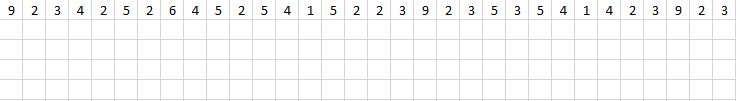
**Soal Latihan SO (dikumpulkan pada pertemuan ke-7 dalam tulisan tangan)**

1. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang Deadlock
2. Sebut dan jelaskan kondisi yang memungkin terjadinya Deadlock
3. Sebut dan jelaskan tentang
   1. Graph tanpa putaran
   2. Grafik dengan putaran dan deadlock
   3. Grafik dengan putaran
4. Apa yang dimaksud dengan putaran dalam grafik
5. Sebut dan jelaskan metode dalam menangani deadlock
6. Jelaskan cara kerja algoritma bank
7. Carilah cara safe state dan unsafe state dari

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROCESS** | **ALLOCATED RESOURCES** | **MAX RESOURCES** |
| A | 2 | 15 |
| B | 1 | 6 |
| C | 3 | 5 |
| D | 2 | 8 |
| E | 3 | 7 |
| F | 4 | 9 |
| G | 2 | 5 |
| Max System Resource : 20  FREE : 3 | | |

1. Jelaskan fungsi dari pengaturan memori utama
2. Jelaskan perbedaan dari
   1. Monoprogramming tanpa swap
   2. Multi programming dengan partisi tetap
3. Apa yang dimaksud dengan partisi tetap
4. Apa yang anda ketahui tentang parsiti dinamik
5. Sebutkan dan jelaskan tentang algoritma penempatan memory
6. Apa buddy system itu
7. Gambarkan skema buddy system dari proses berikut ini
8. 1=Program A requests 24k
9. 2=Program B requests 72k
10. 3=Program C requests 128k
11. 4=Program D requests 17k
12. 5=Program C releases its memory
13. 6=Program A releases its memory
14. 7=Program B releases its memory
15. 8=Program D releases its memory
16. Apa yang anda ketahui tentang
    1. virtual memory
    2. paging
17. sebut dan jelaskan algoritma penempatan paging
18. selesaikan cara penempatan berikut dengan semua algoritma yang anda sebutkan di nomer 16



1. apa yang anda ketahui tentang I/O
2. sebutkan klasifikasi dari I/O
3. permasalahan apa saja yang terlibat dalam I/O
4. apa yang anda ketahui tentang virtual device
5. sebutkan dan jelaskan serta beri contoh perbedaan dari
   1. dedicate device
   2. share device
6. menurut pendapat anda mana yang lebih cepat, SSD atau HD , sebutkan alasan pendukung pilihan anda
7. fungsi jam pada sistem operasi
8. jelaskan yang dimaksud dengan spooling