

TEKNOLOGI INFORMASI

Pertemuan 2

Studies For The 2st Course...

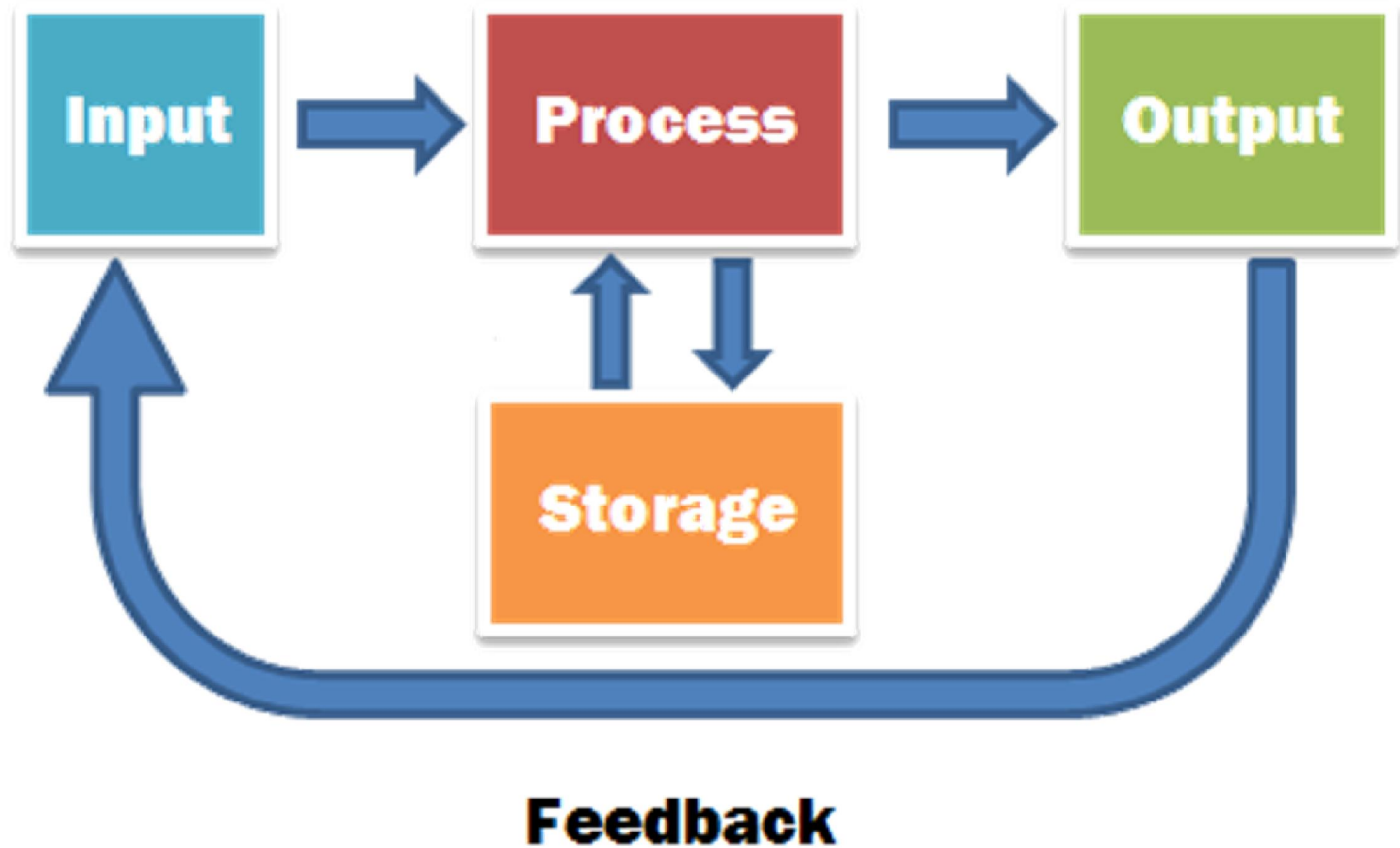
Pertemuan ke-2 :

Identifikasi perangkat penyusun komputer

Bahasan

- ☐ Sistem Komputer
- ☐ Hardware
- ☐ Software
- ☐ Computer Parts

Sistem Komputer



Aspek Pendukung

Terdapat 3 (tiga) aspek pendukung Sistem Komputer, yaitu Hardware, Software dan Brainware.

❑ Hardware (Perangkat Keras)

Hardware 📎 perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda) yang dapat dilihat dan disentuh (Wahana Komputer, 2006).

Contoh : Monitor, Keyboard, Mouse dll.

Aspek Pendukung

❑ Software (Perangkat Lunak)

Software 🖱️ program-program yang telah dipasang (*install*) pada komputer dan berfungsi untuk mengendalikan komputer. Tanpa software, komputer hanyalah sebuah mesin yang tidak bisa apa-apa. Software tidak berupa fisik sehingga tidak dapat dilihat maupun disentuh (Talib, 2005).

Contoh : Sistem Operasi, Game, Media Player dll.

Aspek Pendukung

❑ Brainware (Manusia)

Brainware 🖐️ orang yang terlibat di dalam mengoperasikan dan mengatur komputer sesuai dengan bidang keahliannya (Ukar, 2006).

Contoh : Programmer, Operator, Analyst dll.

Analogi

❑ Hardware = Playstation Set (PS)

❑ Software = Game

❑ Brainware = Player

1. Apakah bisa bermain PS jika hanya ada PS dan Game saja tanpa Player?
2. Apakah bisa bermain PS jika hanya ada Player dan PS saja tanpa ada Gamenya?
3. Apakah bisa bermain PS jika hanya ada Game dan Player saja tanpa ada PS nya?

Jenis Hardware

- ☐ Input Devices (Alat Input)
- ☐ Output Devices (Alat Output)
- ☐ Processing Unit (Alat Proses)
- ☐ Storage (Media Penyimpanan)

Alat Input

- ☐ Keyboard
- ☐ Pointing Device
 - ☐ Mouse
 - ☐ Track Ball
 - ☐ Touch Pad
 - ☐ Track Pad
- ☐ Scanner
- ☐ Microphone
- ☐ Special Purpose
 - ☐ Gloves
 - ☐ Biometric

Keyboard

- ❑ Berfungsi untuk mengetik dan memberikan perintah.
- ❑ Terdiri dari tombol :
 - ❑ Alfanumeric (A-Z, 0-9)
 - ❑ Fungsi (F1-F12)
 - ❑ Tanda Baca (.,?!")
 - ❑ Arah (←, ↑, →, ↓)
 - ❑ Kendali (ctrl, shift, alt, enter)
- ❑ Jenis Keyboard :
 - ❑ QWERTY
 - ❑ DVORAK
 - ❑ CHORD



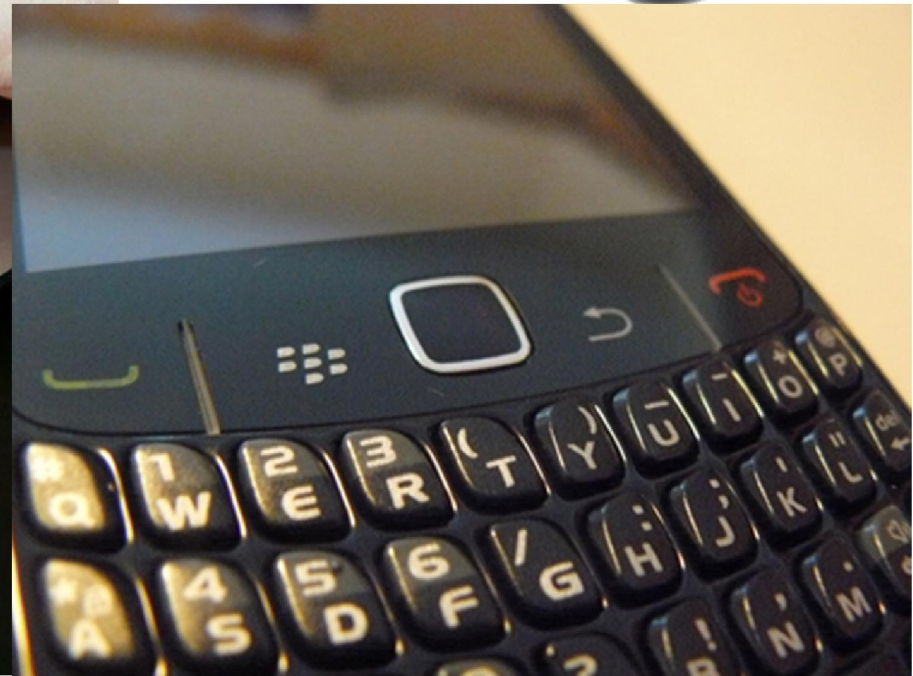
Penunjuk (Pointing)

- ❑ Berfungsi untuk mengendalikan pointer dan memberikan perintah.
- ❑ Istilah dalam menggunakan mouse :
 - ❑ Klik
 - ❑ Klik Kanan
 - ❑ Drag and Drop
- ❑ Jenis Mouse :
 - ❑ Wheel Mouse
 - ❑ Optical Mouse
 - ❑ Wireless Mouse



Penunjuk (Pointing)

- ☐ Track Ball
- ☐ Touch Pad
- ☐ Track Pad



Scanner (Pemindai)

- ☐ Berfungsi untuk membaca objek untuk diolah oleh komputer.



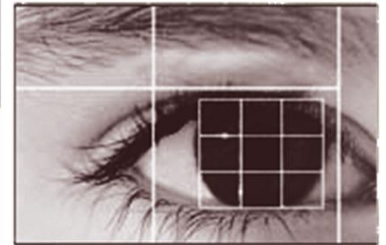
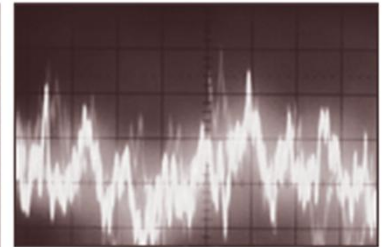
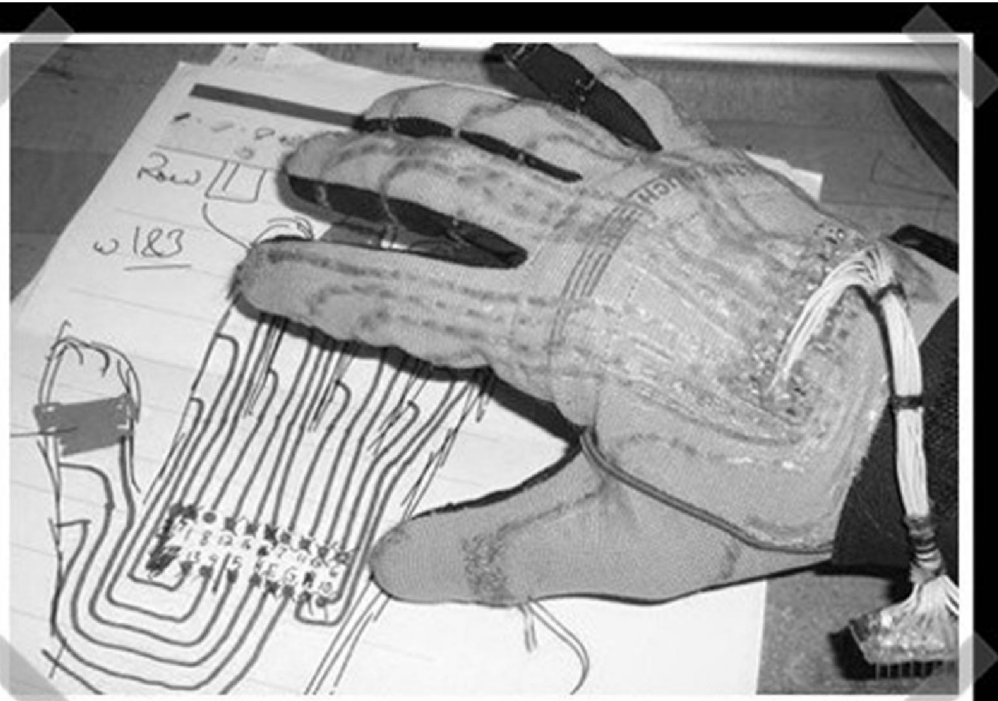
Microphone

- ❑ Memberikan input suara.



Special Purpose

- ❑ Alat input yang digunakan untuk keperluan khusus.
- ❑ Contohnya gloves dan biometric devices.



154	307	2	92
246	377	1	97
132	368	1	100
181	355	2	87
163	351	2	98
180	335	1	99
163	321	1	100
287	316	2	100
186	297	1	95
123	283	2	87
199	275	2	100
173	231	1	91
239	229	1	95
150	217	1	88

Alat Output

- ☐ Monitor dan Infocus
- ☐ Speaker
- ☐ Printer

Monitor dan Infocus

- ❑ Menampilkan hasil pemrosesan CPU.



Printer

- ❑ Menampilkan hasil pemrosesan dalam hardcopy.



Speaker

- ❑ Menampilkan hasil pemrosesan dalam suara.



Alat Proses

- ❑ Pusat dari segala operasi yang dilakukan komputer.
- ❑ Alat proses pada komputer adalah CPU.
- ❑ Bagian pada alat proses selengkapnya akan dibahas pada pertemuan ke-3.

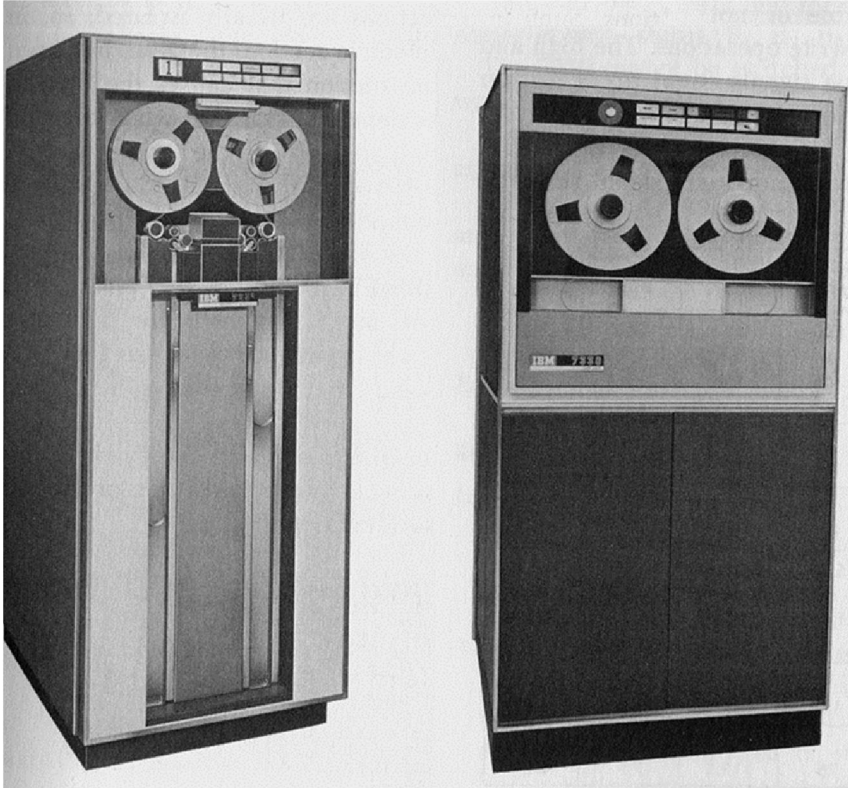


Media Penyimpanan

- ❑ Menyimpan program/data pada komputer.
- ❑ Jenis Penyimpanan
 - ❑ Tape (awal)
 - ❑ Magnetic
 - ❑ Optic
 - ❑ Elektronik

Tape

- ❑ Legenda media penyimpanan terbuat dari pita



Magnetik

- ❑ Media terbuat dari piringan magnetik.



Optik

- ❑ Media terbuat dari bahan optik.



Elektronik

❑ Media terbuat dari komponen elektronik (IC).



Jenis Software

❑ **System Software** ➡ software yang berhubungan langsung dengan hardware.

- ❑ Sistem Operasi

- ❑ Driver

- ❑ Utilitas

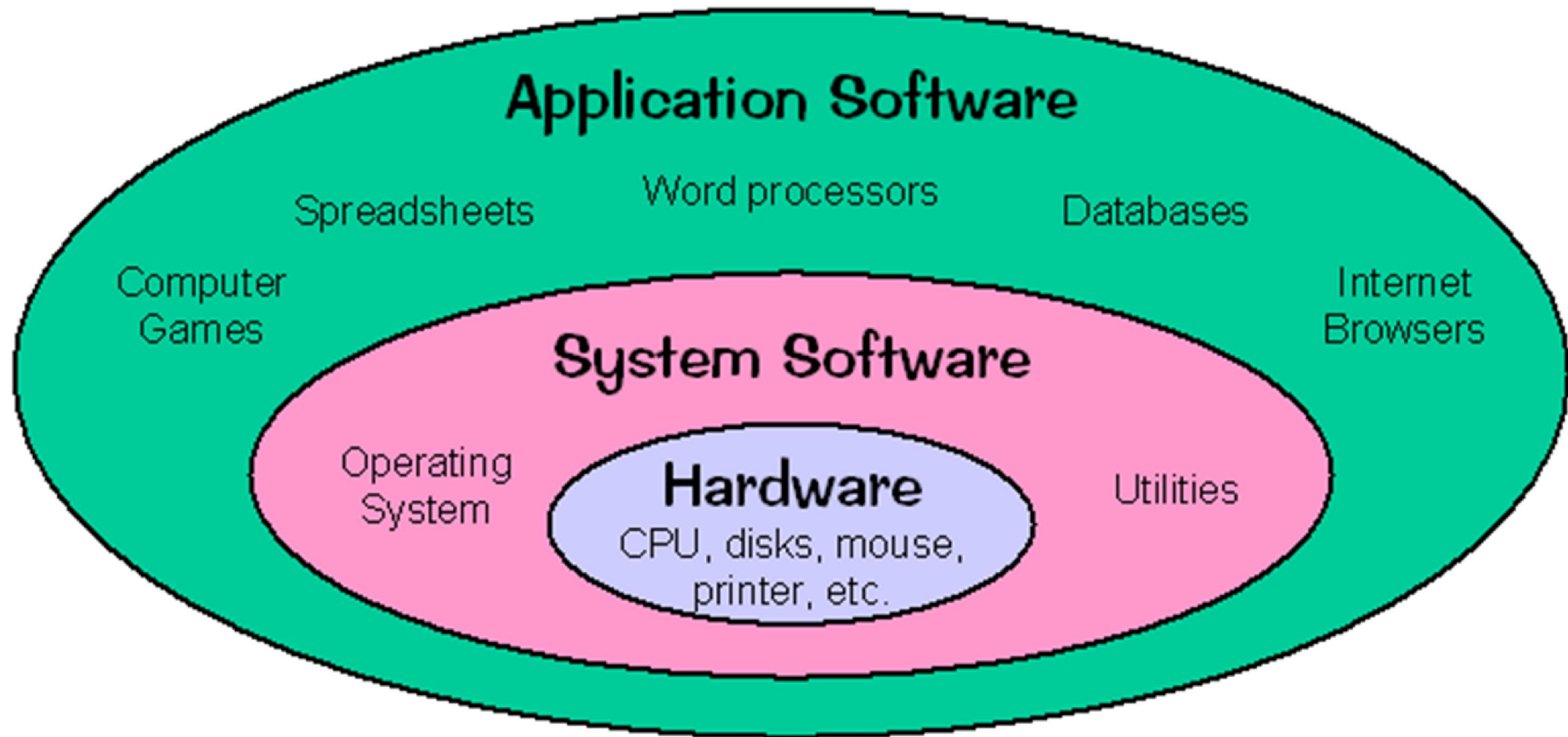
❑ **Application Software** ➡ software yang berhubungan langsung dengan pengguna.

- ❑ Program paket (Office)

- ❑ MIS, AIS, ERP ect

- ❑ Game & Multimedia

Jenis Software



Sistem Operasi

- ❑ Bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras.
- ❑ Operasi-operasi dasar sistem, termasuk menjalankan software aplikasi seperti program-program pengolah data yang bisa digunakan untuk mempermudah kegiatan manusia.

Alhamdulillah

Bersyukurlah setelah menerima ILMU