

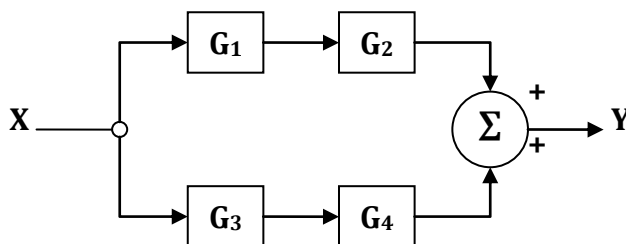
#14

**TUGAS ONLINE #6 TIN310
GANJIL 2015/2016****Pengantar Tugas**

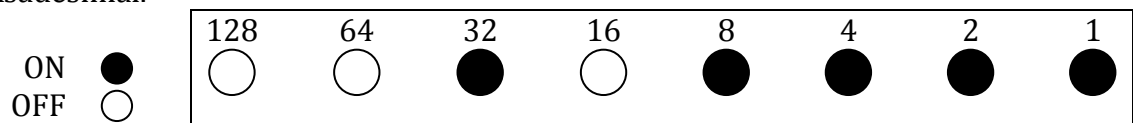
Baca terlebih dahulu materi TIN310 #8 hingga TIN310 #14.

Kerjakan soal berikut

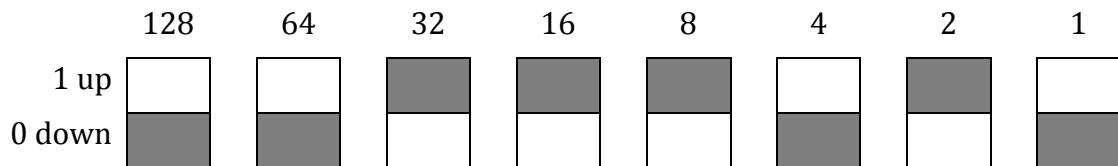
1. Sebutkan definisi dari sistem informasi manufaktur.
2. Gambarkan model sistem informasi manufaktur.
3. Sebutkan dan jelaskan kategori aplikasi pada *Numerical Control* (NC).
4. Sebutkan jenis sendi yang terdapat dalam robot industri.
5. Sebutkan definisi *Flexible Manufacturing System* (FMS).
6. Sebutkan keuntungan dari *Flexible Manufacturing System* (FMS).
7. Sebutkan definisi dari gerbang logika.
8. Sebutkan jenis dari gerbang logika.
9. Sebutkan sistem sumbu yang digunakan dalam NC.
10. Sebutkan dan jelaskan metode menspesifikasikan titik nol.
11. Apa yang dimaksud dengan aljabar diagram blok.
12. Sebutkan dan jelaskan elemen dasar diagram blok.
13. Sebutkan dan jelaskan jenis sendi pada konfigurasi pergelangan (*wrist*)
14. Sebutkan manfaat *manufacturing resource planning*.
15. Posisi tools sekarang berada pada $x=2$ dan $y=1$, kemudian tools tersebut bergerak dengan akhir posisinya berada pada $x=5$ dan $y=6$. Tentukan koordinat x dan y dengan pemosisian absolut dan pemosisian inkremental.
16. Reduksi digram blok berikut ini menjadi diagram blok ekuivalen tunggal dan tentukan fungsi alih sistem tersebut!



17. Konversikan indicator sinar LED berikut ke dalam bilangan biner, desimal, dan heksadesimal.



18. Konversikan gambar saklar berikut ke dalam bilangan biner, desimal dan heksadesimal.



Cara Menjawab

1. Berikan comment atau apapun (dapat berupa pertanyaan) pada bagian **Forum #6 TIN310 Ganjil 2015/2016** yang ada di sistem On-Line Learning UEU pada pertemuan ke-14.
2. Jawaban dibuat pada kertas dengan tulisan tangan dan jadikan file (bisa discan atau difoto), kemudian kirimkan file tersebut pada tempat yang telah tersedia pada sistem On-Line Learning UEU dalam **Tugas Online #6 TIN310 Ganjil 2015/2016** di pertemuan ke-14. Jawaban ditunggu paling lambat 1 hari sebelum pelaksanaan UAS.

SELAMAT MENGERJAKAN