RESUME PEMBUATAN TUGAS JARINGAN KOMPUTER "KETERKAITAN ANTAR JARINGAN SATU KE JARINGAN LAIN"

IIS SOLEHAWATI
175100055

Universitas Mitra Indonesia, Sistem Informasi
lissolehawati.student@umitra.ac.id

Abstrak

Pada kesempatan kali ini saya membahas tentang bagaimana cara kerja jaringan seluler atau cara kerja komunikasi antar sesama jaringan yang saling berkaitan untuk bisa saling berhubungan menggunakan jaringan, yang demikian juga sering digunakan pada terphone seluler setiap individu untuk saling bertukar komunikasi. Pada era modern ini teknologi juga semakin canggih contohnya pada jaringan yang digunakan masyarakat pada era modern ini lebih efisien di bandingkan dengan masyarakat pada terdahulu. Seiring perkembangan nya juga tak heran jika para provider berlomba lomba untuk menciptakan jaringan yang stabil untuk di gunakan dan banyak diminati masyarakat besar khusus nya juga mengarah kepada perusahaan yang berkembang di bidang teknologi.

A. CAPTURE PROGRAM

a. jaringan komputer

b. jaringan telephone seluler

B. PENJELASAN

Jaringan komputer adalah jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer untuk saling bertukar data. Tujuan dari jaringan komputer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (*service*). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut **klien** dan yang memberikan/mengirim layanan disebut **server**.

Desain ini disebut dengan sistem client-server, dan digunakan pada hampir seluruh aplikasi jaringan komputer.

C. DISKUSI

Hasil dari diskusi atas permasalahan yang dibahas di atas adalah bagaimana cara kerja sebuah jaringan sehingga bisa terhubung antar satu server ke server yang lain. Kesimpulannya adalah

Cara Kerja

- Sinyal listrik maupun sinyal dalam bentuk gelombang elektromagnetik pada suatu jaringan komputer merambat / memancar dengan prinsip kerja jaringan komputer.
- Agar suatu jaringan dapat saling bertukar informasi data, diperlakukan suatu alat yang disebut modem (modulator demodulator) yang berfungsi untuk mengubah sinyal analog menjadi sinyal digital, maupun sebaliknya.

Ada 4 komponen utama pada komunikasi jaringan komputer

1. Sender : suatu proses dalam mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi.
2. Protokol : sebuah aturan atau standar yang mengatur atau mengijinkan terjadinya hubungan, komunikasi, dan perpindahan data antara dua atau lebih titik komputer.
3. Media transmisi : media yang menghubungkan antara pengirim dan penerima informasi (data), karena jarak yang jauh, maka data terlebih dahulu diubah menjadi kode/isyarat, dan isyarat inilah yang akan dimanipulasi dengan berbagai macam cara untuk diubah kembali menjadi data
4. Receiver : Receiver (penerima pesan) adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang

dikirimkan oleh sumber (komunikator). Pertama tama sender mengirimkan sinyal informasi menuju receiver melalui protokol encode yang mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog kemudian sinyal melalui media transmisi dan melalui protokol kedua di decode kembali menjadi sinyal digital sebelum masuk ke receiver dalam hal ini protokol dapat di istilahkan seperti penerjemah informasi data.

D. REFERENSI

- [1] A. S. Putra And O. M. Febriani,
"Knowledge Management
Online Application In Pdam
Lampung Province," In
*Prosiding International
Conference On Information
Technology And Business
(Icibt)*, 2018, Pp. 181–187.
- [2] A. S. Putra, O. M. Febriani, And
B. Bachry, "Implementasi
Genetic Fuzzy System Untuk
Mengidentifikasi Hasil Curian
Kendaraan Bermotor Di Polda
Lampung," *J. Sist. Inf. Dan
Manaj. Basis Data*, Vol. 1, No.
1, Pp. 21–30, 2018.
- [3] O. M. Febriani And A. S. Putra,
"Sistem Informasi Monitoring
Inventori Barang Pada Balai
Riset Standardisasi Industri
Bandar Lampung," *J. Inform.*,
Vol. 13, No. 1, Pp. 90–98, 2014.
- [4] Putra, Arie Setya. "2018 Artikel
Struktur Data, Audit Dan
Jaringan Komputer." (2018).
- [5] Putra, A. S. (2018, July 17).
Paperplain Fundamental Create
Application With Borland
Delphi 7.0 University Of Mitra
Indonesia. Retrieved From
[Osf.io/Pbrn9](https://osf.io/Pbrn9).