

MENGENAL PERANGKAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI



Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input (masukan), mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

1.1 Komponen-Komponen Komputer

Sebenarnya, pengertian komputer lebih tepat jika disebut sebagai sistem komputer. Sistem komputer terdiri dari 3 perangkat (peranti) / komponen dasar, yaitu :

- a. Perangkat Keras (*Hardware*)
- b. Perangkat Lunak (*Software*)
- c. Manusia (*Brainware*)
- d.

1. **Hardware (Perangkat Keras)**

Merupakan komponen fisik dari sistem komputer yang terdiri dari 3 komponen :

a. **Peranti Masukan (*Input Device*)**

Adalah peralatan yang digunakan untuk memasukkan data ke komputer.

Contoh : Keyboard, Mouse, dan Scanner.

b. **Peranti Pengolah (*Processing Unit*)**

Adalah peralatan yang melakukan pengolahan data menjadi informasi, atau sebagai **otak** dari sistem komputer. Peranti ini sering disebut dengan **CPU (*Central Processing Unit*)** atau **Processor**. CPU memiliki dua bagian fungsi operasional, yaitu :

- **ALU** (*Arithmetical Logical Unit*) → Sebagai pusat pengolah data
- **CU** (*Control Unit*) → Sebagai pengontrol kerja komputer

c. **Peranti Keluaran (*Output Device*)**

Adalah peralatan yang digunakan untuk menampilkan informasi hasil olahan komputer.

Contoh : Monitor, Printer, dan Speaker.

Selain 3 komponen utama diatas, sebenarnya ada 1 komponen lagi yang dapat dianggap sebagai komponen utama dari Hardware suatu komputer, yaitu :

d. **Penyimpan Cadangan / *Backing Storage* (*Storage Device*)**

Adalah peralatan yang berfungsi untuk menyimpan informasi non aktif di dalam komputer.

Contoh : Harddisk, Floppy Disk, dan Optic Disk {CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD, dll}

Input dan Output devices dapat dikelompokkan dalam satu bagian yang disebut **Periferal** yang terletak di sisi luar casing komputer. Sedangkan CPU dan Backing Storage dikelompokkan sebagai **Komputer** yang biasanya terletak di dalam casing utama komputer.

2. **Software (Perangkat Lunak)**

Suatu program yang berisi instruksi/perintah yang ditulis dalam bahasa komputer yang dimengerti oleh hardware komputer. Jenis software adalah sebagai berikut :

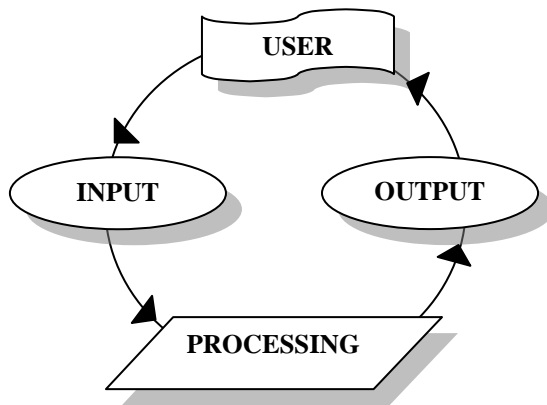
- **Software Sistem Operasi** (*Contoh* : DOS, Windows 9x, 2000, ME, XP, Linux, dll)
- **Software Aplikasi** (*Contoh* : Ms. Word, Ms. Excel, Winamp, Adobe, Corel Draw, dll)

3. **Brainware (Manusia)**

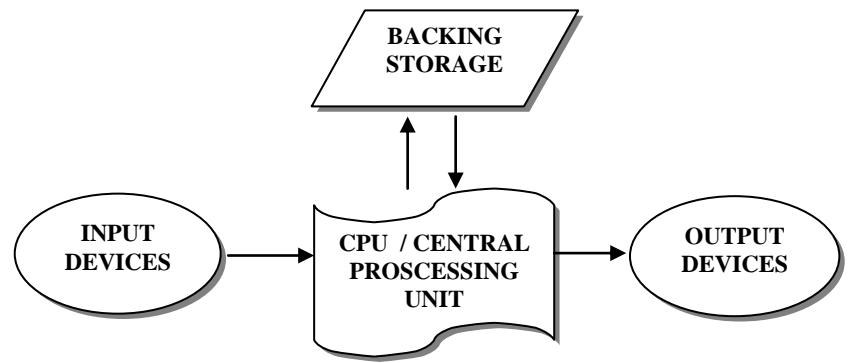
- **User / Operator** → Orang yang mengoperasikan komputer
- **Administrator** → Orang yang mengatur/merancang sistem kerja komputer dari input data, pengolahan data, sampai output data.



Gambar 1-1. Perangkat keras komputer



Gambar 1 : Siklus Pemrosesan Data dan Informasi



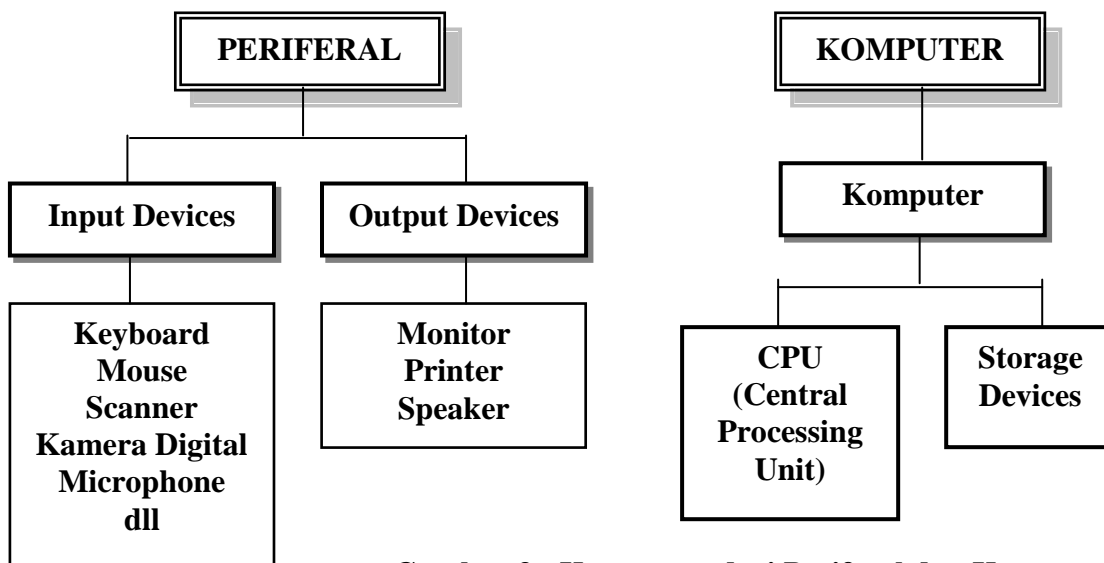
Gambar 2 : Empat Komponen Utama Sistem Komputer

Komponen-Komponen Perangkat Keras

Berikut ini sedikit dijelaskan tentang fungsi beberapa perangkat keras dan komponen-komponen yang umum kita gunakan:

- Keyboard : sebagai tempat memasukkan (mengetik) data, bisa juga untuk memberikan perintah.
- Mouse : sebagai alat penunjuk/menggerakkan penunjuk di layar dan untuk memberikan perintah.
- Scanner : sebagai alat untuk memasukkan data berupa gambar/foto.
- Monitor : disebut juga layar komputer, berfungsi untuk menampilkan Informasi yang dapat dilihat.
- Printer : digunakan untuk mencetak data/Informasi pada kertas.
- Speaker : berfungsi mengeluarkan Informasi berupa suara.
- Processor : sebagai pusat pengolah data dan pengendali kerja perangkat lainnya.
- Mainboard : sebagai kerangka mesin komputer tempat processor dan komponen-komponen lainnya dipasang.
- Diskette Drive : disebut juga *floppy drive*, yaitu tempat memasukkan floppy disk (disket). Berfungsi membaca dan menulis data pada disket.
- CD Drive : tempat memasukkan CD, berfungsi membaca dan/atau menulis data pada CD/VCD.
- Harddisk : adalah tempat penyimpanan data. Harddisk berada di dalam casing (badan) komputer dan jarang dipindah-pindahkan (disebut juga fixed disk). Umumnya semua program dan data disimpan dalam harddisk.
- Memory (RAM) : adalah tempat penyimpanan data sementara. RAM singkatan dari *Random Access Memory*, yaitu memory yang bisa diakses secara acak oleh processor.

- VGA Card : adalah komponen yang berfungsi menampilkan gambar/ tampilan pada monitor. VGA singkatan dari *Video Graphics Array*.
- Sound Card : adalah komponen yang berfungsi mengolah data menjadi suara yang akan ditampilkan pada speaker.
- LAN Card : adalah komponen yang akan menghubungkan komputer dengan komputer lainnya. LAN Card tidak selalu ada pada komputer, dan dipasang jika diperlukan saja. LAN singkatan dari *Local Area Network*.
- Modem : adalah komponen yang diperlukan jika kita ingin koneksi ke internet, atau untuk mengirim data melalui jaringan telepon. Modem tidak selalu ada pada komputer, dan dipasang jika diperlukan saja.
- Stabilizer : berfungsi menstabilkan arus listrik sehingga arus yang masuk ke dalam power supply komputer tidak terlalu naik-turun yang bisa menyebabkan kerusakan peralatan elektronik dan data.
- UPS : berfungsi untuk mencegah komputer mati ketika terjadi pemadaman arus listrik mendadak. Pada waktu listrik padam, UPS otomatis menyediakan daya listrik untuk komputer dalam waktu tertentu. UPS singkatan dari *Uninterruptable Power Supply*.



Gambar 3 : Komponen dari Periferal dan Komputer



OPTIC DISK



FLASHDISK



SCANNER



1.2 Fungsi-Fungsi Dasar Komponen Komputer

A. INPUT

Adalah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai alat untuk memasukkan data / perintah ke dalam komputer. *Contoh* : Keyboard, Mouse, Scanner, Digital Camera, Microphone.

B. I/O PORTS

Adalah bagian pada komputer yang digunakan untuk menerima ataupun mengirim data keluar sistem komputer. Peralatan input dan output komputer terhubung melalui port ini.

C. CPU (Central Processing Unit)

CPU merupakan otak sistem komputer, dan memiliki dua bagian fungsi operasional, yaitu :

- **ALU (Arithmetical Logical Unit)** : Untuk melaksanakan proses perhitungan matematik, sebagai pusat pengolah data, serta melakukan keputusan dari suatu operasi logika sesuai instruksi program.
- **CU (Control Unit)** : Sebagai pengontrol kerja komputer dan jika terdapat kesalahan akan muncul pesan kesalahan (error message).

D. MEMORI

Memori terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Memori Internal / Utama

- **RAM (Random Access Memory)** : Berfungsi untuk menyimpan program yang kita olah untuk sementara waktu. *Contoh* : EDORAM, SDRAM, DDRAM, dan RDRAM.
- **ROM (Read Only Memory)** : Memori yang hanya bisa dibaca dan berguna sebagai penyedia informasi pada saat komputer pertama kali dinyalakan. Pada komputer, ROM terdapat pada BIOS (Basic Input Output System) yang terdapat pada Motherboard yang berfungsi untuk mensetting peripheral yang ada pada sistem.

b. Memori Eksternal / Cadangan

Adalah perangkat keras untuk melakukan operasi penulisan, pembacaan, dan penyimpanan data, di luar komponen utama yang telah disebutkan diatas.

Contoh: Floppy Disk, Harddisk, CD-ROM, dll.

E. OUTPUT

Adalah perangkat keras komputer yang berfungsi untuk menampilkan keluaran sebagai hasil pengolahan data. Keluarannya dapat berupa :

- **Hard-copy** → Dicitak ke kertas → *Contoh Alat* : Printer
- **Soft-copy** → Berupa signal elektronik yang dikeluarkan dalam bentuk :
 - a. Tampilan gambar → *Contoh Alat* : Monitor
 - b. Suara → *Contoh Alat* : Speaker

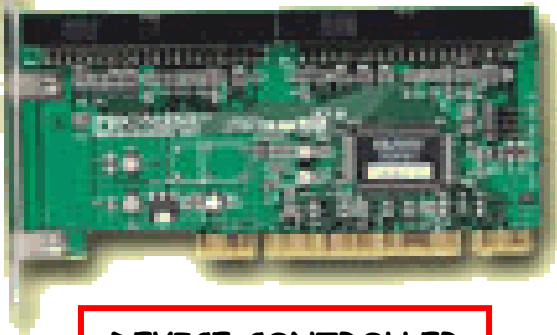
1.3 Port-Port Komputer**Port-Port Komputer**

Selain komponen-komponen, perlu juga diketahui bahwa pada bagian belakang komputer (umumnya) tersedia port-port di mana kita memasang atau menyambungkan kabel peralatan lainnya.

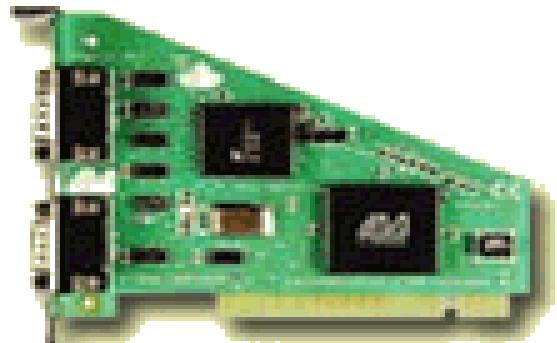
Port-port yang umum tersedia adalah:

- Port untuk memasang keyboard dan mouse (dari mainboard),
- Port untuk memasang kabel monitor (dari VGA Card),
- Port paralel (LPT), biasanya untuk memasang kabel printer,
- Port serial (COM). biasanya untuk memasana pernakat komu-
- Port modem, tempat memasang kabel telepon,
- Port LAN, tempat memasang kabel jaringan,
- Port USB, jenis port terbaru yang bisa digunakan untuk bermacam-macam keperluan, seperti untuk kabel printer, kabel kamera digital, dan lain-lain,
- Jack (colokan) untuk speaker, microphone, dan sebagainya.

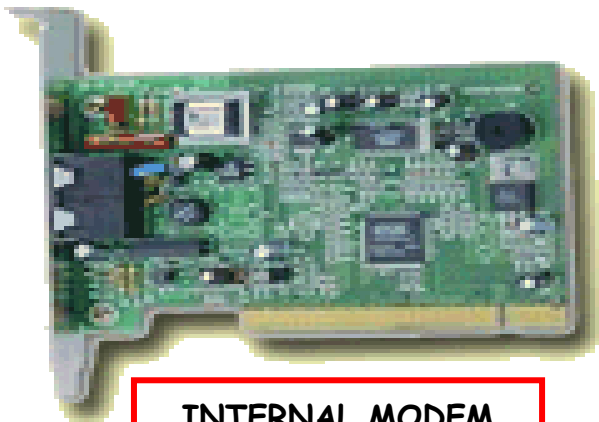
MACAM-MACAM JENIS KOMPONEN CARD



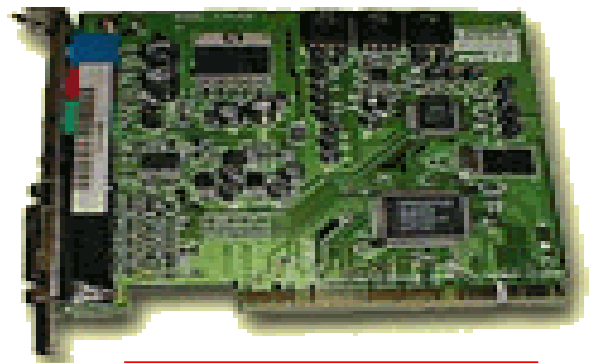
DEVICE CONTROLLER



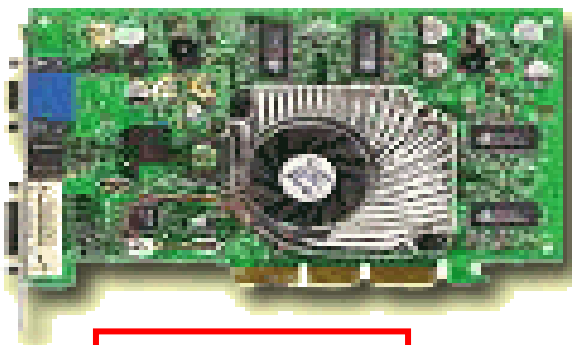
I-O (INPUT-OUTPUT) PORT



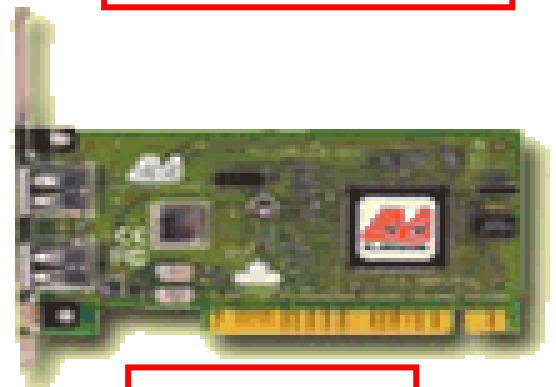
INTERNAL MODEM



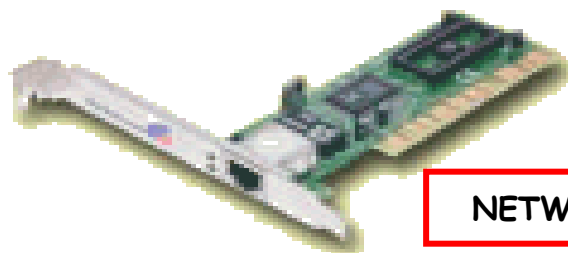
SOUND CARD



VIDEO CARD



USB PORT



NETWORK CARD

1.4 Perangkat KEYBOARD

Keyboard berbentuk seperti papan ketik yang secara umum berguna untuk memasukkan data atau perintah ke dalam komputer (komponen input devices).

Sebuah keyboard terbagi dalam 5 bagian (kelompok), yaitu :

- a. Tombol QWERTY
- b. Tombol Fungsi
- c. Tombol Edit
- d. Tombol Kontrol
- e. Tombol Numerik

Tombol-tombol penting pada Keyboard :

- Huruf, angka, dan simbol = Untuk memasukkan huruf, angka, dan simbol pada komputer
- Enter = Untuk mengakhiri pengetikan; Untuk melaksanakan / mengaktifkan perintah / program; dan untuk pindah ke baris berikutnya
- Tab = Untuk memindahkan kursor ke tanda tab stop
- Capslock = Agar huruf yang dimasukkan menjadi huruf besar/huruf kecil semua secara permanen
- Anak Panah = Untuk menggerakkan kursor sesuai keinginan
- Esc (Escape) = Untuk membatalkan perintah
- Backspace = Untuk menghapus karakter di sebelah kiri kursor
- Del / Delete = Untuk menghapus karakter pada posisi kursor berada
- Insert = Untuk menyisipkan karakter
- Home = Untuk mengembalikan kursor ke awal baris
- End = Untuk meletakkan kursor ke akhir baris
- Page Up / Page Down = Untuk menggulung layar tampilan naik / turun
- Shift ; Ctrl ; dan Alt = Digunakan bersama-sama tombol lain untuk menghasilkan fungsi / perintah tertentu
- Function Keys (F1, F2,...,F12) = Tombol-tombol yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan software / program yang sedang berjalan

1.5 Perangkat PRINTER

Printer digunakan untuk mencetak data/informasi ke kertas. Merupakan jenis output periferal. Terdapat 3 jenis printer, yaitu :

- a. Printer Dot-Matrix
- b. Printer Ink-Jet
- c. Printer Laser-Jet

a. Printer Dot-Matrix

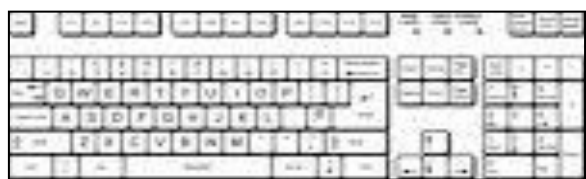
Printer ini disebut juga *impact printer*, merupakan jenis printer yang membentuk tanda pada kertas dengan mekanisme menyentuh kertas atau menekan pita bertinta pada kertas.

b. Printer Ink-Jet

Adalah printer non-ketuk yang menyemprotkan tetesan tinta kecil pada kertas. Printer ini sangat umum digunakan, memiliki kualitas cetak cukup bagus dan harga relatif murah.

c. Printer Laser-Jet

Merupakan jenis printer elektrografis yang teknologinya berdasarkan / mirip dengan mesin fotokopi dengan drum putar (charged rotating drum) yang memiliki sistem lensa, cermin dan laser yang cukup canggih. Printer laser merupakan realitas terbaik bagi mereka yang menginginkan hasil cetakan yang mulus, banyak, dan mengandung sejumlah nuansa artistik yang menarik.



KEYBOARD



MONITOR & SPEAKER



PRINTER

1.6 Identifikasi Perangkat Lunak (Software) dalam Teknologi Komputer

Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah program-program yang telah dipasang (*install*) pada komputer dan berfungsi mengendalikan kerja komputer. Tanpa perangkat lunak, sebenarnya komputer hanyalah sebuah mesin yang tidak bisa apa-apa.

Perangkat lunak umumnya digolongkan ke dalam tujuh kategori besar, dan di bawah kategori ini ada juga pengelompokan menurut jenis-jenisnya. Jenis perangkat lunak selalu berkembang sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia dalam menggunakan komputer. Semakin banyak ragam program komputer yang dibuat, semakin banyak pula kemampuan yang bisa dilakukan oleh komputer.

Penggolongan perangkat lunak menurut kategorinya adalah:

- Sistem Operasi (*Operating System*)
- Bahasa Pemrograman (*Programming Language*)
- Program Aplikasi (*Application Program*)
- Program Paket (*Package Program*)
- Utilitas (*Utility*)
- Permainan (*Games*)
- Multimedia

Sebenarnya, kategori ke-2 sampai 7 bisa digolongkan sebagai *aplikasi* karena program-program tersebut berjalan di atas *sistem operasi*. Dengan kata lain, sistem operasi harus dipasang dan dijalankan lebih dulu pada komputer sebelum bisa menjalankan program aplikasi.

Sistem Operasi

Sistem operasi adalah program utama yang langsung berinteraksi dengan bahasa yang dikenal oleh mesin komputer (bahasa mesin). Pemakaian processor, memory, harddisk dan sebagainya diatur oleh sistem operasi.

Jenis-jenis sistem operasi yang sangat terkenal antara lain:

- DOS (*Disk Operating System*)
- Windows
- Linux

Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah bahasa yang dipakai untuk membuat program komputer. Dengan bahasa pemrograman kita bisa menyusun perintah-perintah yang harus dijalankan oleh komputer sehingga menghasilkan informasi atau melakukan pekerjaan sesuai keinginan kita.

Bahasa pemrograman yang umumnya kita kenal sekarang adalah bahasa tingkat tinggi, di mana kata-kata perintahnya sudah menggunakan bahasa manusia (Bahasa Inggris).

Di dalam pembuatan program, saat ini kita tidak lagi hanya menyusun perintah-perintah dalam teks, tetapi juga dibantu dengan alat desain visual yang otomatis akan membuat perintah program. Gabungan dari bahasa pemrograman dan alat desain visual tersebut dikenal dengan istilah *development tools* (alat pengembangan).

Macam-macam *development tools* yang terkenal antara lain:

- Visual Basic
- Visual FoxPro
- Delphi

Program Aplikasi

Program aplikasi adalah program yang dibuat untuk tujuan tertentu, misalnya untuk penjualan di supermarket, untuk mengelola data pasien di rumah sakit, untuk mencetak kuitansi dan sebagainya.

Program aplikasi sangat banyak ragamnya karena disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pembuat atau pemesannya.

Program Paket

Program paket adalah gabungan dari beberapa program aplikasi yang dipaket menjadi satu kesatuan untuk menangani suatu bidang pekerjaan yang saling berkaitan. Contoh program paket yang terkenal adalah Microsoft Office, di mana di dalamnya terdapat program untuk mengolah kata (Word), program untuk perhitungan dan tabulasi (Excel), program untuk presentasi (PowerPoint) dan sebagainya. Microsoft Office dibuat untuk memenuhi kebutuhan perkantoran pada umumnya.

Ditinjau dari bidang pekerjaan yang ditangani, program paket bisa dibedakan antara lain menjadi:

- Aplikasi Perkantoran, seperti: Microsoft Office dan StarOffice
- Aplikasi Database, seperti: Oracle dan SQL Server
- Aplikasi Graphics, seperti: PhotoShop dan CorelDraw!

Utilitas

Utilitas adalah program-program bantu yang bertujuan untuk mengatur konfigurasi komputer, menjaga komputer dari serangan virus dan hacker, menyelamatkan data dan sebagainya. Program jenis ini umumnya tidak banyak melibatkan pemakai dalam penggunaannya, tetapi bekerja sendiri sesuai dengan perintah atau fungsinya.

Contoh program utilitas yang terkenal yaitu: Windows Explorer, Anti-Virus, Backup, Disk Defragmenter dan lain-lain.

Permainan

Permainan adalah program-program yang dibuat untuk menampilkan permainan interaktif pada layar komputer. Jenis program ini sangat banyak ragamnya, bahkan sampai setara dengan simulasi dunia nyata. Saat ini telah banyak dibuat program permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh banyak orang melalui jaringan komputer lokal maupun internet.

Contoh program permainan yang umumnya kita kenal antara lain:

- Solitaire (tersedia pada Accessories Windows)
- Counter Strike (umumnya dimainkan di game-game center)

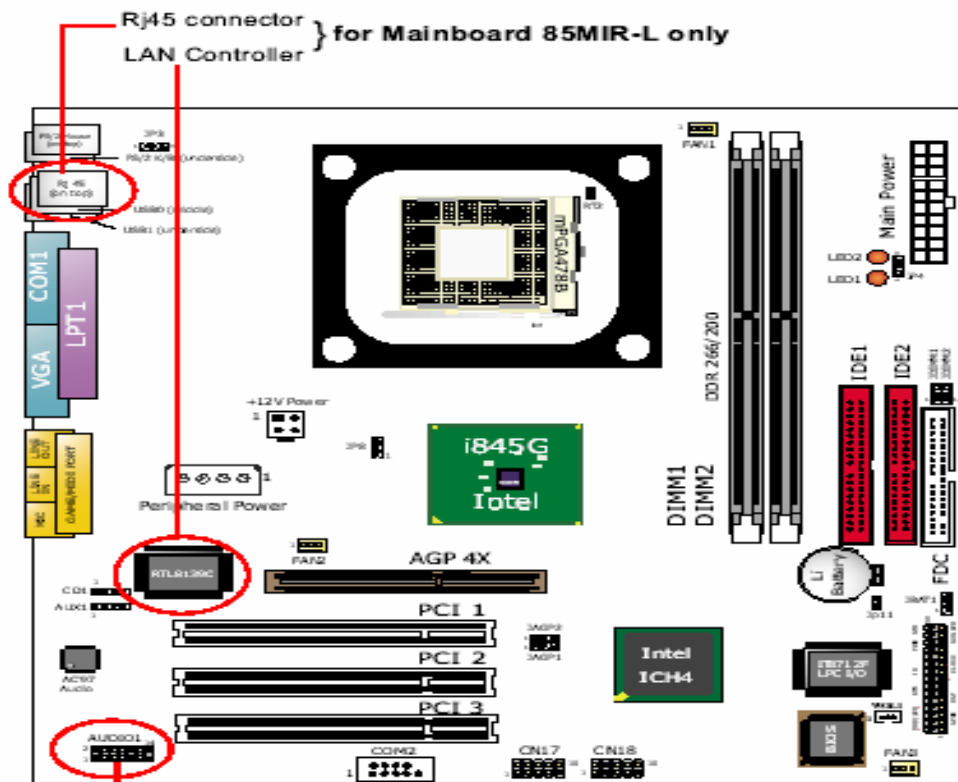
Multimedia

Program multimedia meliputi program-program untuk memainkan musik/lagu, memutar film/video, menangkap siaran radio/televisi dan sebagainya. Program jenis ini berupaya memanfaatkan komputer untuk menggantikan perangkat-perangkat elektronika lainnya, atau mengendalikan pemakaian peralatan lain tersebut sehingga lebih berdaya guna.

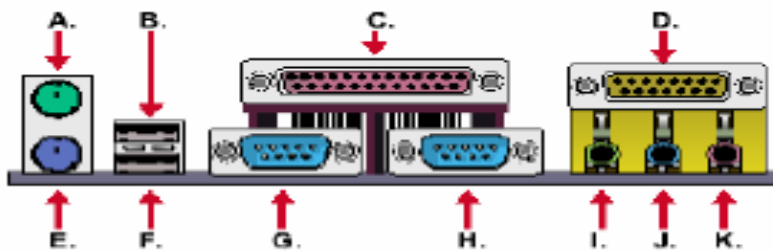
Contoh program multimedia yang biasa kita kenal antara lain:

- WinAmp (umumnya digunakan untuk memainkan lagu MP3)
- Jet-Audio (bisa memainkan berbagai format lagu serta memutar video)
- RealPlayer (bisa menangkap siaran radio dan TV dari internet).

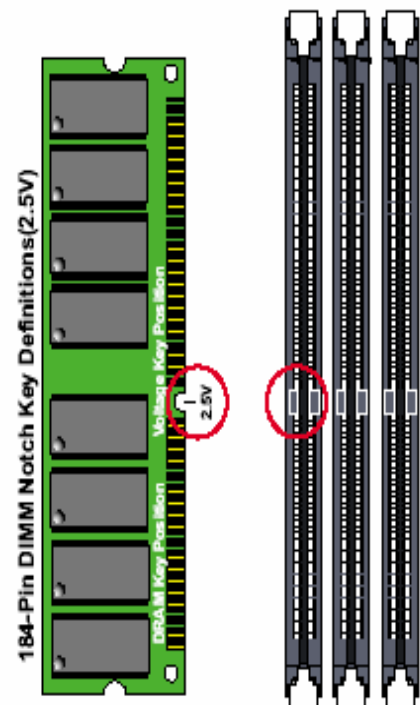
MotherBoard untuk Processor Pentium 4



Connector Audio 1: Optional on both mainboards



- A : PS/2 MOUSE PORT
- B : USB 0 PORT
- C : LPT1 PORT
- D : GAME/MIDI PORT
- E : PS/2 KEYBOARD PORT
- F : USB 1 PORT
- G : COM 1 PORT
- H : COM 2 PORT
- I : LINE OUT / SPEAKER OUT PORT
- J : LINE IN
- K : MICROPHONE



ETIKA DAN MORAL DALAM MENGGUNAKAN PERANGKAT TIK (KOMPUTER)



Dalam menggunakan perangkat TIK (komputer) kita harus memiliki sikap (etika dan moral) positif, karena terdapat program/perangkat lunak yang ada pada komputer yang merupakan hasil karya cipta orang lain (perorangan/kelompok) yang dilindungi oleh Undang-Undang. Oleh karena itu, sebagai wujud penghargaan kita atas hasil jerih payah mereka tersebut maka kita sebaiknya tidak ikut serta dalam tindakan membajak, menyalin, mengcopy, maupun menggandakan perangkat lunak tersebut tanpa izin dari si pembuat atau tidak sesuai ketentuan berlaku.

Untuk melindungi hasil karya cipta seseorang seperti karya cipta perangkat lunak (software), maka Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan peraturan dalam bentuk Undang-Undang Hak Cipta, yaitu :

- Undang-Undang Hak Cipta No.7 Tahun 1987
- Undang-Undang Hak Cipta No.12 Tahun 1997
- Undang-Undang Hak Cipta No.19 Tahun 2002

Menurut undang-undang tersebut, Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain untuk menggunakan ciptaannya untuk kepentingan yang bersifat komersil.

Pelanggaran terhadap UU Hak Cipta untuk program komputer akan dikenai sanksi atau hukuman yang sudah ditetapkan dalam Pasal 72 ayat (3) UU Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 yang berbunyi :

Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Etika dalam penggunaan komputer, khususnya lingkungan fisik tempat pengguna komputer melakukan aktifitas mempunyai pengaruh yang kuat dalam menggunakan komputer.

5 (lima) aspek penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang nyaman, yaitu :

1. Pencahayaan

Tujuan utama dari perancangan pencahayaan adalah :

1. Menghindarkan pengguna dari cahaya terang
2. Menghindari cahaya langsung / cahaya pantulan yang langsung mengenai layar tampilan
3. Memperoleh keseimbangan antara kecerahan layar tampilan dan kecerahan yang ada di depan pengguna

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pencahayaan :

1. Pengaturan tempat sumber cahaya untuk meminimalkan pantulan cahaya pada layar tampilan
2. Penggunaan penutup jendela untuk mengendalikan banyaknya cahaya matahari yang masuk ke ruang kerja, sehingga dapat meminimalkan kilauan pada layar
3. Pengaturan tempat layar tampilan, sehingga kilauan dari sumber cahaya di atas kepala dapat dihindari.
4. Menghindari sumber cahaya yang terlalu terang yang masuk dalam bidang pandangan mata
5. Gunakan cahaya tak langsung untuk menghindari bintik cerah pada layar tampilan

2. Suhu dan Kualitas Udara

Penggunaan pengontrol suhu, udara diperlukan karena suhu dan kelembaban merupakan faktor penting, karena bertambahnya suhu dalam ruang kerja dapat mempengaruhi kinerja seseorang, seperti rasa kantuk, konsentrasi berkurang. Persoalan mengenai suhu dan kualitas udara dapat diatasi dari sumbernya. Peralatan yang digunakan dapat menyebabkan / meningkatkan suhu panas. Penempatan alat pengontrol udara jangan langsung mengenai pengguna yang justru dapat mengganggu konsentrasi.

3. Gangguan Suara

Perubahan keras pada suara di lingkungan kerja dapat menimbulkan stress. Hal ini dapat dihindari apabila suara tetap dan tidak berlebihan. Manusia dapat mendeteksi suara antara 10 Hz – 20 KHz. Suara pada frekuensi 1000 – 4000 Hz menyebabkan pendengaran lebih sensitif. Selain frekuensi, suara dapat bervariasi dalam hal kebisingan → Satuan desibel (dB). Suara percakapan mempunyai kebisingan : 50 – 70 dB. Kebisingan > 140 dB dapat menyebabkan kerusakan pada telinga.

4.5. Kesehatan dan Keamanan Kerja

Kondisi keamanan dan kenyamanan kerja ketika memakai stasiun kerja dapat mempengaruhi kondisi umum kesehatan pengguna (user), begitupula pada komputer. Untuk itu terdapat prosedur dalam menggunakan komputer agar tidak berdampak negatif bagi pemakai (*brainware*) yaitu aturan tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan komputer.

KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA (K3) DALAM MENGGUNAKAN PERANGKAT KOMPUTER



3.1 *Bagian-bagian Komputer yang Dapat Menimbulkan Dampak Negatif bagi Pemakai*

1. Monitor

Monitor komputer pada umumnya menggunakan tabung gambar (CRT) yang dapat menyebabkan intensitas cahaya yang cukup tinggi untuk diterima oleh retina mata manusia. Oleh karena itu, monitor harus memiliki filter (penyaring) intensitas cahaya semisal kaca berwarna gelap untuk menyerap sinar (radiasi cahaya) dari monitor agar mata tidak rusak.

2. CPU

Perakitan komputer yang tidak teliti dapat menyebabkan aliran listrik dari kabel listrik menyentuh casing komputer yang terbuat dari besi/logam sehingga dapat menyetrum pemakai. Oleh karena itu, biasanya pada casing terdapat kabel listrik yang berfungsi mengalirkan kebocoran aliran listrik tersebut ke bidang lain (ground).

3. Mouse dan Keyboard

Bentuk keyboard dan mouse yang tidak ergonomis bagi tangan si pemakai dapat menyebabkan pegal-pegal bahkan mampu menimbulkan radang sendi. Oleh karena itu, pemakai komputer harus memilih keyboard dan mouse yang sesuai dengan tangannya masing-masing. Selain bentuk, penempatan posisi keyboard dan mouse yang tidak tepat dalam menggunakannya juga bisa mengakibatkan radang sendi.

4. Kabel Komputer

Pemasangan kabel listrik yang tidak benar selain dapat menimbulkan kebocoran arus listrik juga dapat menimbulkan konsleting sehingga menyebabkan kebakaran. Oleh karena itu, kabel listrik harus terpasang dengan benar.

3.2 *Posisi Menggunakan Perangkat TIK (Komputer) dengan Benar*

1. Pandangan Mata

Layar monitor harus tepat berada di bawah pandangan mata, dan jangan biarkan pantulan cahaya monitor langsung memantul dari layar ke mata.

2. Posisi Tubuh

Agar tubuh tidak cepat lelah, sebaiknya posisi duduk dalam kondisi tegak dan nyaman. Siku dan lutut sebaiknya membentuk sudut 90°.

3. Letak Pergelangan Tangan, Jari dan Lengan

Pastikan mouse dan keyboard sama tingginya dengan siku sehingga gerakan lengan dan jari dapat nyaman pada saat mengetik atau menggunakan mouse. Letak pergelangan tangan, jari dan lengan santai, tidak melengkung atau tegang.

3.3 *Cara Menggunakan Komputer dengan Prosedur yang Benar*

1. Prosedur Sebelum Menghidupkan Komputer

- Periksa apakah tegangan arus listrik rumah sudah sesuai dengan tegangan arus untuk konsumsi pada komputer. Ketidakcukupan tegangan arus dapat berakibat fatal terhadap komputer, misalnya konslet, terbakar.
- Perhatikan apakah ada kabel yang terkelupas pada kabel penghubung antara komputer dengan stop kontak rumah.
- Periksa apakah semua sambungan kabel telah terpasang dengan baik (kabel monitor ke CPU, CPU ke Printer, CPU ke Stabilizer, Stabilizer ke stop kontak rumah)

2. Prosedur dalam Menghidupkan Komputer

- Pastikan semua kabel yang terhubung dengan perangkat komputer ke listrik tersambung dengan benar.
- Hidupkan stabilizer.
- Aktifkan monitor dengan menekan tombol power pada monitor.
- Aktifkan CPU dengan menekan tombol power, tunggu beberapa saat sampai proses booting selesai.
- Tunggu sampai layar monitor menampilkan sistem operasi yang digunakan.

3. Prosedur dalam Mematikan Komputer

- Tutup semua program aplikasi yang dijalankan.
- Klik tombol "**Start**" yang berada di sebelah kiri bawah layar pada Taskbar
- Pilih **Shutdown**, lalu klik **OK** pada Windows 95/98/2000/Me atau **Turn Off Computer** pada Windows XP.
- Tunggu beberapa saat sampai muncul kalimat "**It's Now Safe to Turn Off Your Computer**" pada sistem operasi Windows 95/98/2000/Me atau "**Windows is Shutting Down**" pada Windows XP.
- Setelah itu, matikan Monitor kemudian matikan Stabilizer.

3.4 Perawatan Perangkat Keras

- Jangan meletakkan komputer pada tempat yang sempit, beratap bocor, lembab, terkena sinar matahari secara langsung.
- Jangan menutup sebagian komputer dengan kain atau penutup kain pada saat komputer dinyalakan agar sirkulasi udara panas pada CPU dan monitor tidak terhalang.
- Jangan melepas atau memasang peralatan seperti kabel power monitor, kabel mouse, kabel keyboard, dan lain-lain ke komputer pada saat komputer hidup karena pada saat itu komputer teraliri arus listrik.
- Bersihkan dengan kain/kuas pada keyboard yang sering digunakan.
- Gunakan Disk Cleaner untuk mencegah Disk Drive/Floppy Drive mengalami kerusakan yang disebabkan karena debu yang masuk.
- Jangan terlalu sering mematikan dan menghidupkan komputer dalam jangka waktu kurang dari ½ jam karena selain mencegah kerusakan komputer juga dapat menghemat tenaga listrik disebabkan karena untuk setiap kali menghidupkan komputer dibutuhkan watt yang sangat besar.
- Pegang disket/CD dengan cara yang benar yaitu bukan dengan memegang bagian yang merupakan record area.
- Simpan disket/CD pada box yang sesuai.
- Jangan memasukkan disket/CD dengan cara yang salah.
- Hindarkan disket/CD dari sinar matahari langsung dan medan magnet.

MENJALANKAN SISTEM OPERASI KOMPUTER (WINDOWS XP)

IV

4.1 Pengenalan Sistem Operasi Windows XP

Sistem operasi / Operating System (OS) adalah perangkat lunak (software) pada komputer yang berfungsi untuk mengendalikan sistem komputer tersebut.

Contoh :

- Sistem DOS (Disk Operating System)
- Sistem Windows (95, 98, 2000, XP)
- Sistem LINUX (Red Hat, Mandrake)

→ Sistem Operasi yang gratis



Windows XP merupakan salah satu dari program sistem operasi komputer yang paling banyak digunakan untuk perseorangan / kelompok. Sistem operasi Windows XP adalah sistem operasi yang mampu berdiri sendiri, berbeda dengan sistem operasi Windows sebelumnya (Windows 95/98) yang masih tergantung dengan sistem operasi DOS.




4.2 Menghidupkan, Me-restart, Mematikan, dan Men-Standby Komputer

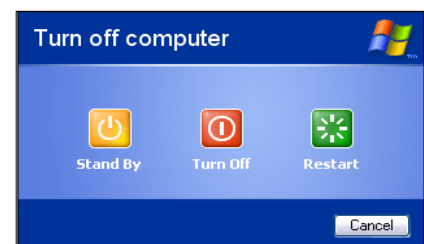
4.2.a Menghidupkan Komputer (Memulai Windows XP)

- Aktifkan Stabilizer (Stavol)
- Tekan tombol **POWER** pada CPU dan monitor
- Komputer akan melakukan booting, kemudian akan muncul logo **WINDOWS XP**
- Tunggu beberapa saat hingga muncul tampilan desktop sesuai sistem operasi yang digunakan, yaitu Windows XP.

4.2.b Me-restart, Mematikan, dan Me-Standby Komputer (Mengakhiri Windows XP)

- Klik tombol **Start** 
- Pilih dan klik tombol **Turn Off Computer** 
- Akan muncul beberapa pilihan, yaitu :

- a. **Stand by**  → Berfungsi seperti standby pada TV, dimana komputer siap untuk mengolah data tetapi monitor dalam keadaan mati.
- b. **Turn Off**  → Berfungsi untuk mematikan komputer
- c. **Restart**  → Berfungsi untuk mematikan komputer untuk sementara dan menghidupkannya kembali
- d. **Cancel** → Berfungsi untuk membatalkan proses



Untuk mematikan komputer :

Pilih tombol **Turn Off** yang berada di tengah, tunggu beberapa saat sampai muncul kalimat “Windows is shutting down” atau layar monitor berubah gelap (mati), maka komputer sudah siap untuk dimatikan.

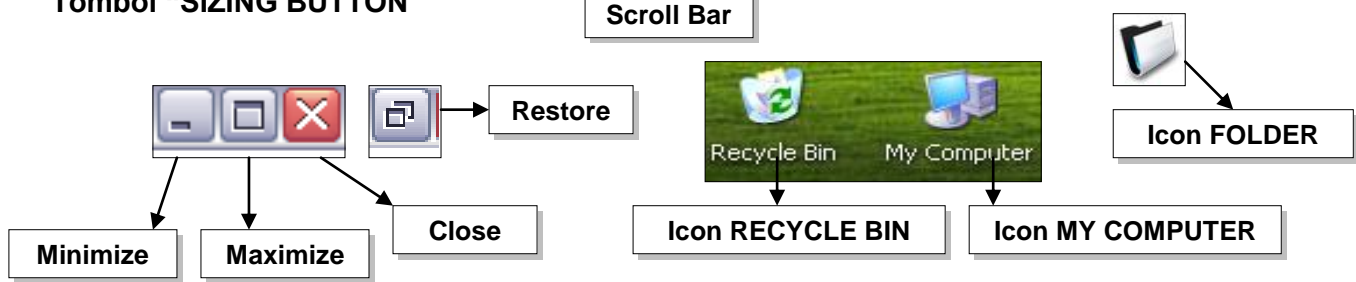
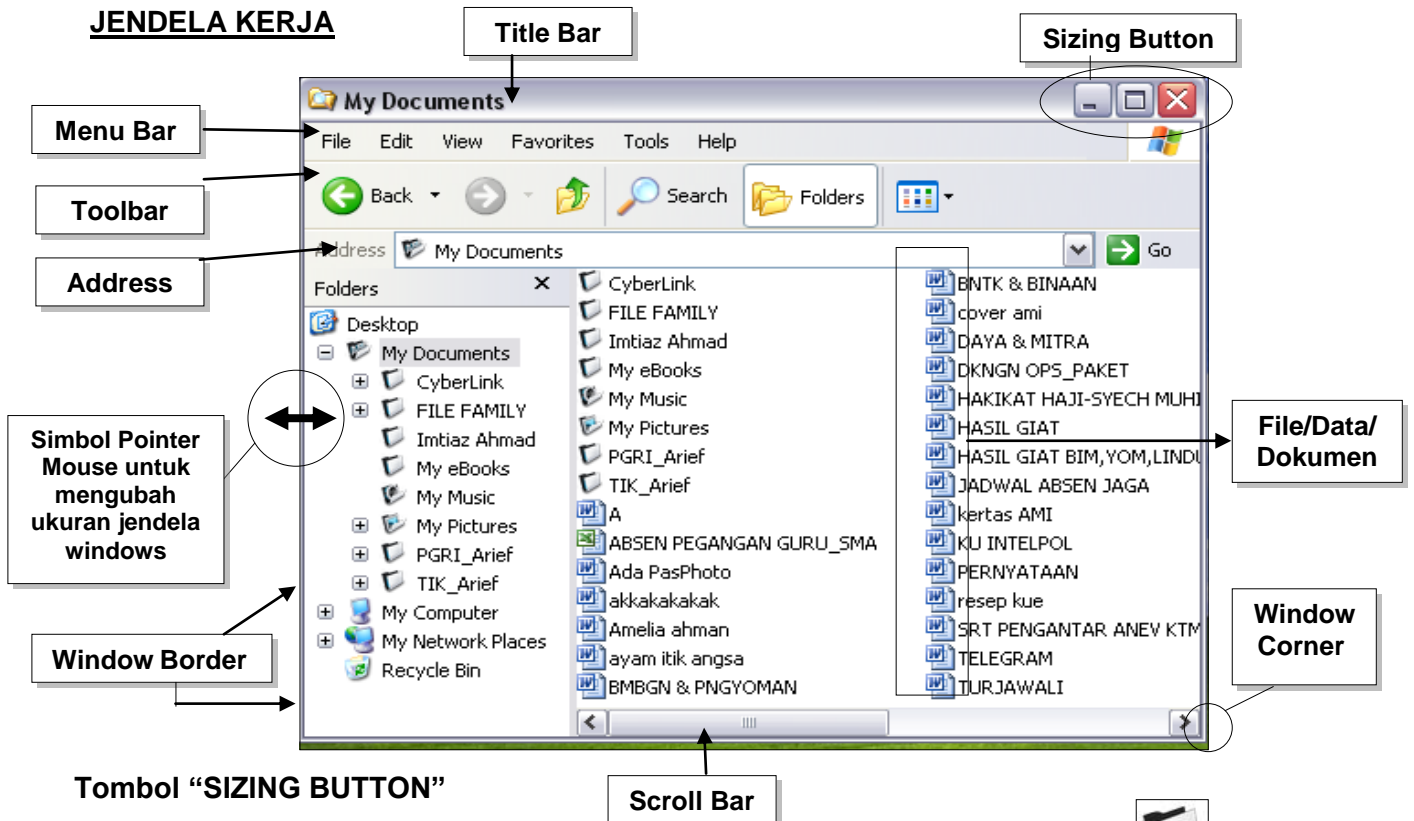
MENGATUR KONFIGURASI / OPERASI DASAR PADA OS KOMPUTER



5.1 Elemen-Elemen Dasar Windows XP



JENDELA KERJA



KETERANGAN :

- ❖ **Icon** = Simbol/gambar yang mewakili suatu file, shortcut, folder, atau drive untuk membukanya.
- ❖ **Shortcut** = Simbol/gambar yang berfungsi sebagai langkah cepat untuk membuka sebuah aplikasi/program (ditandai dengan gambar panah pada gambar icon di sebelah kiri bawah)
- ❖ **Title Bar** = Nama jendela/nama judul program aplikasi yang sedang aktif
- ❖ **Menu Bar** = Barisan perintah-perintah berupa menu
- ❖ **Toolbars** = Barisan tombol-tombol yang digunakan untuk menjalankan suatu perintah tertentu dengan cepat
- ❖ **Sizing Button** = Tombol ukuran ; tombol yang berfungsi untuk mengatur tampilan jendela dari suatu aplikasi/program. Meliputi :
 - a. **Tombol Minimize** = Untuk memperkecil jendela hingga membentuk icon aktif pada Taskbar
 - b. **Tombol Maximize** = Untuk memperbesar ukuran jendela / menampilkan secara penuh di layar
 - c. **Tombol Restore** = Untuk mengembalikan jendela ke ukuran semula
 - d. **Tombol Close** = Untuk menutup/mengakhiri program yang sedang aktif
- ❖ **Address** = Tempat untuk menampilkan lokasi (folder) dimana file yang aktif/dipilih berada; dan untuk mengetikkan nama drive, folder, atau alamat situs yang diinginkan
- ❖ **Scroll Bar** = Baris penggulung layar, meliputi 2 jenis :
 - a. **Horizontal Scroll Bar** = Untuk menggeser layar ke kiri / kanan
 - b. **Vertical Scroll Bar** = Untuk menggeser layar ke atas / bawah
- ❖ **Windows Border** = Merupakan sisi-sisi batas dari suatu jendela
- ❖ **Taskbar** = Baris yang terdapat di bagian paling bawah, menampilkan icon/tombol yang mewakili aplikasi yang sedang aktif ataupun shortcut. Terdapat tombol **Start** di sisi paling kiri yang berisi menu-menu pilihan, dan di sisi paling kanan berisi informasi seperti tanggal dan jam, pengaturan volume, tombol aplikasi aktif, dan lain-lain.



5.2 PENGATURAN DAN PENGGUNAAN WINDOWS XP

5.2.a Mengubah Ukuran Jendela Kerja dengan Mouse

- Arahkan pointer mouse pada Window Border / Window Corner Jendela Kerja hingga pointer mouse berupa bentuk menjadi tanda panah dua arah.
- Tekan tombol kiri mouse dan geser (click and drag) ke arah yang diinginkan hingga didapat ukuran jendela sesuai harapan.

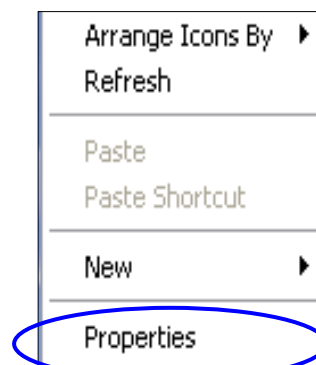
5.2.b Memindahkan / Menggeser Jendela Kerja dengan Mouse

- Arahkan pointer mouse pada Title Bar Jendela Kerja
- Tekan dan tahan tombol kiri mouse, kemudian geser ke arah yang diinginkan. Jendela kerja secara otomatis akan ikut tergeser / pindah tempat sesuai arah yang dituju.

5.2.c Mengatur Format Tampilan Area Kerja Windows XP

Untuk mengaktifkan jendela pengaturan tampilan area kerja Windows XP, lakukan langkah berikut:

- a. Arahkan pointer mouse pada desktop
- b. Klik kanan mouse satu kali
- c. Muncul kotak pilihan seperti gambar disebelah :
- d. Pilih **Properties**
- e. Maka akan muncul *Display Properties* yang akan digunakan untuk mengatur tampilan area kerja Windows XP.



Option-option yang terdapat di kotak dialog *Display Properties* dan dapat dipilih untuk pengaturan tampilan Windows XP adalah sebagai berikut :

- ☉ **Themes** = Digunakan untuk mengubah seluruh tampilan dari Windows XP. **Themes** adalah satu kesatuan visual unik yang terdiri atas warna, huruf, gambar dan suara, dalam sebuah aplikasi.
- ☉ **Desktop** = Digunakan untuk mengatur tampilan desktop (background/latar) dari Windows XP.
- ☉ **Screen Saver** = Digunakan untuk menampilkan gambar animasi atau mengosongkan layar secara otomatis (blank screen) yang berfungsi untuk mencegah rusaknya layar monitor jika menampilkan gambar yang sama secara terus-menerus.
- ☉ **Appearance** = Memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Themes*, tetapi pengguna bisa mengatur tampilannya sesuai keinginannya sendiri.
- ☉ **Settings** = Digunakan untuk mengubah tampilan resolusi dari layar monitor.



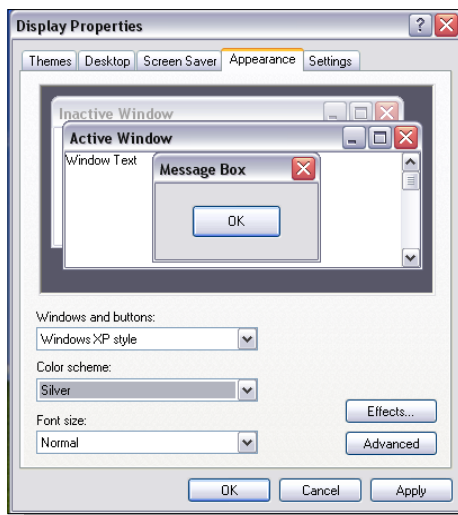
THEMES



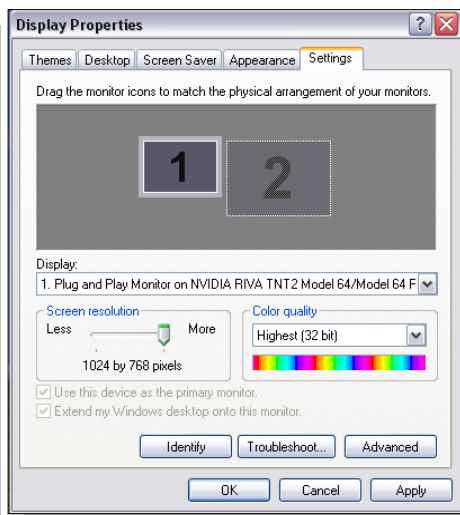
DESKTOP



SCREEN SAVER



APPEARANCE




SETTINGS

5.2.d Menjalankan / Membuka Program Aplikasi

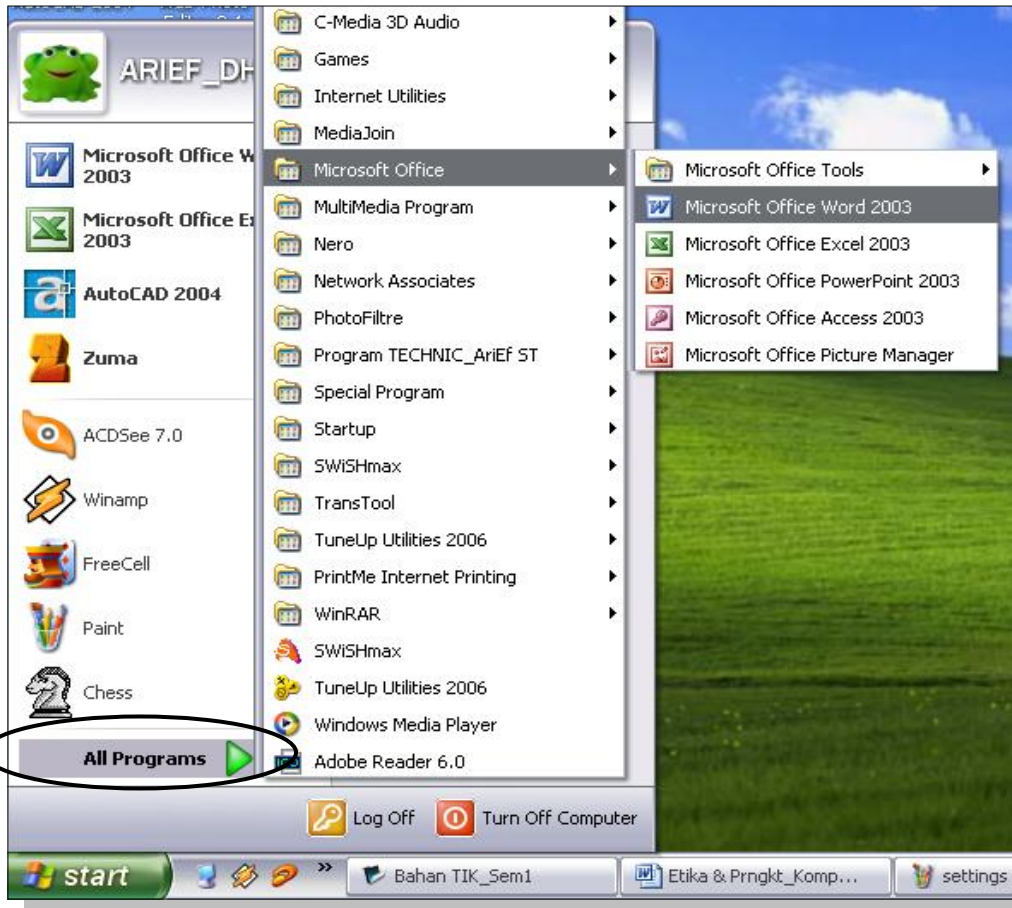
Apabila pada desktop terdapat icon/shortcut dari program aplikasi yang ingin dijalankan, maka membuka program dapat langsung melalui icon tersebut dengan cara sebagai berikut:

Gerakkan pointer mouse ke icon/shortcut tersebut, pilih dan kemudian klik kiri mouse dua kali secara cepat atau tekan tombol Enter pada keyboard, maka program secara otomatis akan terbuka/aktif.

Cara lain adalah sebagai berikut :

- Klik tombol **Start**  yang berada di kiri Taskbar
- Pilih **All Programs**, kemudian cari dan pilih icon program/aplikasi yang ingin dibuka pada daftar yang ada
- Setelah didapat, klik kiri mouse dua kali, maka program akan dibuka.

Contoh : Membuka Program Microsoft Word 2003





Catatan :

All Programs berisi daftar folder, nama, dan gambar icon/shortcut dari program aplikasi yang terinstall atau tersedia di dalam komputer. Icon-icon tersebut dapat dikelompokkan dalam satu folder menu sesuai keinginan untuk memudahkan pencarian. Pengaturan atau pengelompokkan sendiri icon-icon/folder pada tampilan **All Programs** dapat dilakukan melalui Windows Explorer, yaitu pada alamat:

C:\Documents and Settings\All Users\Start Menu\Programs

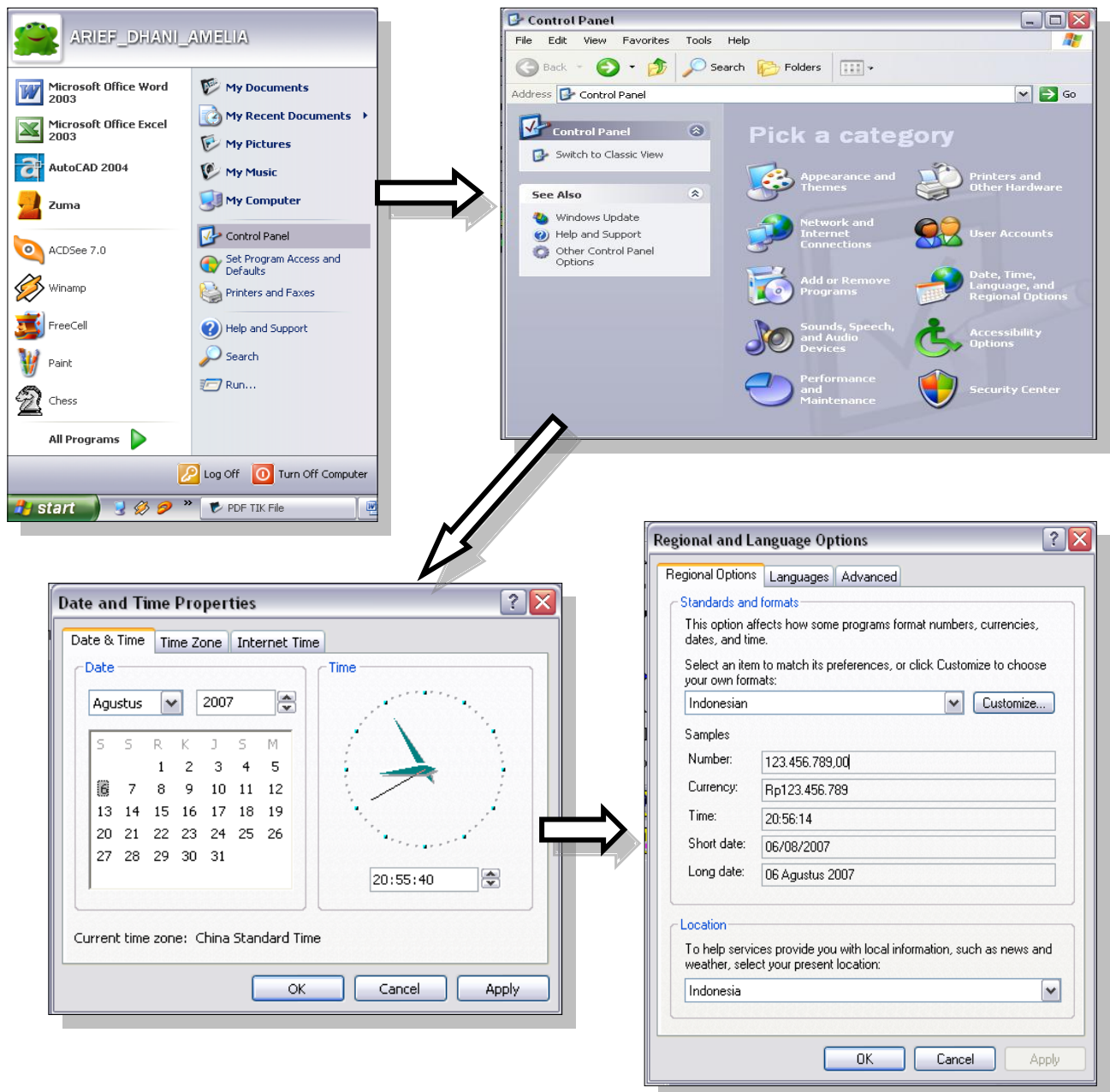
5.2.e Mengatur Tampilan Angka, Mata Uang, Tanggal dan Waktu

- Klik tombol **Start** , kemudian pilih **Control Panel**
- Muncul daftar pilihan **Pick a category**.
- Pada daftar pilihan diatas, pilih dan klik satu kali **Date, Time, Language, and Regional Options**. Maka akan muncul kotak dialog lagi yang menampilkan dua pilihan icon baru yang dapat dipilih untuk mengatur konfigurasi komputer, yaitu :

a. **Date and Time**  **Date and Time** = Digunakan untuk mengatur tanggal dan waktu

b. **Regional and Language Options**  **Regional and Language Options**


= Digunakan untuk mengatur tampilan angka, uang, dan lain-lain sesuai dengan daerah asal si pengguna (brainware)



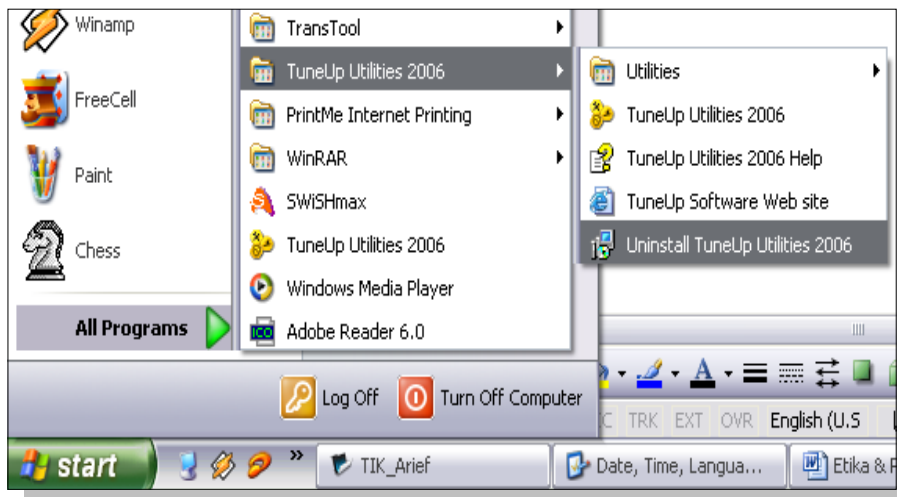
5.2.f Membuang / Menghapus Program yang Terinstall di Komputer (Uninstall)

Ada dua cara yang dapat dipilih untuk meng-uninstall (menghapus/meng-delete) suatu program yang terinstall di dalam komputer, yaitu melalui Menu **All Programs** atau Menu **Control Panel** yang ada pada Menu **Start**.


A. Cara 1 : Melalui Menu All Programs

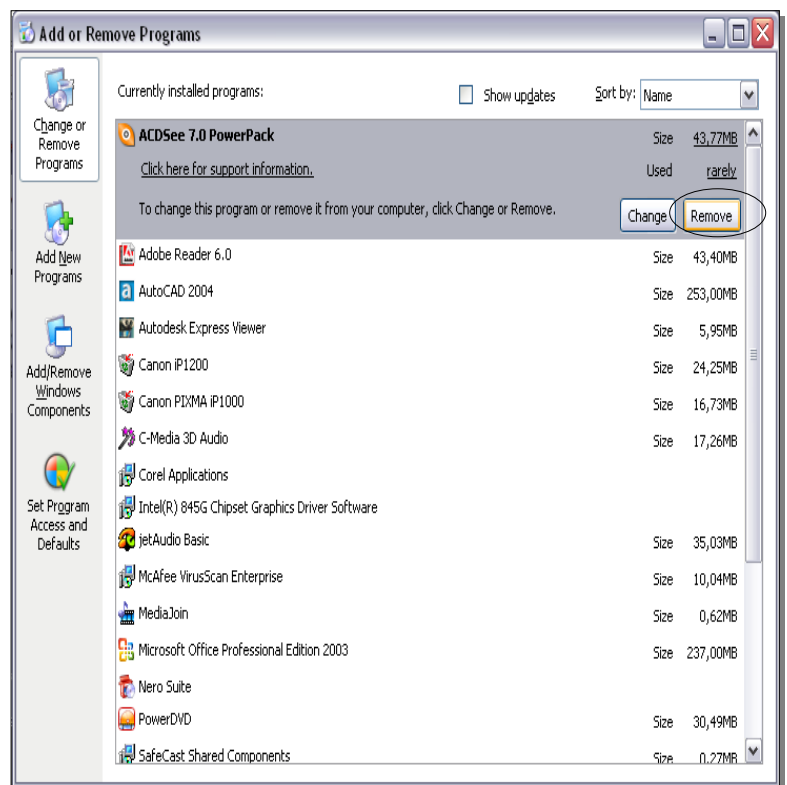
- Klik tombol **Start** , kemudian pilih **All Programs**
- Pada daftar menu di All Programs, cari menu folder dari program yang ingin dihapus.
- Apabila telah didapat, cari dan periksa di dalam folder tersebut pilihan icon yang bertuliskan « **Uninstall** ». Pilihan icon ini berfungsi sebagai langkah singkat (shortcut) untuk menghapus program yang dimaksud dari dalam komputer.
- Jika ada icon **Uninstall ...** tersebut, pilih dan klik, maka komputer secara otomatis akan memproses untuk menghapus program tersebut dari komputer.

Contoh : Menghapus program *TuneUp Utilities 2006* dari komputer



B. Cara 2 : Melalui Menu Control Panel

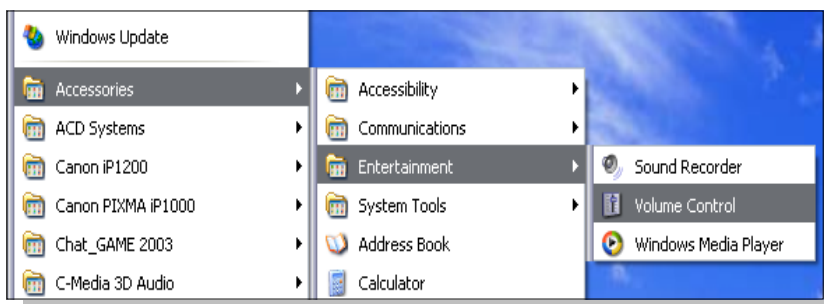
- Klik tombol **Start**  kemudian pilih **Control Panel**
- Muncul daftar pilihan **Pick a category**. Pada daftar pilihan, pilih **Add or Remove Programs**.
- Maka akan muncul kotak dialog yang berisi daftar nama-nama program yang ada / terinstall di dalam komputer, berikut besar kapasitas program.
- Untuk menghapus program, pilih nama program dari daftar tersebut, kemudian tekan tombol **Remove** yang muncul di sebelah kanan bawah.
- Program secara otomatis akan diproses untuk dihapus dari komputer



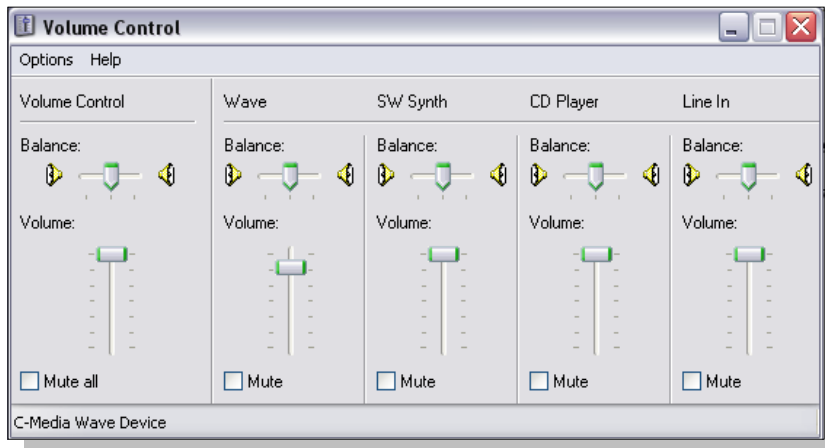
5.2.g Mengatur / Mengontrol Volume Suara yang Dikeluarkan Komputer

Ada 2 cara yang dapat dipilih, yaitu :

- a. Melalui menu : **Start > Control Panel > Sounds, Speech, and Audio Devices > Sounds and Audio Devices > tab Volume > Advanced...**
- b. Melalui menu : **Start > All Programs > Accessories > Entertainment > Volume Control**



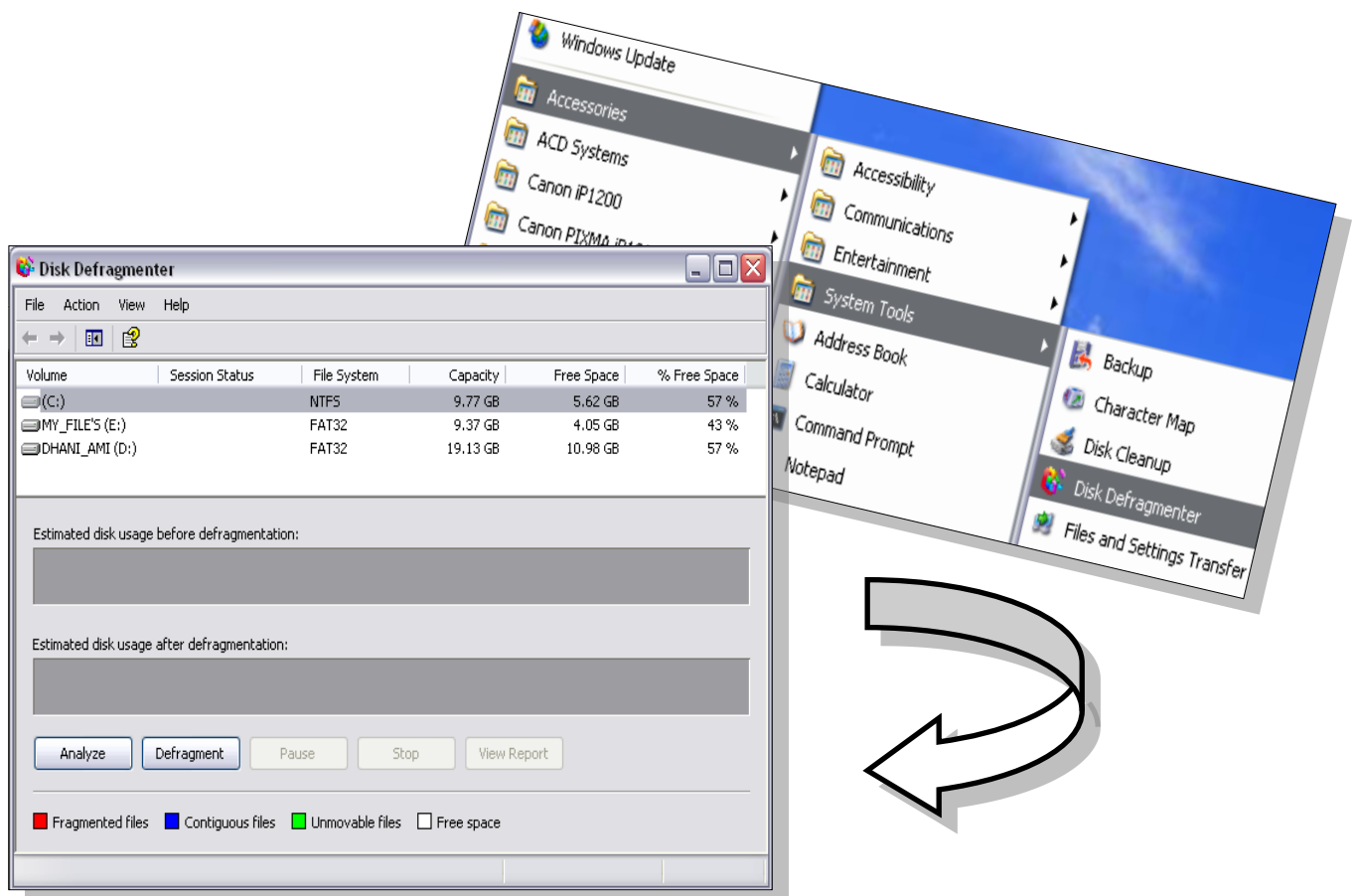
Masing-masing cara diatas akan memunculkan kotak dialog pengaturan **Volume Control** seperti gambar dibawah. Lakukanlah pengaturan volume sesuai keinginan.



5.2.h Menyusun Kembali / Men-defrag Isi Hardisk Komputer

Secara normal, komputer menyimpan data pada hardisk secara kontinu. Akan tetapi, pada keadaan tertentu komputer menyimpan data tersebut secara terpecah-pecah. Dalam keadaan seperti ini, komputer akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membaca data dari hardisk. Untuk menyatukan data yang terpecah-pecah menjadi data yang kontinu, digunakanlah program Defragmentasi, yaitu *Disk Defragmenter*. Langkah-langkah untuk mengoperasikan program Defragmentasi pada Windows adalah sbb :

- ☉ Buka dan pilih menu :
Start > All Programs > Accessories > System Tools > Disk Defragmenter
- ☉ Maka akan muncul kotak dialog Disk Defragment



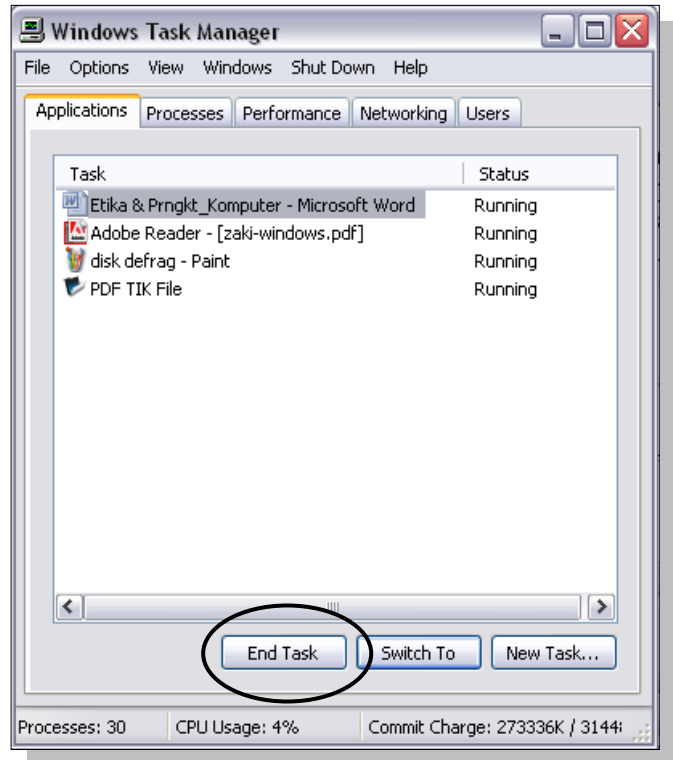
- ☉ Pilihlah drive hardisk yang ingin di-defrag (disusun)
- Ada 2 pilihan tombol utama yang dapat dipilih, yaitu :
 - a. Tombol **Analyze** → Digunakan untuk melihat keadaan data pada hardisk yang dipilih tanpa men-defragnya.
 - b. Tombol **Defragment** → Digunakan untuk melihat keadaan data pada hardisk yang dipilih, sekaligus langsung men-defragnya.
- ☉ Klik tombol *Defragment* untuk melakukan proses men-defrag data hardisk.
- ☉ Tunggu beberapa menit selama proses berlangsung. Hasil akhir defrag akan ditampilkan pada kotak paling bawah dalam bentuk gambar berwarna.

5.2.i Mematikan Program yang Membeku / Hang

Ketika anda bekerja dengan suatu program, tidak selamanya program tersebut bekerja dengan baik. Adakalanya pula program tersebut jadi tidak berfungsi dengan seharusnya sehingga tidak menerima perintah-perintah dari sang pemakai. Dalam keadaan ini dikatakan program itu telah membeku atau biasa kita sebut dengan istilah : “**Hang**”. Pada umumnya tidak ada cara untuk memperbaiki program yang “**Hang**”, tetapi anda dapat mematikan program tersebut secara paksa.

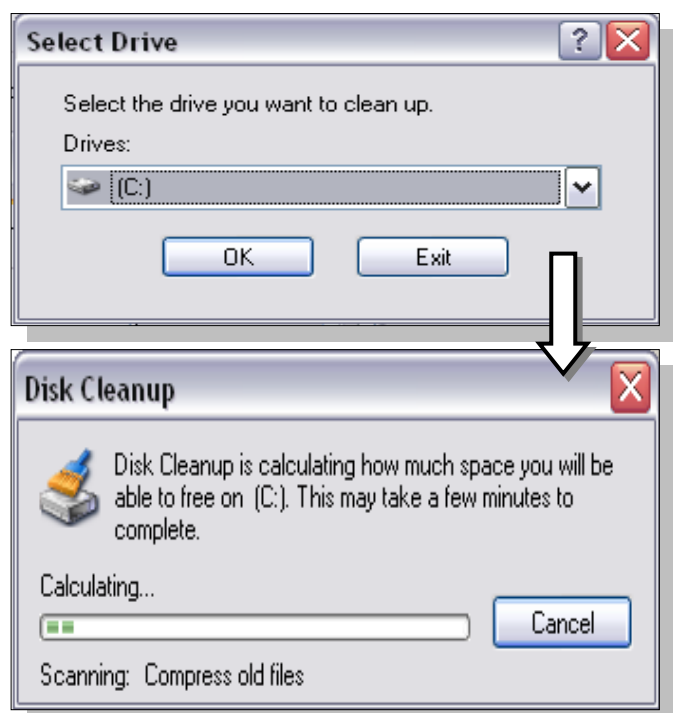
Langkah-langkahnya adalah sbb :

- ☉ Klik tombol : **Ctrl + Alt + Del** pada keyboard.
- ☉ Apabila itu telah dilakukan, maka akan muncul kotak dialog **Windows Task Manager**.
- ☉ Pada kotak putih di tab *Applications* akan ditampilkan semua program yang sedang aktif (jalan). Kolom **Task** berisi nama-nama program yang sedang bekerja (aktif), sedangkan pada kolom **Status** menunjukkan kondisi dari program tersebut, apakah sedang bekerja dengan baik (*Running*) atau tidak respon/hang (*Not Responding*).
- ☉ Jika ditemukan ada program yang statusnya adalah “*Not Responding*”, berarti program tersebut tidak bekerja dengan baik atau lagi **Hang**. Untuk mematikan program tersebut, pilihlah program tersebut pada Kolom **Task** di tab *Applications*, kemudian tekan tombol “**End Task**” yang berada di bagian paling bawah kotak dialog.
- ☉ Secara otomatis, program tersebut akan dimatikan *secara paksa* oleh komputer (Windows).



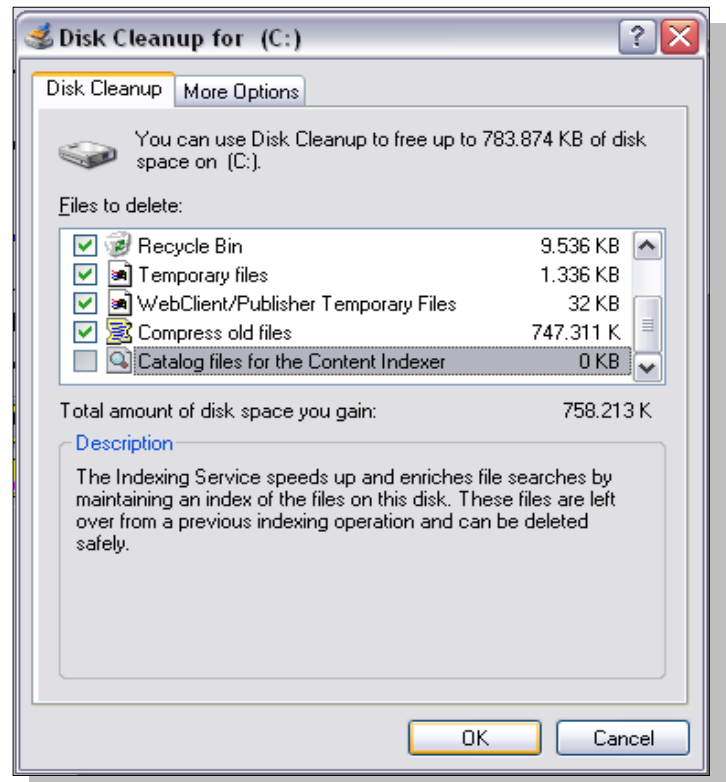
5.2.j Memperbesar Ruang Kosong pada Hardisk Komputer

Ketika anda bekerja dengan menggunakan sebuah program pada Windows, terkadang program tersebut membuat file-file yang tidak diperlukan. Apabila anda telah bekerja untuk waktu yang lama, tentu saja jumlah file yang tidak diperlukan ini semakin banyak jumlahnya dan menghabiskan kapasitas dari hardisk anda. Untuk mengatasi hal ini, Windows menyediakan program “Clean Up” yang dapat menghilangkan file-file yang tidak diperlukan tersebut sehingga ruang kosong pada hardisk anda akan semakin besar.



Langkah-langkahnya adalah sbb :

- ① Buka dan pilih menu :
Start > All Programs > Accessories > System Tools > Disk Cleanup
- ② Maka akan muncul kotak dialog **Select Drive**. Pilih drive pada hardisk yang akan dibersihkan pada kotak pilihan yang ada. Kemudian tekan tombol **OK**
- ③ Komputer akan melakukan proses scanning awal terhadap isi drive yang dipilih. Tunggu beberapa saat hingga muncul kotak dialog **Disk Cleanup for [nama drive]**.
- ④ Pada kotak pilihan *Files to delete* di tab *Disk Cleanup*, beri tanda centang pada jenis-jenis file yang ingin dibersihkan / dihapus. Setelah itu tekan tombol **OK**.
- ⑤ Secara otomatis, komputer akan melakukan proses pembersihan (cleaning) terhadap file-file yang dipilih tersebut. Tunggu beberapa saat sampai proses selesai.



MELAKUKAN MANAJEMEN FILE

VI

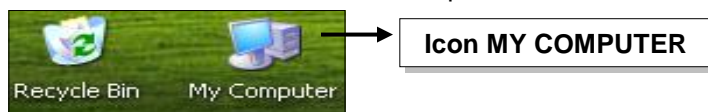
Untuk melakukan manajemen file, kita dapat menggunakan program **Windows Explorer**. Windows Explorer adalah salah satu program aplikasi dalam Windows yang digunakan untuk mengelola file, folder, drive yang ada pada Local Drive (komputer yang sedang digunakan) dengan mudah dan cepat.

6.1 Cara Membuka Windows Explorer

Cara-cara untuk membuka Windows Explorer adalah sebagai berikut :

A. Cara I : Melalui Shortcut My Computer pada Layar Windows

- ① Pilih dengan pointer mouse gambar icon/shortcut **My Computer** yang tampil di layar monitor, kemudian klik kiri mouse dua kali secara cepat atau tekan tombol Enter pada keyboard.

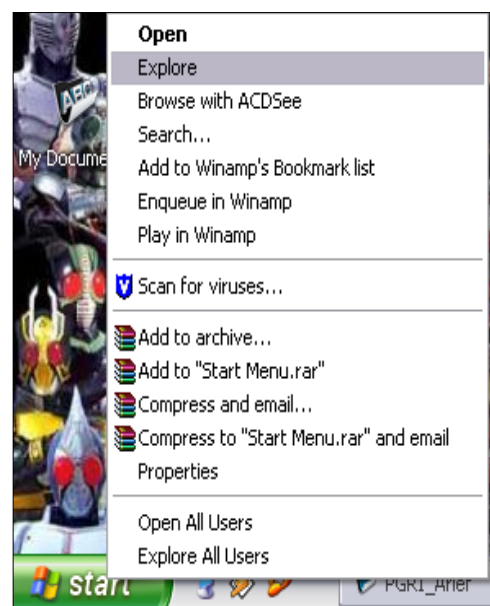


B. Cara II : Melalui Menu All Programs

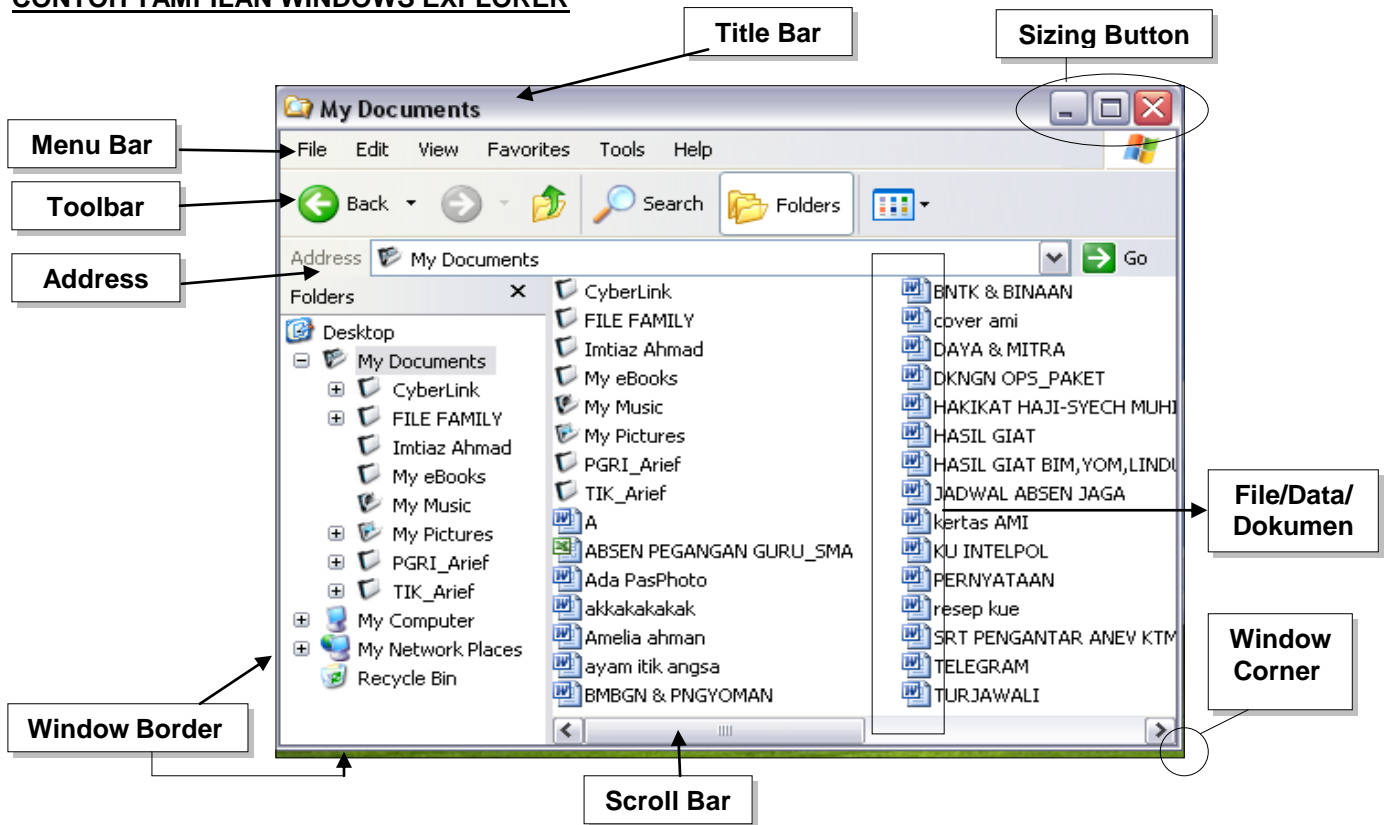
- ① Buka dan pilih menu :
Start > All Programs > Accessories > Windows Explorer
- ② Pilih dan klik 2x icon Windows Explorer tersebut

C. Cara III : Melalui Klik Kanan di Menu Start

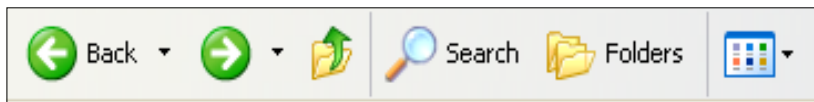
- ① Klik kanan mouse pada Menu Start di sebelah kiri bawah layar komputer hingga muncul kotak dialog pilihan
- ② Pada kotak dialog tersebut, pilih dan klik pilihan **"Explorer"**



CONTOH TAMPILAN WINDOWS EXPLORER

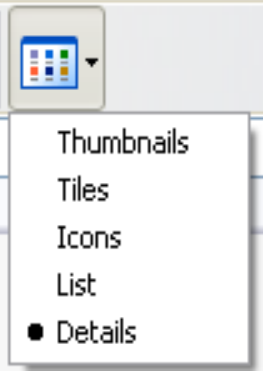


6.2 Toolbar Windows Explorer








Icon-icon diatas adalah bagian dari Toolbar Windows Explorer yang digunakan untuk menjelajah isi dari suatu drive / folder. Berikut keterangan dari masing-masing icon tersebut :




ICON	PERINTAH	KETERANGAN
	Back To	Kembali ke drive / folder sebelumnya yang pernah dibuka
	Forward To	Maju ke drive / folder berikutnya yang pernah dibuat
	Up	Naik satu level ke drive / folder sebelumnya atau level diatasnya
	Search	Mencari file / folder yang dibutuhkan
	Folders	Menampilkan atau menghilangkan tampilan sebelah kiri Windows Explorer

	<p>Views</p>	<p>Mengatur bentuk tampilan dari isi drive / folder atau file-file yang sedang dibuka atau dijelajah.</p> <p>Ada beberapa pilihan tampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Thumbnails = Untuk menampilkan file ataupun gambar dalam bentuk preview (gambar dalam bentuk kecil) ☉ Tiles = Untuk menampilkan nama drive, folder, dan file dalam bentuk icon yang tersebar merata ☉ Icons = Untuk menampilkan nama drive, folder, dan file dalam bentuk icon ☉ List = Untuk menampilkan nama drive, folder, dan file ☉ Details = Untuk menampilkan nama drive, folder, dan file lengkap dengan informasi mengenaiinya.
---	---------------------	--

6.3 Mengenal Tipe / Jenis File

File-file yang terdapat pada Windows dapat dibedakan menurut bentuk ikon pada masing-masing file tersebut. Biasanya bentuk ikon disesuaikan dengan bentuk ikon program aplikasi yang digunakan. Selain itu, cara lain untuk mengetahui jenis file adalah menurut jenis *extension*-nya (nama keterangan file) yaitu tiga huruf yang berada di akhir nama file tersebut (setelah tanda titik).

CONTOH MENURUT TIGA HURUF TERAKHIR		CONTOH MENURUT BENTUK IKON FILE		
JENIS FILE	EXTENSION	IKON	TIPE FILE PROGRAM APLIKASI	
Gambar	*.gif, *.bmp, *.tiff, *.jpg, dll	 COVER	.DOC	Microsoft Word
Teks	*.doc, *.txt, dll	 Tgs_Lathn Excel	.XLS	Mircrosoft Excel
Suara / Lagu	*.wav, *.mp3, *.mid, *.ogg, dll	 Kamus Kompter	.PDF	Adobe Acrobat Reader
Film	*.dat, *.mov, *.mpg, dll	 Proposal Skrips	.PPT	Microsoft Power Point
Program Inti /aplikasi (File yg digunakan untuk menjalankan sebuah program)	*.exe	 POPPET	.EXE	Application

Yang tidak bisa dijalankan secara langsung (file pendukung untuk menjalankan program inti)	*.dll, *.hdr, *.bin, dll		.ZIP	Winzip / Winrar (File Kompres)
File tidak berguna (File yang sudah tidak diperlukan lagi oleh System Operasi Windows)	*.\$\$\$, *.???, *.-??, *.*		.TXT	Notepad
File Sementara (File-file yang bersifat sementara dan apabila komputer direstart biasanya file2 tsb akan hilang)	*.tmp		.JPG	Gambar tipe JPEG File

Cara lain untuk mengetahui jenis / type file adalah dengan menampilkan file-file tersebut dalam bentuk Details, yaitu **pada Toolbar Windows Explorer, pilih ikon Views lalu Details.**

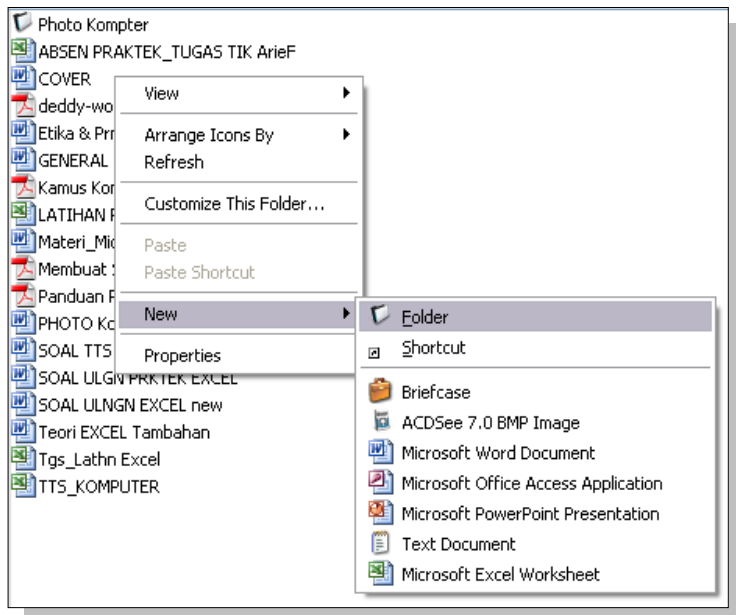
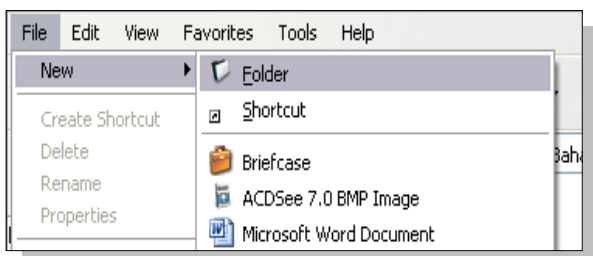
Pada tampilannya nanti, dapat diketahui jenis atau tipe dari masing-masing file tersebut pada keterangan yang ada disebelah nama file, yaitu pada kolom Type.

Name	Size	Type	Date Modified
Photo Komputer		File Folder	08/08/2007 17:16
ABSEN PRAKTEK_TUGAS TIK Arief	277 KB	Microsoft Excel Worksheet	04/09/2007 21:07
COVER	163 KB	Microsoft Word Document	21/07/2007 17:17
deddy-word	594 KB	Adobe Acrobat Document	05/08/2003 21:22
Etika & Prngkt_Komputer	2.503 KB	Microsoft Word Document	13/09/2007 22:19
GENERAL CONTROL KEY	41 KB	Microsoft Word Document	20/02/2007 12:26
Kamus Komputer	1.665 KB	Adobe Acrobat Document	10/12/2003 14:58
LATIHAN PRAKTEK_EXCEL	118 KB	Microsoft Excel Worksheet	13/09/2007 6:48
Materi_Micr Excel	354 KB	Microsoft Word Document	21/07/2007 19:13
Membuat Slide Presentasi	1.073 KB	Adobe Acrobat Document	07/08/2007 8:20
Panduan Praktis Belajar Komputer	1.653 KB	Adobe Acrobat Document	18/03/2005 9:38

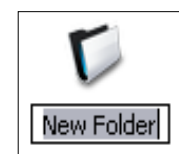
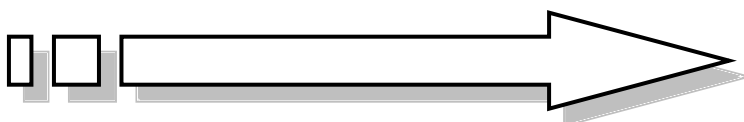
6.4 Membuat Folder Baru

Langkah-langkah untuk membuat folder baru :

- 1. Pada jendela Windows Explorer, pilih drive/folder tempat dimana folder baru akan ditempatkan
- 2. Pilih dan klik menu **File > New > Folder** ; atau dengan cara meng-klik kanan mouse di dalam jendela isi tampilan Windows Explorer hingga muncul kotak pilihan. Maka pilih dan klik **New > Folder** pada kotak pilihan tersebut.



- 3. Maka akan muncul folder baru yang masih kosong berjudul New Folder di dalam drive/folder yang dipilih tersebut.

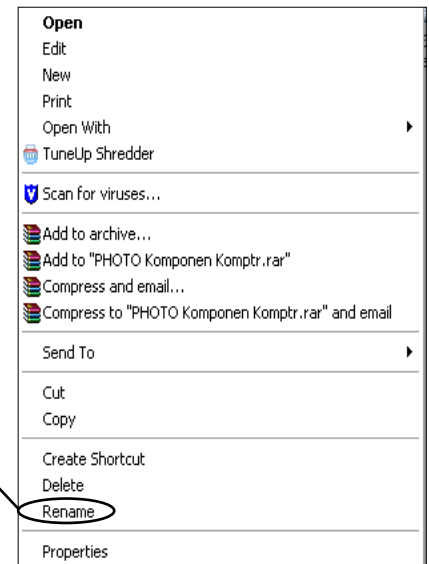


6.5 Memberi atau Mengganti Nama File / Folder

Langkah-langkah untuk membuat/memberi nama file/folder adalah sbb :

- 1. Pada jendela Windows Explorer, cari dan pilih file atau folder yang ingin diganti namanya
- 2. Pilih dan klik menu **File > Rename** ; atau dengan cara meng-klik 1x pada file/folder tersebut, kemudian klik kanan, dan pilih **Rename** pada kotak pilihan yang muncul; atau dengan cara menekan tombol **F2** pada keyboard.
- 3. Nama file/folder tersebut dapat langsung diganti sesuai keinginan
- 4. Jika selesai, klik kiri mouse di sembarang tempat, atau tekan tombol Enter.

Pilihan **Rename** setelah meng-klik kanan mouse pada file yang ingin diganti namanya

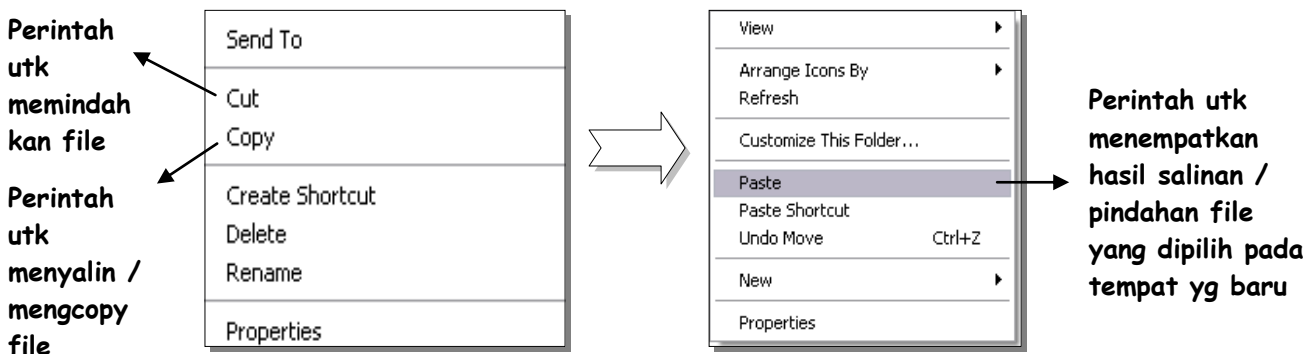


6.6 Mengcopy / Menyalin File / Folder

- 1. Pada Jendela Windows Explorer; cari, pilih, dan klik 1x file/folder yang diinginkan, kemudian klik kanan mouse dan pilih **Copy** pada kotak pilihan; atau dengan cara menekan tombol **Ctrl+C** pada keyboard.
- 2. Setelah itu, cari dan pilih drive/folder tempat dimana file/folder yang dicopy tersebut akan ditempatkan.
- 3. Klik kanan pada jendela isi Windows, lalu pilih **Paste** pada kotak pilihan; atau dengan cara menekan tombol **Ctrl+V** pada keyboard.
- 4. Hasil salinan/copian dari file/folder yang dipilih tersebut akan muncul di tempat yang baru sesuai keinginan.

6.7 Memindahkan File / Folder

- 1. Pada Jendela Windows Explorer; cari, pilih, dan klik 1x file/folder yang ingin dipindahkan, kemudian klik kanan mouse dan pilih **Cut** pada kotak pilihan; atau dengan cara menekan tombol **Ctrl+X** pada keyboard.
- 2. Setelah itu, cari dan pilih drive/folder tempat dimana file/folder yang ingin dipindahkan tersebut akan ditempatkan.
- 3. Klik kanan pada jendela isi Windows, lalu pilih **Paste** pada kotak pilihan; atau dengan cara menekan tombol **Ctrl+V** pada keyboard.
- 4. File/folder yang dipilih tersebut akan muncul di tempat yang baru (dipindahkan dari lokasi awal) sesuai keinginan.



Tampilan Kotak Pilihan ketika meng-Klik Kanan Mouse pada File/Folder/Jendela Windows

6.8 Menghapus File / Folder

- 1. Pada Jendela Windows Explorer, pilih dan klik 1x file/folder yang ingin dihapus, kemudian klik kanan dan pilih **Delete**; atau dengan cara menekan tombol **Del/Delete** pada keyboard.

6.9 Mengelola File yang Sudah Dihapus Menggunakan Recycle Bin

Setiap file/folder yang dihapus secara otomatis akan dipindahkan ke **Recycle Bin** (kotak sampah). Pada Recycle Bin, file/folder yang dihapus tersebut akan ditampung untuk suatu saat, dan apabila memang diperlukan lagi, bisa diambil/dikembalikan lagi ke tempat asal (**Restore**).

Untuk melihat isi dari Recycle Bin, pilih dan klik icon/shortcut Recycle Bin pada layar Windows.



- ☉ Untuk mengambil kembali atau mengembalikan lagi file/folder yang diperlukan ke tempat asal dari dalam Recycle Bin. Caranya : pilih dan klik kanan file/folder yang ingin dikembalikan tersebut, kemudian pilih **Restore** (maka secara otomatis file/folder tsb akan dikembalikan ke tempat semula)
- ☉ Untuk betul-betul menghapus file/folder yang sudah tidak diinginkan lagi dari Recycle Bin. Caranya : pilih dan klik kanan file-file/folder2 tsb, kemudian pilih **Delete** (maka secara otomatis file/folder tsb akan benar-benar terhapus dari Local Disk)

