

Nama: Mukasyafatul Hikmah

NIM : 23124001431

Kelas : DB

Tugas 1

1. Dari Perkembangan Teknologi Informasi yang ada mengarah pada sistem komputer, Teknologi Informasi yang mengarah pada sistem komputer yaitu : Handphone
Fingerprint, Kamera DLSR (Digital Single Lens Reflector)
2. **-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.
-Fingerprint (Absensi Elektronik)
-Perusahaan yang mengeluarkan antarlain : Keico, Finger, Hitachi, dll.
-Instansi yang memiliki keterkaitan dan menggunakan fasilitas ini antarlain : Sekolah, Kantor - kantor swasta atau pemerintah, Universitas, dll.
-Kamera DLSR
-Perusahaan yang mengeluarkan produk ini antarlain : Canon, Sony, Nikon, Panasonic, dll.
-Instansi yang menggunakan teknologi ini antarlain : Harian surat kabar, Fotografer, Mahasiswa, Sekolah,

3. **Handphone**
-SMS
-MMS
-Telepon
-Internet

Fingerprint

- Pada era sekarang ini tidak berlaku lagi mendata kehadiran karyawan dalam suatu perusahaan atau instansi dengan cara manual karena cara ini dianggap tidak efisien. Fingerprint 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.

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. 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.

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 keterkaitannya dengan sistem informasi dan komunikasi yaitu :
Ketergantungan
Violance and gore
Anti Social Behavior
Pornografi

Tugas 2

1. **Hardware merupakan** perangkat keras yang memiliki bentuk fisik. Hardware dapat dioperasikan secara langsung dan berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem komputer. Beberapa contoh dari komponen hardware antara lain adalah mouse, keyboard, monitor, RAM, dan masih banyak lagi. Sejatinnya, hardware masih terbagi menjadi empat bagian, yakni input device, output device, processing device, dan storage device
2. **-Hardware** merupakan perangkat keras yang memiliki bentuk fisik. Hardware dapat dioperasikan secara langsung dan berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem komputer. Beberapa contoh dari komponen hardware antara lain adalah mouse, keyboard, monitor, RAM, dan masih banyak lagi. Sejatinnya, hardware masih terbagi menjadi empat bagian, yakni input device, output device, processing device, dan storage device

-Software atau perangkat lunak adalah sebuah komponen yang tidak memiliki wujud, alias tak kasat mata. Cara Mematikan Update Otomatis Windows 10 Perangkat jenis ini terdiri dari program yang bertugas untuk mengolah data yang sudah dimasukkan ke dalam hardware.

3. 1. Komputer

Komputer menghasilkan teks, gambar, simbol, angka dan suara. Dalam pengoperasiannya sistem dan fungsinya, komputer terdiri atas tiga komponen, yaitu hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), dan brainware (pengguna komputer).

2. Radio

Radio adalah alat penerima informasi yang berupa suara atau sinyal dengan menggunakan gelombang elektromagnetik. Saat ini, radio banyak dilengkapi dengan pemutar kaset dan perekam suara. Terdapat tiga komponen dalam sistem pemancar radio, yakni sumber suara, pemancar, dan antena.

3. Televisi

Televisi adalah alat penerima informasi berupa gambar dan suara yang dapat menerima transmisi gambar sekaligus suara secara langsung (real time). Televisi mampu menerima sinyal dari pemancar gelombang/satelit maupun dari kabel. Beragam informasi ditampilkan oleh stasiun televisi. Hal ini menjadikan televisi sebagai sumber segala informasi, berita, dan juga hiburan.

4. Faksimile

Faksimile atau yang biasa disebut mesin fax adalah alat untuk mengirim atau menerima informasi melalui telefoto dengan sistem reproduksi fotografi. Dengan alat itu, kita dapat mengirim salinan isi suatu fail atau data, baik tulisan atau gambar melalui mesin fax.

5. Wireless (WiFi)

WiFi merupakan sebutan untuk koneksi ke internet secara langsung yang mana media untuk menghubungkannya disebut wireless. Wireless adalah jaringan komunikasi nirkabel atau tanpa kabel.

Tugas PPT (2)

1. **A.** Penyimpanan eksternal adalah bentuk memori berupa perangkat keras (hardware). Data di dalam memori eksternal dapat disimpan secara permanen sehingga tidak hilang saat komputer dimatikan .

B. Compact disc.
DVD.

2. **A.** Data yang disimpan pada ROM atau storage pada smartphone dan komputer akan bersifat permanen atau tidak hilang saat perangkat dimatikan. Data akan hilang bila dihapus oleh pengguna. Sebaliknya, Penyimpanan data pada RAM hanya bersifat sementara, misalnya saat aplikasi di gunakan.

B. Digunakan untuk membaca/menulis data di memori sampai mesin bekerja. RAM bersifat volatil, artinya jika terjadi kegagalan daya atau komputer dimatikan, informasi yang tersimpan di RAM akan hilang.

3. 1. Server

Server berfungsi sebagai tempat atau media untuk menyimpan informasi, serta mengelola jaringan komputer. Server memiliki spesifikasi yang lebih tinggi dari client. Karena tujuan dari dibuatnya server memang untuk melayani komputer client.

2. NIC (Network Interface Card)

NIC dapat disebut juga dengan LAN Card Expansion Board yang digunakan supaya komputer dapat terhubung dengan jaringan. Ethernet terbagi menjadi empat jenis, yaitu ethernet (10 Mbit/detik), fast ethernet (100 Mbit/detik), gigabit ethernet (1000 Mbit/detik), dan tengig (10000 Mbit/detik).

3. Kabel jaringan

Kabel merupakan media untuk menghubungkan satu perangkat dengan perangkat yang lain. Terdapat beberapa jenis kabel untuk pembuatan saluran jaringan. Diantaranya adalah kabel coaxial, fiber optic, dan twisted pair.

4. Hub dan Switch

Switch merupakan perangkat jaringan komputer yang berfungsi untuk menghubungkan beberapa komputer. Secara fisik, bentuk dari switch sama dengan hub, namun jika dilihat dari sisi logika switch sama dengan bridge. Switch memiliki dua tipe, yaitu unmanaged switch yang merupakan tipe termurah. Dan managed switch yang merupakan tipe termahal.

5. Router

Router adalah perangkat jarkom yang berfungsi untuk menghubungkan jaringan LAN ke dalam suatu jaringan WAN, serta mengelola lalu lintas dari data di dalamnya. Router dapat menentukan jalur terbaik, karena memiliki tabel routing untuk melakukan pencatatan terhadap semua alamat dalam jaringan.

6. Bridge

Bridge adalah sebuah piranti yang digunakan untuk meneruskan lalu lintas antara segmen jaringan berdasarkan informasi pada sebuah data link. Bridge juga memiliki fungsi untuk membagi jaringan yang besar menjadi beberapa jaringan kecil.

7. Modem

Modem merupakan perangkat yang digunakan untuk menghubungkan antara perangkat komputer, dengan penyedia layanan internet atau disebut juga dengan Internet Service Provider (ISP).

8. Repeater

Repeater adalah suatu perangkat yang berfungsi untuk memperkuat dan meregenerasi jaringan dan sinyal yang masuk. Repeater berusaha untuk mempertahankan integritas dari sinyal jaringan. Kelemahan dari repeater sendiri adalah tidak dapat melakukan filter traffic dalam jaringan.

9. Wireless card

Wireless card merupakan perangkat yang wajib digunakan apabila anda ingin terhubung dalam jaringan nirkabel. Rata – rata komputer jenis terbaru sudah menggunakan perangkat yang mendukung wireless card.