

“KOMPUTER”

*Disusun dalam rangka memenuhi salah satu tugas mata kuliah
Aplikasi Komputer*



Dosen Pengampuh : Indra

Disusun Oleh :

HENDRA USMAN
(D0221079)

UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
TAHUN AJARAN 2022/2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan Khadirat Tuhan Yang Maha Esa. atas berkat Rahmat, Hidayah, serta Inayahnya. Sehingga *Alhamdulillah* penulis dapat menyelesaikan Makalah yang berjudul “Komputer”. Makalah ini dibuat untuk memenuhi tugas mata kuliah Bahasa Indonesia.

Akhirnya, Penulis menyadari sepenuh hati bahwa dalam penulisan makalah ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari segi cakupan materi maupun sistematika dan pemilihan Bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, kepada para pembaca sangat diharapkan Kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya makalah ini. Semoga makalah ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan yang luas dalam dunia pendidikan khususnya dalam Dunia Komputer.

Majene, 1 Oktober 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I SEJARAH	
A. Latar Belakang	1
B. Sejarah Komputer	1
BAB II UI	
A. Latar Belakang	3
B. Definisi UI	3
C. Jenis-Jenis UI	3
D. Fungsi UI	4
BAB III KELEBIHAN DAN KEKURANGAN	
A. Kelebihan	5
B. Kekurangan	6

BAB I

SEJARAH

A. LATAR BELAKANG

Pengertian Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan di organisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data *input*, memprosesnya, dan menghasilkan *output* berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan

Berbicara mengenai komputer, tidak lepas dari sejarah perkembangan komputer dari generasi ke generasi itu sendiri. Banyaknya para pakar yang berusaha untuk menghadirkan komputer terbaik yang dapat digunakan manusia selama bertahun-tahun sehingga terciptalah komputer yang praktis dan minimalis sehingga dapat memudahkan kerja manusia.

Sesuai Perkembangan zaman, dalam perkembangan komputer tidak luput dari yang namanya penyalahgunaan komputer. Karena komputer merupakan sebuah alat yang bisa dianggap alat yang multifungsi, bisa digunakan untuk mengerjakan berbagai pekerjaan.

B. SEJARAH KOMPUTER

Komputer merupakan salah satu alat atau perangkat yang sudah sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kita dapat menggunakannya sebagai hampir apapun kebutuhan kita di era digital ini. Menulis? Berkomunikasi dengan teman? Bahkan urusan dapur seperti memasak pun bisa dilakukan dengan komputer.

- **Generasi Ke 1**

Komputer generasi pertama yang diciptakan antara tahun 1940 hingga 1950 merupakan era komputer pertama yang menggunakan sumber daya listrik. Generasi ini ditandai dengan adanya komputer pada jaman perang dunia ke-2 yang digunakan untuk mengoperasikan senjata. Teknologi komputer generasi pertama masih menggunakan tabung hampa untuk amplifikasi dan pengalihan sinyal.

- **Generasi Ke 2**

Komputer generasi ini menggunakan teknologi transistor sebagai pengganti tabung hampa yang digunakan pada komputer generasi sebelumnya. Hal ini berdampak pada ukuran komputer yang jauh lebih kecil daripada pendahulunya. Transistor merupakan komponen elektronika yang dapat digunakan sebagai gerbang logika. Seperti tabung hampa, transistor digunakan

sebagai *switch*, mengatur kapan sinyal *on* atau *off*, serta mengontrol arus informasi.

- Generasi Ke 3

Komputer generasi ini menggunakan teknologi yang dinamakan *Integrated Circuit* (IC) untuk menggantikan transistor. IC sendiri sebenarnya merupakan kumpulan dari banyak transistor yang membentuk sirkuit elektronik seperti gerbang-gerbang logika. Komputer generasi ini ada pada rentang waktu tahun 1960 hingga 1970. Kelebihan teknologi komputer generasi ini dari teknologi sebelumnya adalah kecepatan dan performa komputer meningkat sangat drastis.

- Generasi Ke 4

Komputer generasi ini menandai lahirnya teknologi mikroprosesor yang hingga hari ini kita gunakan. Intel merupakan perusahaan pertama yang mempopulerkan mikroprosesor yang saat itu dinamai Intel 4004. Intel 4004 ini memiliki sekitar 2300 transistor di dalamnya. Jika dibandingkan dengan komputer generasi pertama, maka prosesor yang ukurannya lebih kecil daripada jari tangan ini dapat menggantikan satu ruangan komputer pada masa itu.

- Generasi Ke 5

Komputer generasi kelima merupakan komputer generasi saat ini dan yang akan datang. Komputer generasi ini dibangun dengan teknologi generasi 4 yang terus disempurnakan. Dari segi pemrosesan, jika komputer generasi sebelumnya menggunakan CPU sebagai pemroses utama, pada generasi ini, pemrosesan juga bisa dilakukan dengan dukungan prosesor grafis. Terciptalah istilah APU yang memiliki CPU dan GPU dalam satu *chip*. Selain itu, komputer generasi ini juga mendukung perkembangan teknologi kecerdasan buatan.

BAB II

UI

A. LATAR BELAKANG

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

Seperti yang kita ketahui bersama, desain *User Interface* sering juga disebut dengan UI adalah bagian visual dari *website*, aplikasi, *software* atau *hardware* yang menentukan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan *website*, aplikasi, *software* atau *hardware* tersebut.

Lebih lanjut, *User Interface* (UI) ini menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur yang memuat informasi dengan tujuan meningkatkan kualitas penampilan sebuah produk, sehingga pengguna internet mudah menggunakannya. Sesuai Perkembangan zaman, dalam perkembangan komputer tidak luput dari yang namanya penyalahgunaan komputer. Karena komputer merupakan sebuah alat yang bisa dianggap alat yang multifungsi, bisa digunakan untuk mengerjakan berbagai pekerjaan.

B. DEFINISI UI

User interface adalah bagian dimana *user* bisa melihat sekaligus berinteraksi dengan komputer, *website*, atau aplikasi dengan tujuan agar *user experience* yang lebih mudah dan intuitif.

Contoh *User interface* adalah bagian dimana *user* bisa melihat sekaligus berinteraksi dengan komputer, *website*, atau aplikasi dengan tujuan agar *user experience* yang lebih mudah dan intuitif.

sederhana UI bisa kamu lihat pada tampilan menu-menu Windows. Setelah kamu menekan *icon* Windows di pojok kiri bawah layar komputer atau laptop Windows, kamu akan ditampilkan berbagai menu yang disusun ke dalam *grid* dan *layout* seperti berikut.

C. JENIS-JENIS UI

Pada dasarnya UI bisa berwujud *hardware* atau *software*. Contoh UI yang berupa *hardware* adalah bentuk *keyboard*, mouse, *microphone*, *camera*, monitor, *speaker*, printer, dan bentuk *device* lainnya.

Dalam prinsip *software* atau *website*, jenis *user interface* adalah meliputi:

1. *Form-based* UI, merupakan tampilan antarmuka yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam program atau aplikasi yang menawarkan pilihan terbatas.
2. *Graphical* UI, merupakan perangkat *input* yang dapat menghasilkan *output* berupa visual, contohnya *keyboard* dan monitor.
3. *Menu-driven* UI, merupakan UI yang menggunakan daftar pilihan agar bisa menavigasi program atau web. Misalnya pada ATM, perangkat tersebut menggunakan UI *menu-driven* ini sehingga *user* (nasabah) dapat menggunakannya dengan mudah.
4. *Touch* UI, merupakan antarmuka yang bisa dioperasikan dengan sentuhan. Kamu bisa menemukan jenis UI ini pada sebagian besar *smartphone*, tablet, dan perangkat apapun yang menggunakan layar sentuh dengan *input haptic*.
5. *Voice* UI, merupakan bentuk perangkat yang menggunakan perintah *auditori* atau suara agar terjadi interaksi antara manusia dan mesin. Contohnya pada perangkat *virtual assistant*, *talk-to-text*, GPS, dan lain sebagainya.

D. FUNGSI UI

Berdasarkan pengertiannya, tujuan utama *user interface* adalah untuk menampilkan bagian antarmuka depan sebuah sistem agar mudah digunakan, efisien, dan bisa membuat pengguna merasa senang selama berinteraksi dengan sistem. Dengan kata lain, UI penting untuk memenuhi harapan pengguna dalam fungsionalitas aplikasi atau *website* yang efektif.

Tak bisa dipungkiri bahwa *user interface* adalah arsitektur yang tak kalah penting dari kode program *software* untuk mendukung pengembangan teknologi yang mutakhir. Tanpa UI, sebuah aplikasi atau *website* akan sulit pengguna pakai sehingga memicu perasaan tidak nyaman, terlebih bila digunakan oleh pengguna awam. Sejatinya peran UI tidak terlepas dari penerapan *Graphic User Interface* (GUI) pada setiap program ataupun aplikasi *smartphone*. *Interface* yang baik juga dapat mempengaruhi *traffic website* karena banyak pengguna akan mengakses situs lebih lama. Apalagi jika *website* yang kamu miliki adalah *website* bisnis sehingga secara tak langsung *user interface* adalah bagian yang mendukung kesuksesan proses promosi bisnis.

BAB III

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

A. KELEBIHAN

1. Memiliki harga yang lebih murah

Kelebihan dari komputer yang pertama ialah memiliki harga yang lebih murah dibanding perangkat laptop. Hal ini dapat dirasakan apabila Anda membeli dan merakit sendiri satu persatu komponen komputer tersebut, seperti *harddisk*, prosesor, ram, *motherboard*, *casing* dan komponen lainnya.

Bahkan dengan dana sekitar 2jutaan Anda bisa merakit komputer siap pakai dengan spesifikasi yang mumpuni untuk pemakaian sehari-hari. Tentu hal ini berbeda dengan harga laptop kondisi baru yang harus mengeluarkan dana sekitar 3.5 hingga 4 jutaan untuk mendapatkan spesifikasi menengah keatas.

2. Perawatan dan perbaikan lebih mudah.

Kemudian, perawatan dan perbaikan pada setiap komponen komputer juga dapat dikerjakan dengan lebih mudah. Hal ini disebabkan karena bagian perangkat keras komputer terpisah dan tidak tersambung menjadi satu seperti laptop, contohnya ialah apabila bagian *keyboard* mengalami kerusakan, Anda bisa langsung menggantinya dengan membelinya di toko komputer terdekat.

3. Kinerja lebih cepat.

Kinerja yang dimiliki komputer juga lebih baik dibanding laptop, hal ini disebabkan karena pada generasi saat ini sebagian besar perangkat komputer telah dilengkapi dengan prosesor yang cukup tinggi. Sehingga membuat perangkat komputer menjadi lebih mumpuni dan tidak cepat *overheat* (terlalu panas).

4. Dapat ditingkatkan dan dimodifikasi sesuai selera pengguna.

Bagi pengguna komputer mungkin telah mengetahui kelebihan ini, anda bisa melakukan modifikasi komponen perangkat keras komputer sesuai keinginan seperti menambah ukuran RAM, mengganti prosesor, *VGA*, *harddisk*, kipas pendingin, *keyboard* dan komponen lainnya. Walaupun perangkat laptop juga bisa melakukan hal tersebut, namun komputer lebih mudah untuk dimodifikasi karena komponen terpisah dan tidak sesulit membongkar pasang laptop.

5. Penggunaan yang lebih flexible.

Keunggulan komputer yang selanjutnya ialah penggunaan yang lebih flexible. Mungkin kamu telah mengetahui hal ini, pada komputer komponen keyboard dan

mouse menggunakan eksternal yang terpisah dengan perangkat komputer dan layar monitor.

6. Memiliki ukuran monitor yang lebih besar

Keuntungan menggunakan komputer yang terakhir ialah memiliki ukuran monitor yang lebih besar. Dengan ukuran monitor yang relatif besar akan membuat pengguna lebih nyaman dan leluasa untuk digunakan untuk berbagai aktivitas, baik itu bermain *game*, menonton *video*, belajar dan aktivitas lainnya.

B. KEKURANGAN

1. Proses pemasangan komponen yang memiliki *skill* khusus.

Kekurangan komputer yang pertama ialah proses pemasangan komponen yang membutuhkan *skill* khusus. Dalam merakit sebuah perangkat komputer, pengguna harus mengerti cara pemasangan dan penempatan setiap bagian komponen tersebut. Hal ini dibutuhkan karena apabila Anda salah saat memasang komponen, bisa berakibat komputer tidak dapat menyala dan yang paling parah bisa menyebabkan komponen tersebut menjadi rusak.

2. Tidak bias digunakan banyak tempat.

Kelemahan komputer yang selanjutnya ialah tidak bisa digunakan dibanyak tempat. Dalam penggunaannya, komputer memiliki komponen yang saling terpisah dan tidak menyatu seperti perangkat laptop, tentu hal ini akan menyusahkan pengguna apabila ingin berpindah tempat atau membawanya ke tempat lainnya seperti *cafe*, *mall*, perpustakaan dan sebagainya.

3. Membutuhkan aliran daya listrik yang lebih besar.

Kelemahan komputer yang selanjutnya ialah tidak bisa digunakan dibanyak tempat. Dalam penggunaannya, komputer memiliki komponen yang saling terpisah dan tidak menyatu seperti perangkat laptop, tentu hal ini akan menyusahkan pengguna apabila ingin berpindah tempat atau membawanya ke tempat lainnya seperti *cafe*, *mall*, perpustakaan dan sebagainya.

4. Kurang praktis

Seperti yang telah saya bahas sebelumnya bahwa komputer memiliki komponen yang saling terpisah seperti monitor, kabel *power*, kabel VGA, *keyboard* dan sebagainya. Jadi, sebelum menggunakannya Anda perlu memasang semua komponen tersebut satu persatu, dari hal inilah yang membuat penggunaan komputer menjadi kurang praktis apabila dibandingkan dengan laptop.