KUNCI JAWABAN ASEMEN SUMATIF AKHIR BAB 3

A. Pilihan Ganda

1. C	6. A	11. C	16. A	21. B	26. D
2. C	7. C	12. B	17. A	22. C	27. A
3. B	8. A	13. B	18. A	23. C	28. C
4. D	9. D	14. C	19. B(bonus)	24. A	29. A
5. D	10. A	15. B	20. A	25. D	30. B

B. Uraian

31. Pada pengalamatan memori, "segmen" dan "offset" merujuk pada bagian-bagian yang digunakan untuk menentukan lokasi data dalam memori komputer.
    - Segmen adalah bagian pertama dari alamat memori yang menunjukkan bagian besar atau blok dari memori tempat data disimpan.
    - Offset adalah bagian kedua dari alamat memori yang menunjukkan posisi atau lokasi yang lebih spesifik di dalam segmen tersebut.

32. Hasil identifikasi alamat memori:
    - A = 0000:0000
    - B = 0001:0000
    - C = 0002:0000
    - D = 0000:0001
    - E = 0001:0001
    - F = 0002:0001
    - G = 0000:0002
    - H = 0001:0002
    - I = 0002:0002

33. Fungsi CU, ALU, dan Register:
    - Control Unit (Unit Kontrol): Unit yang mengatur keseluruhan jalannya eksekusi program.
    - Arithmetic Logic Unit (ALU): Unit yang melakukan operasi aritmatika (seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dan operasi logika (seperti AND, OR, NOT) berdasarkan instruksi yang diterima.
    - Registers (Register): Unit yang menyimpan data sementara yang sedang digunakan oleh CPU untuk proses kalkulasi atau logika.

34. Analogi sinyal biner 1 dan 0:

Nilai 1	**Nilai 0**
Benar (TRUE)	Salah (FALSE)
Nyala (ON)	Mati (OFF)
Terbuka	Tertutup
Aktif	Non-Aktif

35. Gerbang Logika AND dan OR:
    - Gerbang AND (AND Gate)
      Output akan bernilai "1" (benar) jika semua inputnya juga "1" (benar).
      Output akan bernilai "0" (salah) jika setidaknya salah satu dari inputnya ada yang bernilai "0" (salah).
    - Gerbang OR (OR Gate)
      Output akan bernilai "1" (benar) jika salah satu inputnya ada yang bernilai "1" (benar).

Output akan bernilai "0" (salah) jika semua inputnya bernilai "0" (salah).

KUNCI JAWABAN ASESMEN SUMATIF AKHIR BAB 4

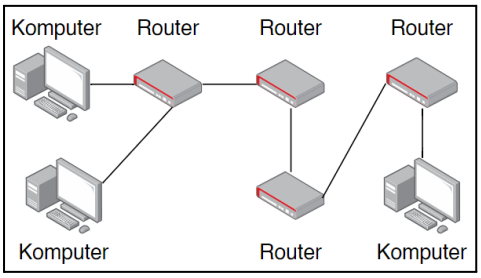
A. Pilihan Ganda

1. D	6. A	11. C	16. C	21. B	26. A
2. B	7. A	12. C	17. C	22. C	27. A
3. B	8. D	13. A/D	18. A	23. C	28. B
4. D	9. D	14. D	19. C	24. C	29. A
5. B	10. B	15. B	20. B	25. A	30. C

B. Uraian

31. Node dalam jaringan komputer adalah elemen dasar yang mewakili perangkat yang terhubung ke jaringan, sedangkan edge adalah hubungan atau keterhubungan antara node dalam jaringan.

32. Hasil desain jaringan komputer



33. Enkapsulasi dan Dekapsulasi
    - Enkapsulasi adalah proses penambahan informasi seperti alamat sumber, alamat tujuan, dan informasi kontrol ke dalam paket data sebelum dikirim melalui jaringan.
    - Dekapsulasi adalah proses sebaliknya, yaitu penghapusan informasi tambahan saat paket data tiba di tujuan, sehingga hanya data yang sebenarnya yang diterima.

34. Jalur yang dilalui dari komputer K2 ke komputer K3 jika router R4 rusak:
    - K2 – R2 – R3 – R5 – R6 – R7 – K3
    - K2 – R2 – R3 – R5 – R6 – R8 – R7 – K3
    - K2 – R2 – R1 – R3 – R5 – R6 – R7 – K3
    - K2 – R2 – R1 – R3 – R5 – R6 – R8 – R7 – K3

35. Manafaat terhubung dengan jaringan lokal:
    - Berbagi sumber daya: Memungkinkan berbagi file, printer, dan koneksi internet di antara perangkat dalam area terbatas, meningkatkan kolaborasi.
    - Komunikasi yang mudah: Memungkinkan komunikasi antar pengguna melalui email, pesan instan, atau aplikasi kolaborasi.
    - Akses internet yang cepat: Mengakses sumber daya lokal tanpa harus melewati jaringan eksternal, sehingga akses internet menjadi lebih cepat dan stabil.
    - Keamanan data: Pengaturan keamanan seperti firewall dapat diterapkan untuk melindungi data dari ancaman luar.

- Pengelolaan jaringan yang efisien: Memungkinkan administrator jaringan untuk mengelola perangkat dan sumber daya jaringan dengan lebih baik.