

# Piranti Interaktif



**BY RIA RISMAYATI**

# Definisi



- Piranti Interaktif adalah Perangkat pendukung operasionalisasi teknik antarmuka grafis, berupa peranti Masukan/Keluaran (Santosa,1997).
- Adalah suatu piranti yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan komputer melalui beberapa saluran komunikasi fisik sehingga menghasilkan timbal balik (Dewianjani, 2014).

# Materi



- a. Peranti Masukan tekstual
- b. Peranti Penuding dan Pengambil
- c. Layar Tampilan
- d. Pengolah Tampilan
- e. Tipe layar Tampilan
- f. Pengaruhh buruk Peranti Interaktif

# Peranti Masukan tekstual

- Lebih dikenal dengan sebutan papan ketik (keyboard)
- Beberapa penelitian menunjukkan bahwa untuk melaksanakan pekerjaan berbentuk pilihan (mis: dari suatu menu) keyboard lebih lambat, kurang akurat, dan kurang disukai pengguna dibandingkan piranti masukan lainnya.
- Jenis-jenis Keyboard :
  - ✓ Keyboard [QWERTY](#)
  - ✓ Keyboard [Alphabetic](#)
  - ✓ Keyboard [Dvorak](#)
  - ✓ Keyboard [Chord](#)

# Peranti Penuding dan Pengambil



- Peranti interaktif yang digunakan untuk menuding/menunjuk atau menempatkan kursor pada suatu posisi pada layar tampilan dan untuk mengambil suatu item informasi untuk dipindahkan ke tempat lain.
- Umumnya peranti penuding mempunyai tugas interaktif seperti pemilihan, penempatan, orientasi, jalur kuantisasi, dan tekstual.
- Contoh : mouse, joystick, trackball, digitizing table, light pen, dan touch sensitive panel.

# Layar Tampilan



- Peranti yang dipastikan selalu ada pada sebuah sistem komputer, karena lewat layar tampilan inilah pengguna dapat melihat apa yang ia ketikkan, dan informasi yang diberikan o/ komputer sebagai hasil dari suatu proses komputasi

# Pengolah Tampilan



- Bagian yg mengubah pola bit dari pengingat digital menjadi tegangan analog, yang selanjutnya akan membangkitkan elektron yang digunakan untuk menembak fosfor pada layar tampilan.
- Contoh :  
MDA (Monochrome Display Adapter), CGA (Color Graphics Adapter), MCGA (Multi-Color Graphics Array), EGA (Enhanced Graphics Adapter), VGA (Video Graphics Array), dan SVGA (Super Video Graphics Array)

# Tipe layar Tampilan



- Terdapat dari 5 Tipe Layar Tampilan Yaitu :
  1. Direct-drive Monochrome Monitor
  2. Composite Monochrome Monitor
  3. Composite Color Monitor
  4. Red-Green-Blue Monitor
  5. Variable-Frequency Monitor



# Pengaruh Buruk Peranti Interaktif



- Pengaruh buruk yang harus diwaspadai dari peranti interaktif khususnya yang berkaitan dengan faktor manusia dan lingkungan kerja. Memperhatikan posisi penempatan yang mempengaruhi kenyamanan lingkungan kerja ( faktor ergonomik)

# Keyboard QWERTY

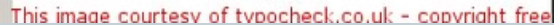


`	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	=	=	Backsp
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	{	}	
Capslock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	"	'	Return
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?	/	.	Shift
Ctrl	Alt		Space								Alt		Ctrl

**QWERTY**

`	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	[	]	Backsp	
Tab ↵	" ↔	<	>	P	Y	F	G	C	R	L	?	+		
	,	,	.								/	=	\	
Caps Lock ⬆	A	O	E	U	I	D	H	T	N	S	-	Enter ⬅		
Shift ⬆	:	Q	J	K	X	B	M	W	V	Z	Shift ⬆			
	;													
Ctrl	Win Key	Alt									Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl

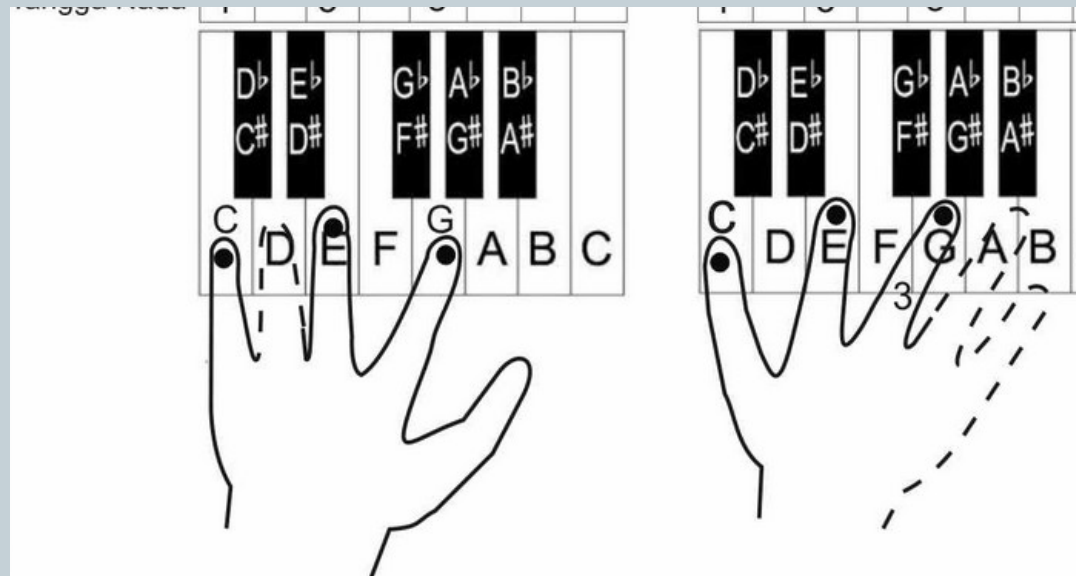




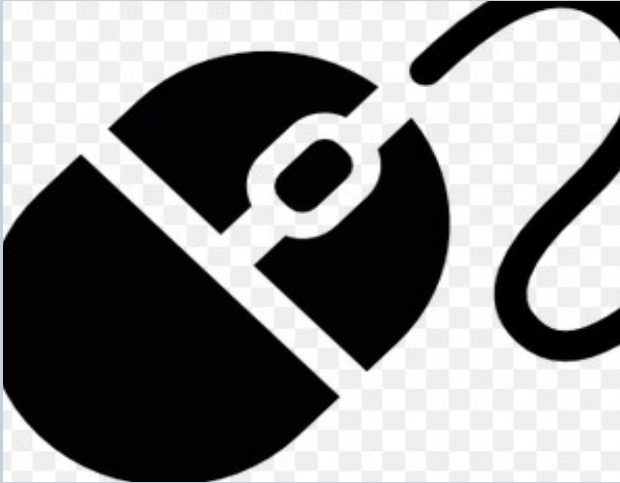
# Keyboard Dvorak



# Keyboard Chord



# Mouse



**Digunakan u/ menempatkan kursor (teks atau grafik) pd posisi tertentu di layar komputer, mengaktifkan menu pilihan pada suatu program aplikasi dan bahkan u/ menggambar.**



# joystick



Gerakan kursor dikendalikan o/  
gerakan tuas atau dengan tekanan  
pada kuas. Keuntungannya adalah  
apapun yang muncul pada layar  
tampikan tidak akan rusak ketika kita  
menggerakkan joystick.





# trackball



Perbedaan trackball dengan mouse terletak pada konfigurasi. Pada mouse operator menggerakkan seluruh badan untuk perpindahan kursor, sedangkan pada trackball operator hanya menggerakkan bola





# digitizing table



Digunakan untuk terapan2 dalam bidang computer-aided design (CAD), atau untuk menyalin gambar yang tersedia ke dlm bentuk digital untuk diolah lebih lanjut. Resolusinya lebih tinggi dibandingkan dengan mouse dan trackball



# light pen



Berfungsi untuk memodifikasi dan mendesain gambar dengan monitor.  
Dihubungkan pada monitor menggunakan kabel penghubung light pen seperti Notebook Sharp.



# touch sensitive panel



Peranti interaktif yang bekerja dengan cara mendeteksi ada tidaknya sentuhan tangan atau stylus langsung ke layar komputer

