informasi cahaya. Kalau sudah selesai, maka reflex mirror akan kembali ke posisi awal sehingga cahaya dari lensa akan terpantul keatas dan kembali muncul di viewfinder.

Proses ketiga adalah proses yang terjadi di sensor digital dimana gambar diolah oleh komputer (processor) didalam kamera. Processor akan mengambil informasi yang terekam di sensor, mengubahnya menjadi menjadi format yang sesuai lalu menuliskannya ke dalam memory card

4.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.

Efek keterkaitannya dengan sistem informasi dan komunikasi yaitu :

1.Violance and gore

2.Anti Social Behavior

3.Pornografi

4.Tergantungan

TUGAS 2

1.A hardware adalah komponen fisik dari sistem komputer. Sedangkansoftware adalah sekumpulan instruksi yang dapat disimpan dan dijalankan oleh hardware

hardware : CPU, monitor, keyboard, mouse, printer, CD ROM, CD, Floppy Disk, Harddisk, Scanner

1.Perangkat Masukan (Input Device)

Berfungsi sebagai penginput data ke dalam komputer berupa gambar, teks, video, maupun file tertentu. Perangkat input disebut sebagai data yang diterima komputer. Contoh dari perangkat input yang dipakai komputer: Keyboard, Mouse, Gamepad, Microphone, Joystick, Scanner, Digital Camera, dan lain-lain.

2. Perangkat Keluaran (Output Device)

Komponen perangkat yang berfungsi untuk menyebarluaskan dan menampilkan data dan informasi. Perangkat output menjadi hasil dari siklus yang di mulai dari input data dan pemrosesan. Contoh dari perangkat output meliputi: Speaker, Proyektor, LCD / Monitor, Printer, Plotter, Computer Display, dan lain sebagainya.

3. Processor (Perangkat Pemroses)

Merupakan perangkat proses atau pengolahan yang menjadi inti komputer. Prosesor berfungsi untuk memproses atau memanipulasi data mentah dan mengubahnya menjadi informasi. Perangkat utama yang dikategorikan yaitu mikroprosesor. Contoh perangkat pemroses di antaranya, CPU, Prosesor, VGA Card, LAN Card, CMOS, Sound Card, Motherboard, dan lainnya.

4. Perangkat Penyimpanan (Storage Device)

Komponen komputer yang berfungsi untuk menyimpan data. Ada beberapa jenis perangkat penyimpanan, beberapa di antaranya yaitu: Hard Disk, SSD (Solid State Drive), RAM (Random Access Memory), Static RAM, Dynamic RAM, CD Room, DVD Room, Blu-Ray Disc, DVD RAM, ROM, Memory Card, dan USB Flash Memory  
Software: adobe photoshop, corel draw, adobe reader, google chrome, ms.word, ms.excel, winamp, winrar, winzip, powerDVD.

B. Hardware bisa diberi nama demikian karena tubuhnya yang "keras" atau kaku. Sedangkan software disebut "lunak" karena mudah diubah

Software: adobe photoshop, corel draw, adobe reader, google chrome, ms.word, ms.excel, winamp, winrar, winzip, powerDVD

1. Sistem Operasi atau Piranti Lunak Sistem (System Software)

Kumpulan program yang dirancang secara khusus untuk mengoperasikan, mengontrol, dan menjalankan seluruh sistem komputer. Secara umum contoh dari sistem operasi meliputi : Sistem Operasi Komputer, (Windows, MacOS, Linux, Ubuntu) dan Sistem Operasi Smartphone (iOS Apple, Android, OS Windows Phone) dan sejenisnya.

2. Piranti Lunak Aplikasi (Application Software)

Kumpulan perangkat lunak aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna komputer. Beberapa aplikasi yang ada di dalam laboratorium komputer merupakan kategori software aplikasi. Contoh perangkat lunak aplikasi di antaranya; Microsoft Office (Word, Excel, Power Point), Software Penggajian, Software Inventaris Manajemen, Software Desain Grafis (Photoshop, CorelDraw, Illustrator), Software Reservasi, Browser Internet (Chrome, Safari, Edge, Firefox) dan lain-lainnya. Firefox) dan lain-lainnya.

2. A. Brainware (User)Brainware atau bisa kita sebut perangkat otak adalah manusia atau pengguna komputer itu sendiri. Brainware bisa pula disebut sebagai user. Jadi, ketika kamu menggunakan sebuah komputer maka sebenarnya kamu yang menjadi pengguna komputer itu sendiri juga menjadai bagian dari sistem komputer tersebut. Saat kamu mengetiki di Microsoft word, atau mungkin bermain game misalnya, maka kamu menjadi brainware dari komputer tersebut.

B. Hardware Maka dari itu, brainware secara sederhana bisa kita sebut sebagai pengguna komputer tersebut. Keberadaan brainware menjadi sangat penting karena tentu saja komputer tidak mungkin berjalan sendiri tanpa dioprasikan oleh pengguna.

Hardware atau perangkat keras adalah perangkat yang memiliki wujud fisik. Perangkat ini adalah berbagai benda komputer yang anda gunakan. Misalnya monitor, mouse, keyboard, dan CPU. Semua komponen tersebut merupakan bagian dari elemen hardware komputer.

Hardware pada sistem komputer juga terdiri dari beberapa unit komponen, yaitu:

Processing Unit (CPU)

Processing Unit atau CPU (Central Processing Unit) adalah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai pusat pengolahan data dan mengontrol semua perangkat internal ataupun eksternal yang terhubung pada komputer. Jadi bisa dikatakan perangkat ini merupakan otak dari komputer. CPU akan melakukan komunikasi dengan komponen input, output dan storage untuk melaksanakan data atau perintah yang di masukkan.

Input Unit

Input Device adalah perangkat keras komputer yang memiliki fungsi sebagai alat untuk memasukan data atau perintah ke dalam komputer. Contohnya adalah:

1. Keyboard

2. Pointing Device

3. Mouse

4. Touch screen

5. Digitizer Grapich Tablet

6. Scanner

7. Microphone

Output Unit

Output Device adalah perangkat keras komputer yang mempunyai fungsi untuk menampilkan informasi atau data yang merupakan hasil dari pemrosesan di sistem komputer. Data yang dihasilkan dapat berupa hard-copy (ke kertas), soft-copy (ke monitor), gambar, suara atau berupa video.. Contohnya antara lain adalah :

1. Monitor

2. Printer

3. Speaker

Storage Unit

Instruksi yang telah dimasukkan pada sistem komputer melalui input unit selanjutnya akan simpan di unit storage sebelum benar-benar mengalami pemrosesan. Begitu juga dengan hasil dari data yang telah selesai diproses, data tersebut terlebih dahulu disimpan pada Storage Unit sebelum dipindahkan pada Output Unit. Storage Unit terbagi menjadi dua yaitu:

1. Internal Storage

2. External Storage

Software sendiri juga dikenal sebagai perangkat lunak. Disebut perangkat lunak karena tidak seperti hardware, software tidak memiliki bentuk fisik. Bisa dikatakan software adalah perangkat yang berisi perintah atau intruksi yang bisa dipahami komputer.

C.Software dapat dibedakan menjadi beberapa macam jenis kategori, misalnya seperti:

Operating System (Sistem Operasi)

Sistem Operasi komputer merupakan program dasar komputer yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan hardware. Bisa juga dikatakan sistem operasi adalah perangkat lunak yang memiliki tugas untuk melakukan kontrol perangkat keras yang memungkinkan terjadinya interaksi antara perangkat keras dengan jenis software yang lain. Contoh sistem operasi komputer misalnya:

1. Microsoft Windows

2. Linux

3. Mac OS

Program Aplikasi (Aplication Program)

Program aplikasi adalah kategori software yang dipakai untuk membantu pekerjaan pengguna komputer untuk mengolah berbagai macam data. Perangkat lunak umumnya dinstall sesuai dengan kebutuhan pengguna komputer tersebut. Contoh adalah

1. Microsoft Excel

2. Microsoft Word

3. Microsoft Access

4. Photo Shop

5. Web browser

6. Game dan masih banyak yang lain

Utility Program (Program Tambahan )

Utility Program atau software adalah software yang mempunyai fungsi untuk menjaga dan melindungi sistem komputer tetapi tidak berhadapan langsung dengan hardware. Contohnya antara lain:

1. Data recovery,

2. Disk Defragmenter

3. Sceensever

4. Backup

5. anti-virus dan lain-lain.

Language Program (Bahasa Pemerograman )

Language Program adalah bahasa yang dipakai oleh pengguna komputer untuk berkomunikasi dengan komputer, bisa juga dikatakan sebagai standar bahasa instruksi untuk berkomunikasi dan memberikan perintah pada komputer. Contoh bahasa pemrograman antara lain PHP, Java, Python dan lain-lain.

Akhirnya, lengkap sudah apa yang bisa saya jelaskan mengenai sistem komputer. Jika dilihat dari komponen penyusunnya, maka yang membedakan sistem komputer dengan komputer adalah user atau Brainware.

Jadi pada sistem komputer, kita sebagai pengguna masuk ke dalam sistem. Tanpa adanya perintah yang diberikan oleh pengguna, sistem komputer tidak akan bisa berjalan.

3. a. Media Komunikasi Audio atau Suara

Media audio adalah ketika penerima pesan dapat menangkap pesan tersebut dengan menggunakan salah satu indera manusia yaitu telinga. Sementara itu, pesan disampaikan melalui media suara atau verbal dengan menggunakan alat yang dapat memancarkan suatu frekuensi tertentu. Contoh media komunikasi audio seperti CD, radio dan pemutar audio lainnya.

b. Media Komunikasi Audio Visual

Seperti halnya dengan media komunikasi audio, media komunikasi audio visual merupakan penyampaian pesan dengan cara menggunakan suara serta bentuk visual seperti video maupun gambar yang kemudian digabungkan menjadi satu. Saat ini, sudah banyak komunikasi menggunakan media audio visual karena pesan yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat mudah disampaikan.

Contohnya adalah seperti iklan yang tampil di televisi. Selain televisi, kini media komunikasi audio visual pun telah berkembang. Saat ini media komunikasi audio visul juga dapat tersampaikan melalui media sosial di ponsel pintar, seperti YouTube, TikTok, Instagram maupun platform lain yang dapat menampilkan audio visual atau video.

c. Media Komunikasi Cetak

Dalam media komunikasi cetak, saluran yang digunakan untuk dapat menyampaikan pesan adalah dengan menggunakan bentuk tulisan yang telah dicetak, contohnya seperti buku, brosur, majalah, surat kabar, buletin dan lain sebagainya.