LAPORAN PRAKTIKUM SISTEM OPERASI MODUL 1



DISUSUN OLEH:

NIM	L200220277
NAMA	MHD. FARHAN LUBIS
KELAS	F

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

DAFTAR ISI

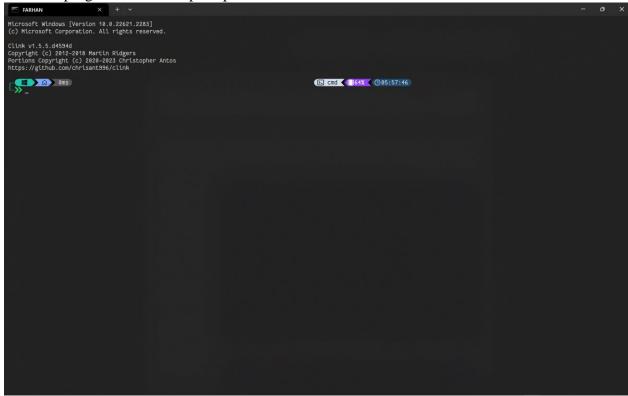
DA	FTA	R ISI2
LA	TIH A	AN4
1	. N	Ienuju ke direktori kerja4
	a.	Jalankan program command prompt atau cmd4
	b.	Masuk ke direktori `C: \OS' dengan perintah 'cd \' setelah itu di lanjutkan dengan 'cd OS\'5
	c.	Jalankan perintah 'dir' untuk melihat isi yang ada di dalam direktori6
	d. mas	Jalankan perintah 'setpath' untuk mengatur lingkungan kerja ('path') selama program cmd iih di buka
2	. N	Ielihat isi direktori kerja8
	a. sebe	Masuk ke direktori 'C: \OS\LAB\LAB1' dengan perintah 'cd LAB\LAB1\' dari direktori elumnya8
	b. 'No	Jalankan perintah 'Notepad boot.asm' untuk melihat atau mengedit isi dari file boot.asm dan tepad kernel.asm' untuk melihat atau mengedit isi dari file boot.asm dan jalankan9
3.	. S	ekilas tentang Makefile11
	a.	Buka file 'Makefile' dengan perintah 'Notepad Makefile'
		Jalankan program make pada dengan perintah 'make fp.disk'. Hal ini merupakan kompilasi adap program 'boot.asm' dengan output file 'boot.bin' dan isinya disalin ke dalam bootsector file ge floppy 'floppya.img'
	c. kon	Periksa hasil kompilasi dengan menggunakan perintah 'dir'. Jika terdapat file 'boot.bin', maka npilasi berhasil14
	d. boo	Hal ini dapat di lakukan secara manual dengan perintah yang ada di file Makefile yaitu 'nasm t.asm -o boot.bin -f bin' dan 'dd if=boot.bin of=floppya.img'15
	e.	Jalankan perintah 'make clean' untuk menghapus file 'boot.bin'
4	. N	17 dengenal 'BOOT DISK'
	a. jala	Jalankan perintah 'del floppya.img' untuk menghapus file 'floppya.img' dan selanjutnya nkan perintah 'bximage' untuk membuat file 'floppya.img' Kembali17
	b.	Pilih 'fd' sebagai tipe file imagenya
	c. '1.4	Tekan enter Ketika muncul seperti gambar dibawah ini, untuk memilih ukuran default yaitu 4MB'
	d. ada	Beri nama file image sebagai 'floppya.img', kemudian enter serta cek apakah file image sudah dengan menggunakan perintah 'dir'
	e.	Jalankan perintah 'DosFp' pada cmd untuk mengaktifkan PC-Simulator21
	f.	Dalam PC-Simulator tersebut, jalankan perintah 'Format B:'23

٤	g.	Tutup Kembali PC-Simulator dengan tombol power yang ada di dalamnya	23
5.		Melihat data dalam boot sector	24
	a. bo	Jalankan perintah 'dd if=floppya.img of=boots.bin count=1' untuk untuk menyalin byte data potsector kedalam sebuah file terpisah dari 'floppya.img' ke dalam 'boots.bin'	24
ä		Dikarenakan 'debug boots.bin' tidak dapat dijalankan, maka perintah tersebut memiliki ternatif lain berupa perintah dari bordland 'tdump boots.bin'. Perintah ini memiliki fungsi yang ma seperti perintah 'debug boots.bin'. Yaitu untuk melihat isi program.	25
6.		'Boot' PC-Simulator dengan file image 'floppya.img'	26
á	a.	Jalankan perintah 'type s.bat' dan 's'	26
1	b.	Setelah perintah tersebut di jalankan, akan muncul window seperti gambar dibawah ini	27
(c.	Jalankan kembali perintah 'DosFp'	28
(d.	Setelah PC-Simulator dijalankan, jalankan perintah 'format B:/S' didalamnya	29
•	e.	Setelah menjalankan perintah diatas, cek isi direktori B dengan perintah 'dir B:'	30
f	f.	Matikan PC-Simulator kemudian jalankan perintah 's' kembali.	31
TUG	A	S	32
1.		Kode 'ASCII'	32
2.		Daftar perintah Bahasa assembly untuk mesin intel keluarga x86 lengkap	35
á	a.	Dasar	35
1	b.	Menengah	35
(c	Tinggi	36

LATIHAN

1. Menuju ke direktori kerja

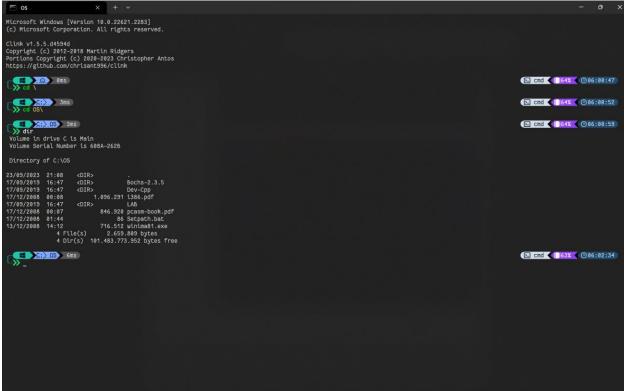
a. Jalankan program command prompt atau cmd



b. Masuk ke direktori `C: \OS' dengan perintah 'cd \' setelah itu di lanjutkan dengan 'cd OS\'



c. Jalankan perintah 'dir' untuk melihat isi yang ada di dalam direktori



d. Jalankan perintah 'setpath' untuk mengatur lingkungan kerja ('path') selama program cmd masih di buka.

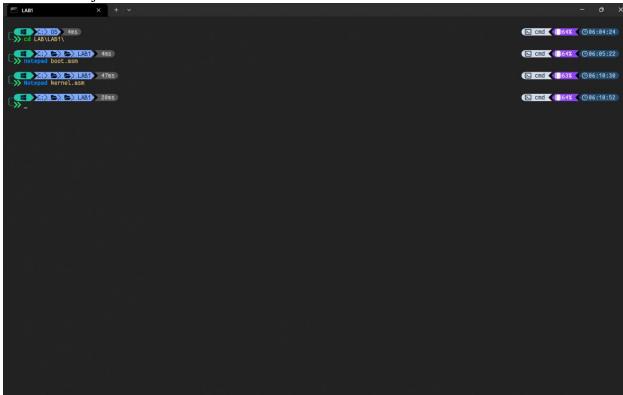


2. Melihat isi direktori kerja

a. Masuk ke direktori 'C: \OS\LAB\LAB1' dengan perintah 'cd LAB\LAB1\' dari direktori sebelumnya.



b. Jalankan perintah 'Notepad boot.asm' untuk melihat atau mengedit isi dari file boot.asm dan 'Notepad kernel.asm' untuk melihat atau mengedit isi dari file boot.asm dan jalankan.

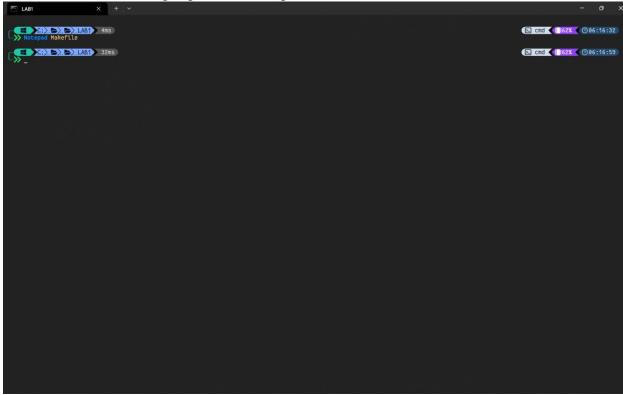


Setelah perintah tersebut dijalankan akan muncul window seperti berikut.

```
Boot.asm
;
; LAB-1 : boot-strap loader - real mode
; untuk memindahkan file OS dari floppy disk format DOS FAT12
; atur mode kerja 16 bit (real-mode)
[BITS 16]
; Menentukan lokasi awal dari program
[ORG 0x0000]
; loncat ke label START jmp START
; Keterangan format floppy disk format FAT12
      START:
; Mengatur lokasi kode program pada alamat 7000:0000, dan mengatur REGISTER SEGMEN
cli ; matikan aktifitas interupsi
mov ax, 0x07C0
mov ds, ax
mov es, ax
mov fs, ax
mov gs, ax
       ; Mengatur lokasi stack
  Prototype SIMPLE KERNEL ver 0.01
LAB-INFORMATIKA
[org 0x000]
[bits 16]
                                                      ;Lokasi memori untuk menempatkan kernel
    cli
mov ss, ax
mov sp, 0xFFFF
sti
                             ;set interupt OFF
;atur stack segment
;atur stack pointer maksimum 64k
;set interupt ON
    push dx
push es
yor ax, ax
mov es, ax
cli
mov word [es:8x21*4], _int0x21 ; setup interrupt service
mov [es:6x21*4+2], cs
sti
pop es job dx
     mov si, strWelcomeMsg ; Tampilkan informasi proses mov al, 0x01 ; request service 0x01 int 0x21 ; int 0x21
 _int0x21:
int0x21_ser0x01: ; service 0x01
cmp al, 0x01 ; periksa apakah service 0x01 yang diinginkan
jne _int0x21_end ; jika bukan service no 0x01 EXIT
 int0x21_ser0x01_start:
lodsb ; ambil karakter berikutnya
or al, al ; cek apakah berupa karakter NULL (0x00)
jz int0x21_ser0x01_end
mov ah, 0x0E ; layanan BIOS teletype
```

3. Sekilas tentang Makefile

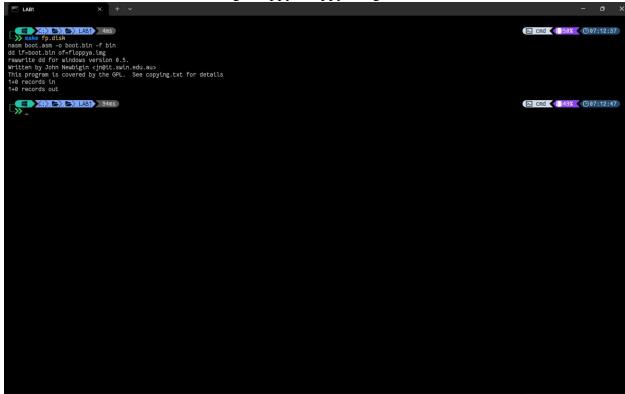
a. Buka file 'Makefile' dengan perintah 'Notepad Makefile'



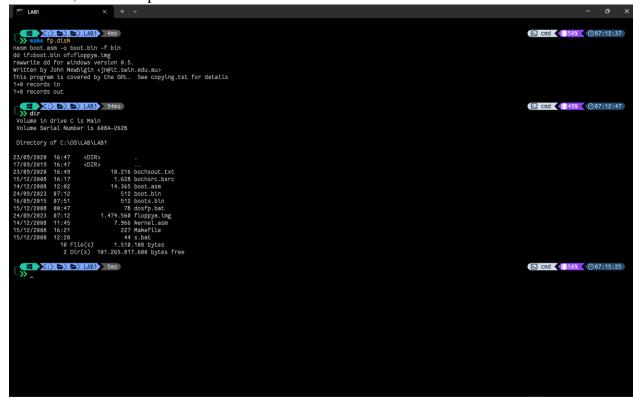
Perintah yang telah dijalankan akan memunculkan window seperti ini



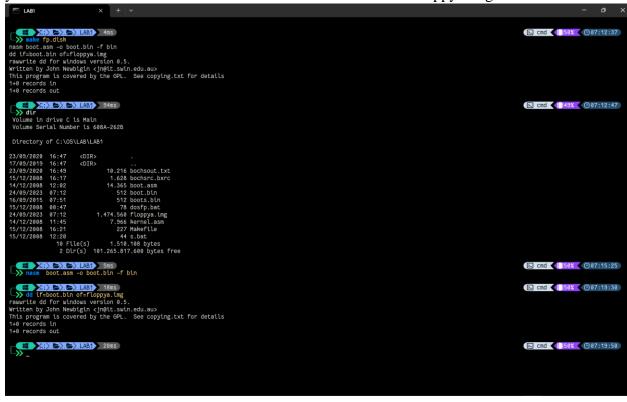
b. Jalankan program make pada dengan perintah 'make fp.disk'. Hal ini merupakan kompilasi terhadap program 'boot.asm' dengan output file 'boot.bin' dan isinya disalin ke dalam bootsector file image floppy 'floppya.img'



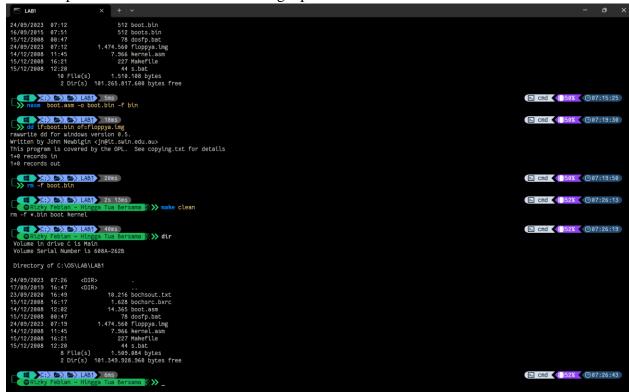
c. Periksa hasil kompilasi dengan menggunakan perintah 'dir'. Jika terdapat file 'boot.bin', maka kompilasi berhasil.



d. Hal ini dapat di lakukan secara manual dengan perintah yang ada di file Makefile yaitu 'nasm boot.asm -o boot.bin -f bin' dan 'dd if=boot.bin of=floppya.img'.

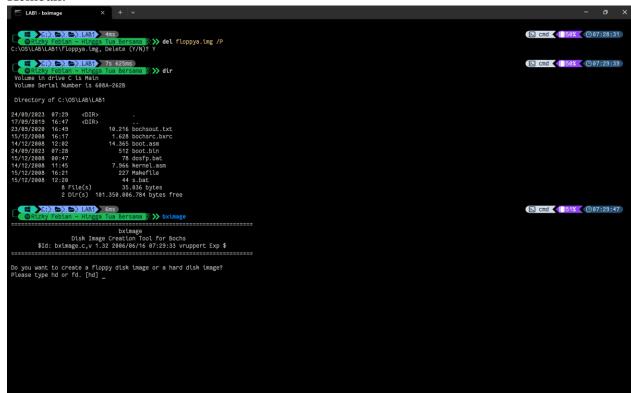


e. Jalankan perintah 'make clean' untuk menghapus file 'boot.bin'.

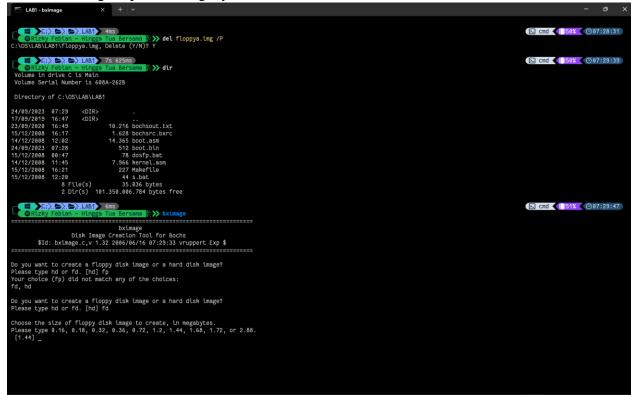


4. Mengenal 'BOOT DISK'

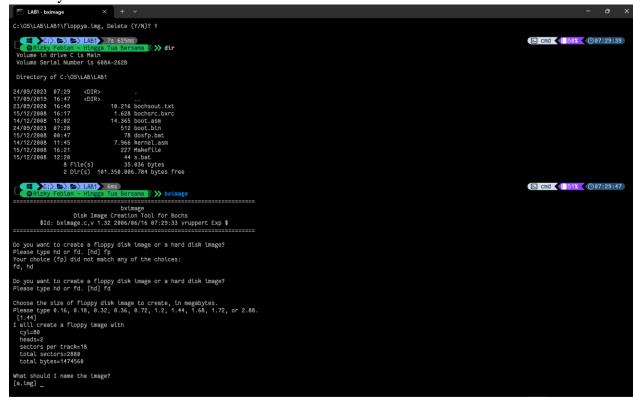
a. Jalankan perintah 'del floppya.img' untuk menghapus file 'floppya.img' dan selanjutnya jalankan perintah 'bximage' untuk membuat file 'floppya.img' Kembali.



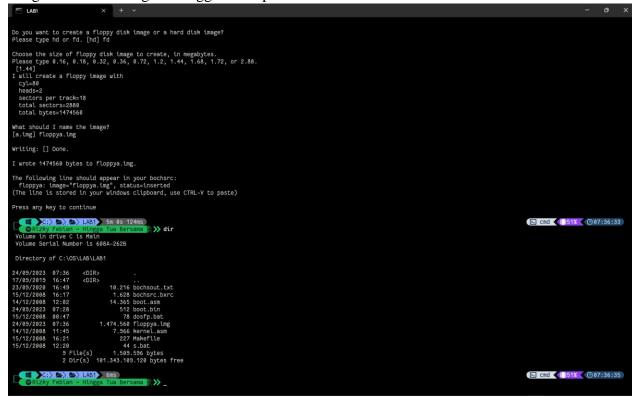
b. Pilih 'fd' sebagai tipe file imagenya.



c. Tekan enter Ketika muncul seperti gambar dibawah ini, untuk memilih ukuran default yaitu '1.44MB'



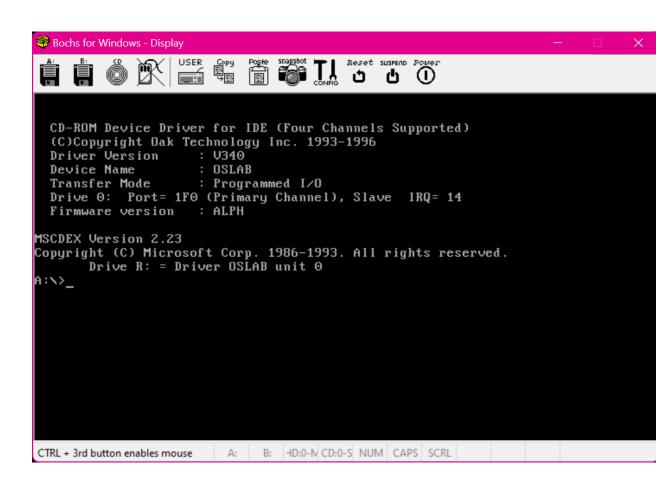
d. Beri nama file image sebagai 'floppya.img', kemudian enter serta cek apakah file image sudah ada dengan menggunakan perintah 'dir'.



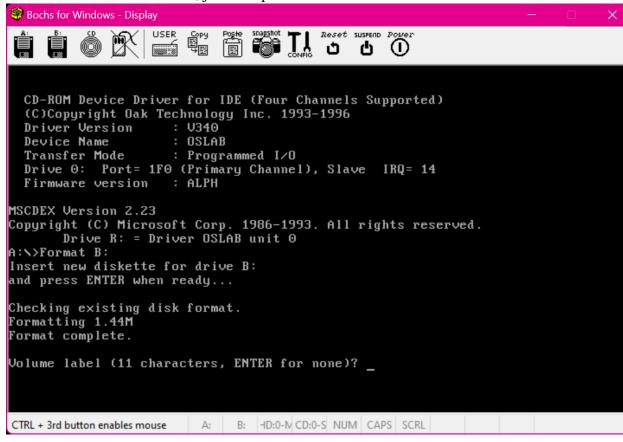
e. Jalankan perintah 'DosFp' pada cmd untuk mengaktifkan PC-Simulator



Setelah perintah di jalankan maka akan muncul, window seperti gambar dibawah ini.



f. Dalam PC-Simulator tersebut, jalankan perintah 'Format B:'



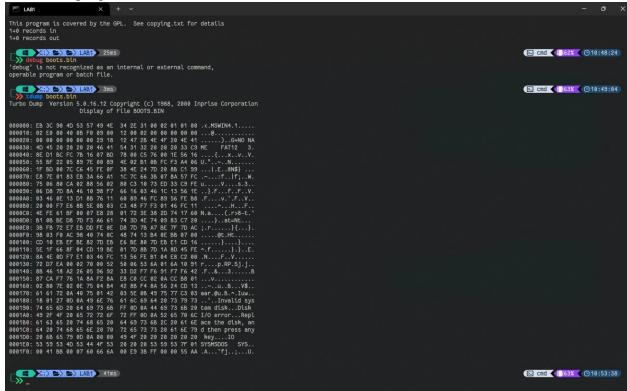
g. Tutup Kembali PC-Simulator dengan tombol power yang ada di dalamnya.

5. Melihat data dalam boot sector

a. Jalankan perintah 'dd if=floppya.img of=boots.bin count=1' untuk untuk menyalin byte data bootsector kedalam sebuah file terpisah dari 'floppya.img' ke dalam 'boots.bin'.



b. Dikarenakan 'debug boots.bin' tidak dapat dijalankan, maka perintah tersebut memiliki alternatif lain berupa perintah dari bordland 'tdump boots.bin'. Perintah ini memiliki fungsi yang sama seperti perintah 'debug boots.bin'. Yaitu untuk melihat isi program.

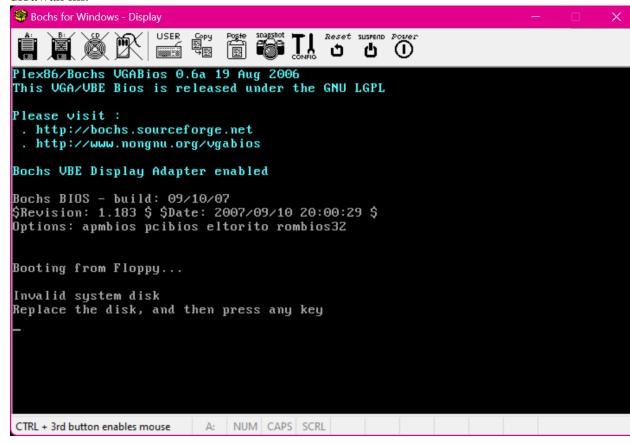


6. 'Boot' PC-Simulator dengan file image 'floppya.img'

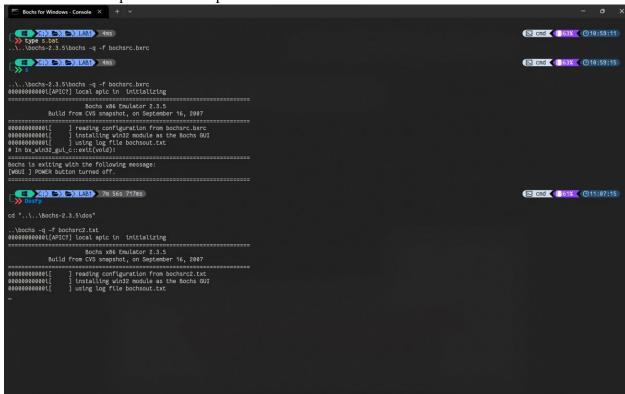
a. Jalankan perintah 'type s.bat' dan 's'



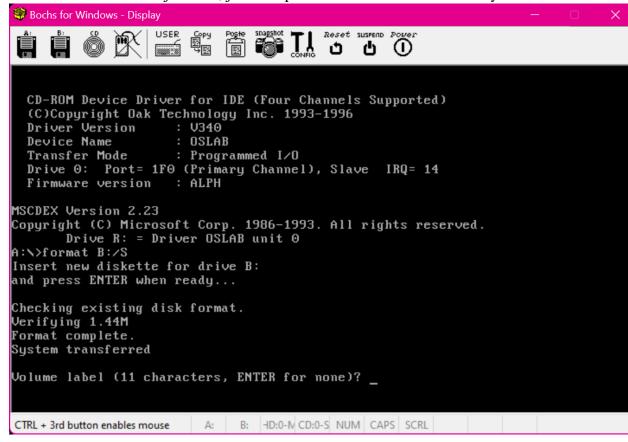
b. Setelah perintah tersebut di jalankan, akan muncul window seperti gambar dibawah ini.



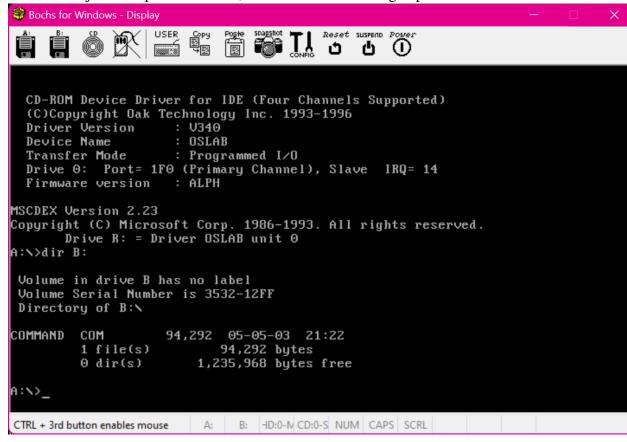
c. Jalankan kembali perintah 'DosFp'



d. Setelah PC-Simulator dijalankan, jalankan perintah 'format B:/S' didalamnya.



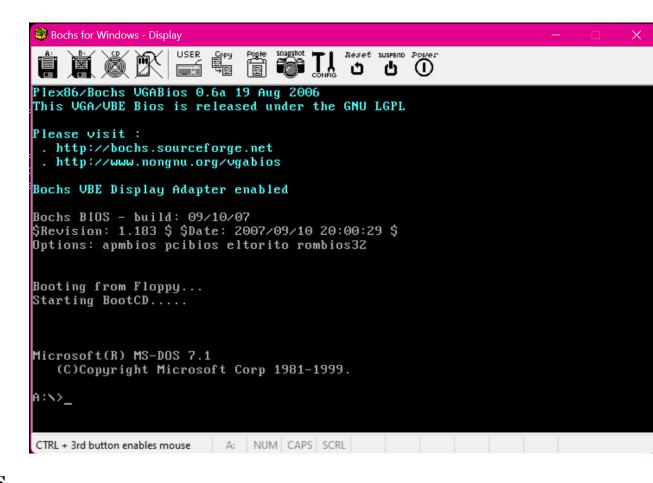
e. Setelah menjalankan perintah diatas, cek isi direktori B dengan perintah 'dir B:'



f. Matikan PC-Simulator kemudian jalankan perintah 's' kembali.



Perintah yang tidak mengalami kesalahan akan menampilkan window seperti gambar dibawah ini.



TUGAS

1. Kode 'ASCII'

Kode 'ASCII' atau American Standard Code for Information Interchange merupakan sebuah sistem karakter yang digunakan dalam komputer dan perangkat elektronik untuk mewakili teks dan karakter-karakter khusus dalam bentuk angka.

Desimal	Biner	Heksadesimal	Karakter
33	100001	21	!
34	100010	22	"
35	100011	23	#
36	100100	24	\$
37	100101	25	%
38	100110	26	&
39	100111	27	'
40	101000	28	(
41	101001	29)
42	101010	2A	*
43	101011	2B	+
44	101100	2C	,

45	101101	2D	-
46	101110	2E	•
47	101111	2F	/
48	110000	30	0
49	110001	31	1
50	110010	32	2
51	110011	33	3
52	110100	34	4
53	110101	35	5
54	110110	36	6
55	110111	37	7
56	111000	38	8
57	111001	39	9
58	111010	3A	:
59	111011	3B	;
60	111100	3C	<
61	111101	3D	=
62	111110	3E	>
63	111111	3F	?
64	1000000	40	@
65	1000001	41	A
66	1000010	42	В
67	1000011	43	С
68	1000100	44	D
69	1000101	45	Е
70	1000110	46	F
71	1000111	47	G
72	1001000	48	Н
73	1001001	49	I
74	1001010	4A	J
75	1001011	4B	K
76	1001100	4C	L
77	1001101	4D	M
78	1001110	4E	N
79	1001111	4F	О
80	1010000	50	P
81	1010001	51	Q
82	1010010	52	R
83	1010011	53	S
84	1010100	54	T

85	1010101	55	U
86	1010110	56	V
87	1010111	57	W
88	1011000	58	X
89	1011001	59	Y
90	1011010	5A	Z
91	1011011	5B	[
92	1011100	5C	\
93	1011101	5D]
94	1011110	5E	۸
95	1011111	5F	_
96	1100000	60	`
97	1100001	61	a
98	1100010	62	b
99	1100011	63	c
100	1100100	64	d
101	1100101	65	e
102	1100110	66	f
103	1100111	67	g
104	1101000	68	h
105	1101001	69	i
106	1101010	6A	j
107	1101011	6B	k
108	1101100	6C	1
109	1101101	6D	m
110	1101110	6E	n
111	1101111	6F	0
112	1110000	70	p
113	1110001	71	q
114	1110010	72	r
115	1110011	73	S
116	1110100	74	t
117	1110101	75	u
118	1110110	76	V
119	1110111	77	W
120	1111000	78	X
121	1111001	79	У
122	1111010	7A	Z
123	1111011	7B	{
124	1111100	7C	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			-

125	1111101	7D	}
126	1111110	7E	~

2. Daftar perintah Bahasa assembly untuk mesin intel keluarga x86 lengkap

a. Dasar

- Perintah Pemindahan Data:
 - o MOV: Memindahkan data dari satu lokasi ke lokasi lain.
 - o PUSH dan POP: Untuk mengelola tumpukan (stack).
- Perintah Aritmetika dan Logika:
 - o ADD, SUB, MUL, DIV: Operasi aritmetika dasar.
 - o AND, OR, XOR, NOT: Operasi logika bit.
- Perintah Pembandingan dan Loncatan:
 - o CMP: Membandingkan dua nilai.
 - o JMP: Lompatan tak bersyarat.
 - o JE, JNE, JZ, JNZ: Lompatan berdasarkan kondisi.
 - o CALL dan RET: Untuk pemanggilan dan kembali dari fungsi.
- Perintah String:
 - o MOVSB, MOVSW, MOVSD: Untuk memindahkan byte, kata, atau dword dalam operasi string.
 - o LODSB, LODSW, LODSD: Untuk memuat data dari alamat yang ditunjukkan oleh SI/DI register.

b. Menengah

- Perintah Tumpukan (Stack):
 - o LEA: Menghitung alamat efektif untuk operasi lainnya.
 - o ENTER dan LEAVE: Mengelola frame stack.
- Perintah Arithmetika dan Logika Tambahan:
 - o IMUL: Perkalian dengan tanda (signed).
 - o IDIV: Pembagian dengan tanda (signed).
 - o SHL, SHR, SAL, SAR: Operasi pergeseran bit.
 - o BT, BTS, BTC, BTR: Operasi bit testing dan manipulation.
- Perintah Kontrol:
 - o INT (Interrupt): Berkomunikasi dengan sistem operasi.
 - o HLT dan CLI: Kontrol eksekusi dan interrupt.
- Perintah FPU (Floating Point Unit):
 - o FADD, FSUB, FMUL, FDIV: Operasi floating-point.
 - o FCOM, FUCOM: Perbandingan floating-point.
- Perintah SIMD (Single Instruction, Multiple Data):
 - MMX, SSE, AVX: Instruksi-instruksi SIMD untuk pengolahan vektor dan paralel.

c. Tinggi

- Perintah Kontrol:
 - SYSCALL dan SYSRET (x86-64): Sistem panggilan untuk mode 64-bit.
 - SYSENTER dan SYSEXIT: Alternatif untuk panggilan sistem.
- Perintah Vektor (Vector Instructions):
 - Instruksi-instruksi vektor AVX-512 untuk pemrosesan vektor lanjutan.
- Perintah Privilege Ring:
 - LAR dan LSL: Operasi perizinan pada ring (level hak akses).
 - SGDT dan SIDT: Mendapatkan tabel deskriptor global.
- Perintah Kontrol Sistem:
 - o LGDT, LIDT: Mengatur tabel deskriptor global.
- Perintah SIMD Tingkat Tinggi:
 - Instruksi-instruksi tingkat tinggi seperti VADDPS, VMULPD, dan lain-lain dalam AVX.
- Perintah Multimedia:
 - Instruksi MMX, SSE, dan AVX yang lebih kompleks untuk pemrosesan multimedia.