

# Piranti Interaktif

Anggota kelompok :

Ezra  
Bryan

# Pengertian Piranti Interaktif

Piranti interaktif dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah perangkat yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan komputer melalui berbagai saluran komunikasi (Simarmata, 2006, 2010). Komputer mengolah dan menyimpan data dalam bentuk digital atau bilangan biner, yang hanya mengenal dua nilai: 1 dan 0 (Mulyana, 2016).

## Piranti Interaktif dibagi menjadi;

**Piranti Input:** Perangkat yang digunakan untuk memasukkan data ke komputer, seperti keyboard dan mouse.

**Piranti Output:** Perangkat yang menampilkan atau mengeluarkan hasil dari komputer, seperti monitor dan speaker.

# Piranti Masukan Tekstual

## Pengertian Piranti Masukan Tekstual

Peranti masukan tekstual adalah peranti masukan standar yang dijumpai pada semua komputer dan lebih dikenal sebagai keyboard.

# Keyboard Qwerty

Tata letak QWERTY dirancang untuk memisahkan tombol yang sering ditekan agar mengurangi kemacetan saat mengetik. Diciptakan oleh Scholes, Glidden, dan Soule pada 1878, lalu menjadi standar mesin ketik komersial pada 1905. Kecepatan mengetik pengguna QWERTY bervariasi tergantung pada kebiasaan dan teknik yang digunakan, baik dengan 10 jari atau metode "jari petruk" yang hanya menggunakan telunjuk.



# Keyboard DVORAK

Keyboard Dvorak memiliki susunan huruf berbeda dari QWERTY, dengan lebih banyak beban pada tangan kanan. Efisiensinya 10%–15% lebih tinggi dari QWERTY dan lebih ergonomis, sehingga mengurangi kelelahan jari.



# Keyboard Alphabetik

Keyboard alphabetik memiliki susunan huruf berurutan seperti abjad, tetapi tetap mengikuti tata letak QWERTY dan Dvorak. Meskipun membantu pengguna awam, pengujian menunjukkan bahwa tata letak ini justru memperlambat kecepatan mengetik.





# Keyboard Klockenberg

Keyboard KLOCKENBERG dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dengan memisahkan bagian kiri dan kanan sejauh 15 derajat dan memiringkannya ke bawah. Tombol dibuat lebih tipis dan dekat dengan meja, sehingga mengurangi beban otot pada jari, pergelangan tangan, tangan, dan bahu.



# Keyboard CHORD

Hanya mempunyai beberapa tombol antara 4 sampai 5. Untuk memasukkan suatu huruf harus menekan beberapa tombol secara bersamaan.



# Keyboard Numerik

Keypad numerik memudahkan pemasukan bilangan besar dengan satu tangan. Tata letaknya mirip kalkulator dan tombol dial telepon, sehingga lebih nyaman digunakan.



# Keyboard Maltron

Dibuat dengan desain yang berbeda dengan desain keyboard lain, yaitu bentuknya yang cekung. Tujuan pembuatan keyboard ini adalah untuk memudahkan kita dalam pengetikan 10 jari sehingga menjadi lebih cepat dan jari merasa nyaman.



# Keyboard Proyeksi

Keyboard yang bekerja dengan menggunakan sensor gerak. Jadi jika jari melakukan gerakan, system scanning akan mengirim signal ke chip computer seolah – olah user menekan tombol.



# **Piranti Penunjuk dan Pengambil**

## Pengertian Penunjuk dan Pengambil

Digunakan untuk menunjuk atau menempatkan kursor pada suatu posisi pada layar tampilan dan untuk mengambil suatu item informasi untuk dipindah ke tempat lain. Juga untuk memutar obyek (pada program-program aplikasi grafis), menggambar garis, menentukan nilai atau besaran, atau untuk menunjukkan posisi awal dari pemasukan teks.

# Mouse

Sebuah mouse menggabungkan dua operasi penting berbasis layar, yaitu kemampuan menggerakkan kursor dan kemampuan memilih suatu objek pada layar kedalam suatu piranti.





# Joystick

Gerakan kursor pada joystick dikendalikan sebuah tuas yang ditanamkan pada sebuah alas.



# Trackball

Dilukiskan sebagai gabungan fungsi dari joystick dan mouse. Terdiri atas dasar yang tetap, yang menyangga sebuah bola. User hanya menggerakkan bola utk memindahkan kursor.



# Trackpoint

Miniatur dari joystick yang diletakkan di antara kunci G dan H pada keyboard. Biasanya dipakai bersama dengan 2 buah tombol dan fungsinya sama dengan mouse.



# Light Pen

Merupakan pena yang membangkitkan informasi ketika ditudingkan pada layar. Ketika light pen ditudingkan pada tampilan CRT, sebuah lensa memfokuskan setiap cahaya yang dipancarkan dari layar menuju sebuah detektor cahaya atau photocell.



# Touch Screen

Dapat digolongkan dalam panel sensitif sentuhan. Cara kerjanya adalah dengan mengintrupsi matriks berkas cahaya atau dengan mendeteksi adanya perubahan kapasitansi atau bahkan pantulan ultrasonik.



**TERIMA KASIH SUDAH!!!**