

Perangkat Masukan (Input Devices)

Peranti masukan adalah peranti yang mengirimkan data ke komputer untuk diolah. Jenis-jenis peranti masukan ialah seperti berikut.

1. Mouse

Mouse atau tetikus digunakan untuk menggerakkan dan mengatur posisi kursor di layar komputer. Pengoperasian mouse dapat dengan beberapa cara.

- Tunjuk (Point), posisikan: Mouse akan menunjuk ke suatu objek antarmuka di layar komputer.
- Klik kiri (Left Click): Menekan tombol mouse sekali dan segera melepaskannya.
- Klik ganda (Double Click): Menekan tombol mouse dua kali berurutan dengan cepat tanpa menggeser mouse.
- Klik kanan (Right Click): Klik kanan dapat dilakukan satu kali untuk menampilkan menu tertentu.



Mouse Wireles bleutooth

- Seret (Drag): Digunakan untuk memindahkan suatu objek antarmuka seperti gambar, icon, teks, dan sebagainya. Caranya dengan menunjuk objek yang akan dipindah sambil menekan tombol kiri mouse, lalu geser mouse sesuai yang dikehendaki. Setelah sampai pada bagian yang dikehendaki tombol mouse dilepas.

unitech



Mouse Kabel

2. Keyboard

Keyboard atau papan tombol adalah alat yang memungkinkan penggunaannya untuk memasukkan karakter (character) ke dalam komputer. Karakter tersebut berupa huruf, angka, dan simbol.

Keyboard konvensional memiliki beberapa kelompok tombol berikut.

a. Typewriter Keys: tombol untuk mengetik, yang terdapat huruf (alfabet), angka (numerik), dan tanda baca (punctuation).

b. Functions Keys: tombol F1 sampai dengan F12 yang terletak di keyboard bagian atas untuk fungsi khusus.

c. Numeric Keypad: tombol khusus angka (numeric), tombol operator aritmatika seperti perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan.

Numeric keypad juga memiliki pengendali kursor jika tombol numlock hidup.

d. Cursor control keys: tombol untuk mengendalikan kursor.

e. System keys: tombol yang berkaitan dengan sistem.

f. Application keys: tombol yang berkaitan dengan aplikasi.

g. Enter Keys: Tombol Enter.



Keyboard

h. Other: Tombol lain seperti delete, insert, dan lainnya.

Cara kerja keyboard

1. Ketika tombol keyboard ditekan, akan menekan lapisan karet yang ada di bawahnya.
2. Karet tersebut terhubung dengan sebuah chip yang mentransmisikan sinyal yang didapat ketika tombol ditekan.
3. Sinyal yang ditransmisikan berupa kode-kode biner.
4. Data yang berbentuk biner tersebut akan diterjemahkan oleh Central Processing Unit (CPU) dengan mengacu ke data yang tersimpan pada Read Only Memory (ROM) untuk ditampilkan pada layar monitor.

Jenis-Jenis Keyboard

Ada beberapa jenis keyboard yang berhubungan dengan penataan tombol pada keyboard, biasanya untuk menangani bahasa yang berbeda, di antaranya, yaitu seperti berikut.

- a. Keyboard QWERTY, yaitu keyboard dengan tata letak paling populer yang didasarkan pada enam huruf pertama pada papan ketik mesin tik. Desain QWERTY dibuat agar huruf yang paling umum tidak akan membuat mesin tik mekanis “macet”, atau berhenti bekerja.
- b. Keyboard Dvorak, yang meletakkan huruf paling umum di tempat yang paling mudah dijangkau. Keyboard game juga meletakkan tombol tertentu untuk akses yang lebih cepat.
- c. Keyboard Klockenberg, yang mengedepankan aspek ergonomis di mana keyboard QWERTY dimodifikasi untuk mengurangi beban otot tangan.
- d. Keyboard Maltron, sebagaimana keyboard QWERTY yang didesain untuk kenyamanan tangan.
- e. Keyboard virtual, yaitu keyboard QWERTY yang diproyeksikan pada media lain untuk, misalnya layar ponsel, layar komputer, meja, dan lainnya. Keyboard ini memungkinkan pengetikan tanpa menggunakan keyboard secara fisik.

3. Scanner

Scanner digunakan untuk memindai dan menyalin Data dari kertas berisi graik, gambar, foto, atau tulisan menggunakan alat pembaca optical data reader. Cara kerja scanner adalah dengan menempatkan sebuah obyek di atas kaca scanner, yang kemudian akan dibaca oleh optical data reader.



Scanner

4. Joystick

Joystick digunakan sebagai pelengkap untuk memainkan permainan/game video yang menggunakan lebih dari satu tombol. Joystick digunakan untuk menggerakkan kursor pada layar permainan.

Elemen-elemen joystick adalah:

1. Stick/tuas,
2. Base/alas,
3. Trigger/Pemicu,
4. Tombol ekstra,
5. Sakelar autoire,
6. Sakelar throttle,
7. Sakelar tapi (POV hat),
8. Cangkir penyedot.



Joystick

5. Microphone

Microphone adalah peranti yang mengonversi suara menjadi sinyal elektrik. Peranti ini digunakan untuk memasukkan suara ke komputer. Suara tersebut dapat direkam sebagai perintah untuk komputer, atau diteruskan melalui media komunikasi antarkomputer.



Microphone



Barcode Reader

6. Barcode Reader (Barcode Scanner)

Barcode reader adalah pemindai optis yang dapat membaca barcode yang tercetak, mengubah kode bar tersebut menjadi data elektrik dan mengirimkannya ke komputer dengan format data yang sederhana.