MODUL
PRAKTIKUM DASAR KOMPUTER
D3 TEKNIK MULTIMEDIA & JARINGAN

Nama :
NRP :

Laboratorium Dasar Komputer

JURUSAN D3 TEKNIK MULTIMEDIA & JARINGAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRUNOJOYO
2011

KONTRAK PRAKTIKUM

Nama Mata Kuliah	:	Praktikum Dasar Komputer
Kode Mata Praktikum	:	
Mata Kuliah Prasyarat	:	-
Hari Pertemuan / Jam	:	Sesuai Jadwal
Tempat Pertemuan	:	Laboratotium Dasar Komputer

GAMBARAN UMUM :

Praktikum ini memuat 6 modul yang berisi tentang Pengenalan Komputer : Hardware, OS Windows , Program Utility, Internet & Web, Bloger, Office.

Di akhir praktikum diharapkan mahasiswa mampu membedakan macam-macam dari hardware, mampu untuk menginstall dan dapat bekerja dengan OS dan Office/Open Office sebagai aplikasi dasar yang harus di kuasai oleh mahasiswa, yang kemudian dapat dikembangkan dengan mengenalkan aplikasi-aplikasi yang lain.

ALUR BAGI PESERTA PRAKTIKUM :

1. Praktikan menerima dan kemudian mempelajari modul praktikum.
2. Praktikan mengerjakan tugas prepraktikum yang diberikan.
3. Praktikan melakukan asistensi tugas prepraktikum tersebut. Asistensi ini digunakan sebagai bahan bagi asisten untuk menilai kesiapan peserta juga berfungsi sebagai ajang diskusi peserta praktikum atas kesulitan yang dialaminya.
4. Praktikan mendemokan implementasi tugas praktikum kepada asisten.

PERATURAN PRAKTIKUM :

1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan akan menyebabkan hak menjadi praktikan gugur (nilai E).
2. Praktikan wajib hadir praktikum tepat waktu.
3. Tugas prepraktikum diserahkan sebelum praktikum dimulai.
4. Laporan praktikum dianggap sah apabila praktikan telah melakukan asistensi sesuai dengan materi praktikum.
5. Laporan resmi adalah gabungan dari semua laporan praktikum tiap sesi.

GRADE PENILAIAN PRAKTIKUM :

1. Tugas Prepraktikum = 20%
2. Kehadiran dan pelaksanaan praktikum = 20%
3. Laporan praktikum per modul (asisten)= 20%
4. Laporan resmi (dosen) = 20%
5. Postest Akhir (dosen dan asisten) = 20%

TATA CARA PENULISAN LAPORAN AKHIR :

1. Laporan diprint menggunakan kertas A4 bolak balik, batas kiri: 3.5 cm, batas kanan: 3 cm, batas atas: 3 cm dan batas bawah: 3 cm.
2. Laporan diketik mulai dari modul dan jawaban dari pertanyaan setelah melaksanakan praktikum.
3. Laporan praktikum dilengkapi daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan lampiran berupa kegiatan yang mendukung praktikum (jik ada).
4. Laporan setelah selesai diperiksa asisten persetiap praktikum akan mendapat persetujuan dari asisten yang bertanggung jawab. Kemudian laporan dikumpulkan menjadi satu dan dijilid langsung warna merah.
5. Laporan per bab dikumpulkan sebelum melaksanakan praktikum berikutnya dan tidak boleh terlambat.
6. Laporan akhir dikumpulkan pada waktu pelaksanaan postest akhir.

MODUL I
HARDWARE

I. TUJUAN

1. Praktikan dapat mengerti dan memahami tentang struktur komputer.
2. Praktikan dapat mengerti dan memahami tentang hardware komputer dan macam-macam bagiannya.
3. Praktikan dapat membedakan tentang input device dan output device.
4. Praktikan dapat merakit komputer.

II. DASAR TEORI

A. DEFINISI KOMPUTER

Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*).

Menurut **Blissmer** (1985), komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Sedangkan menurut **Sanders** (1985), komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori.

Namun, pada intinya dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

B. SISTEM KOMPUTER

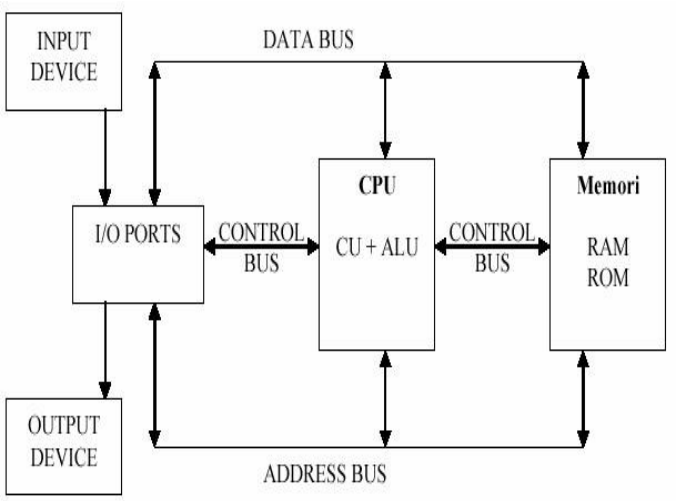
Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi sehingga perlu didukung oleh elemen-elemen yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan *brainware*. Perangkat keras adalah peralatan komputer itu sendiri, perangkat

lunak adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan proses tertentu, dan *brainware* adalah manusia yang terlibat di dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer.

Ketiga elemen sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan. Perangkat keras tanpa perangkat lunak tidak akan berarti apa-apa, hanya berupa benda mati. Kedua perangkat keras dan lunak juga tidak dapat berfungsi jika tidak ada manusia yang mengoperasikannya.

C. STRUKTUR KOMPUTER

Struktur komputer didefinisikan sebagai cara-cara dari tiap komponen saling terkait. Struktur sebuah komputer secara sederhana dapat digambarkan dalam diagram blok pada gambar berikut ini.



Gambar 1.1 Struktur komputer

Bagian CPU/Processor, Memori dan Port I/O terletak (terpasang) pada Mother Board. Secara ringkas maka sistem komputer terdiri atas tiga bagian penting yaitu:

1. CPU (Central Processing Unit) / Processor
2. Memory (RAM dan ROM)
3. Input / Output

Sedangkan fungsi komputer didefinisikan sebagai operasi masing-masing komponen sebagai bagian dari struktur. Adapun fungsi dari masing-masing komponen dalam struktur di atas adalah sebagai berikut:

- Input Device (Alat Masukan) perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai alat untuk memasukan data atau perintah ke dalam komputer.
- Output Device (Alat Keluaran) perangkat keras komputer yang berfungsi untuk menampilkan keluaran sebagai hasil pengolahan data. Keluaran dapat berupa hard-copy (ke kertas), soft-copy (ke monitor), ataupun berupa suara.
- I/O Ports bagian ini digunakan untuk menerima ataupun mengirim data ke luar sistem. Peralatan input dan output diatas terhubung melalui port ini.
- CPU (Central Processing Unit) merupakan otak sistem komputer, dan memiliki dua bagian fungsi operasional, yaitu:

  ALU (Arithmetical Logical Unit) sebagai pusat pengolah data.

  CU (Control Unit) sebagai pengontrol kerja komputer.
- Memori berfungsi untuk menyimpan data dan program. Memori beraneka tipe dari yang tercepat aksesnya sampai yang terlambat. Berdasarkan kecepatan aksesnya dapat dibuat hirarki memori seperti pada table berikut.

Tercepat	Register
	Cache Memory
	Main Memory
Terlambat	Sekunder Memory

- Data Bus jalur-jalur perpindahan data antar modul dalam sistem komputer. Karena pada suatu saat tertentu masing-masing saluran hanya dapat membawa 1 bit data, maka jumlah saluran menentukan jumlah bit yang dapat ditransfer pada suatu saat. Lebar data bus ini menentukan kinerja sistem secara keseluruhan. Sifatnya bidirectional, artinya CPU dapat membaca dan menerima data melalui data bus ini. Data bus biasanya terdiri atas 8, 16, 32, atau 64 jalur paralel.
- Address Bus digunakan untuk menandakan lokasi sumber ataupun tujuan pada proses transfer data. Pada jalur ini, CPU akan mengirimkan alamat memori yang akan ditulis atau dibaca. Address bus biasanya terdiri atas 16, 20, 24, atau 32 jalur paralel.

- Control Bus digunakan untuk mengontrol penggunaan serta akses ke Data Bus dan Address Bus. Terdiri atas 4 sampai 10 jalur paralel.

III. Praktikum

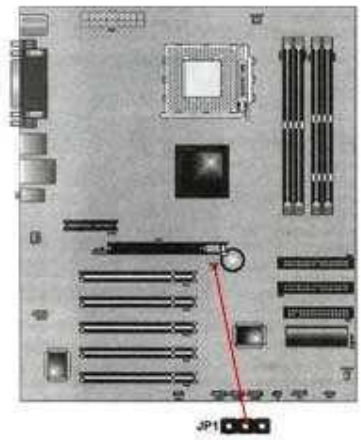
A. PERAKITAN

Tahapan proses pada perakitan komputer terdiri dari:

1. Penyiapan motherboard
2. Memasang Prosessor
3. Memasang heatsink
4. Memasang Modul Memori
5. memasang Motherboard pada Casing
6. Memasang Power Supply
7. Memasang Kabel Motherboard dan Casing
8. Memasang Drive
9. Memasang card Adapter
10. Penyelesaian Akhir

1. Penyiapan motherboard

Periksa buku manual motherboard untuk mengetahui posisi jumper untuk pengaturan CPU speed, speed multiplier dan tegangan masukan ke motherboard. Atur seting jumper sesuai petunjuk, kesalahan mengatur jumper tegangan dapat merusak prosessor.



2. Memasang Prosessor

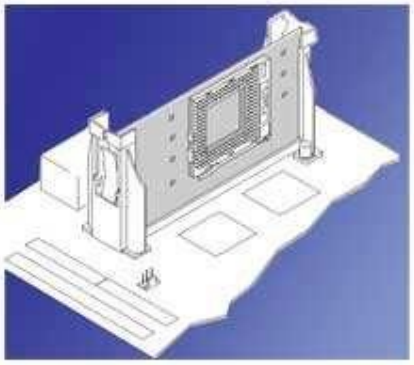
Prosessor lebih mudah dipasang sebelum motherboard menempati casing. Cara memasang prosessor jenis socket dan slot berbeda.

Jenis socket

1. Tentukan posisi pin 1 pada prosessor dan socket prosessor di motherboard, umumnya terletak di pojok yang ditandai dengan titik, segitiga atau lekukan.
2. Tegakkan posisi tuas pengunci socket untuk membuka.
3. Masukkan prosessor ke socket dengan lebih dulu menyelaraskan posisi kaki-kaki prosessor dengan lubang socket. rapatkan hingga tidak terdapat celah antara prosessor dengan socket.
4. Turunkan kembali tuas pengunci.

Jenis Slot

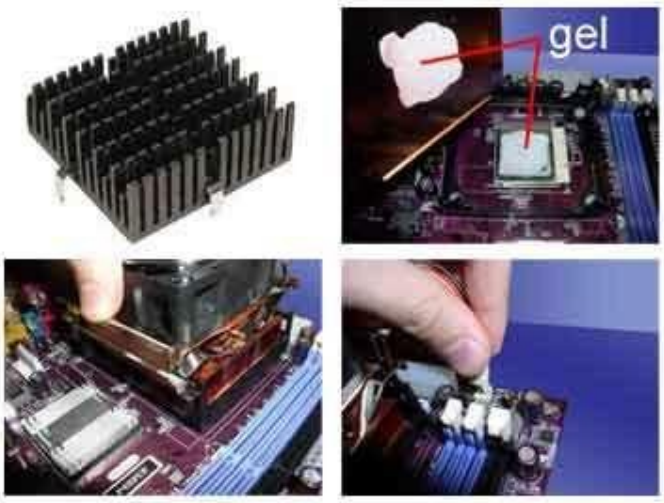
1. Pasang penyangga (bracket) pada dua ujung slot di motherboard sehingga posisi lubang pasak bertemu dengan lubang di motherboard
2. Masukkan pasak kemudian pengunci pasak pada lubang pasak
3. Selipkan card prosessor di antara kedua penahan dan tekan hingga tepat masuk ke lubang slot.



3. Memasang Heatsink

Fungsi heatsink adalah membuang panas yang dihasilkan oleh prosessor lewat konduksi panas dari prosessor ke heatsink.

Untuk mengoptimalkan pemindahan panas maka heatsink harus dipasang rapat pada bagian atas prosessor dengan beberapa clip sebagai penahan sedangkan permukaan kontak pada heatsink dilapisi gen penghantar panas. Bila heatsink dilengkapi dengan fan maka konektor power pada fan dihubungkan ke konektor fan pada motherboard.



4. Memasang Modul Memori

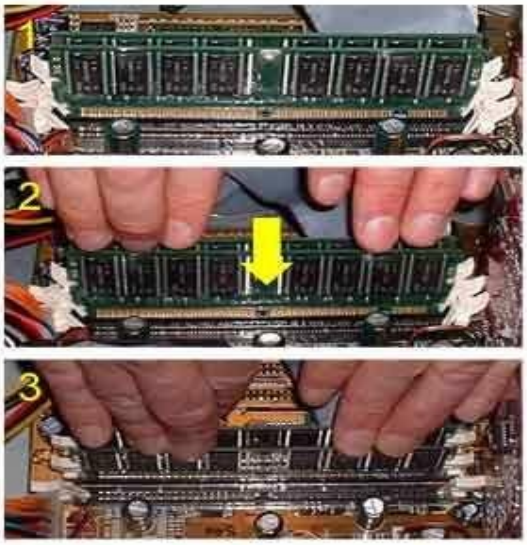
Modul memori umumnya dipasang berurutan dari nomor socket terkecil. Urutan pemasangan dapat dilihat dari diagram motherboard.

Setiap jenis modul memori yakni SIMM, DIMM dan RIMM dapat dibedakan dengan posisi lekukan pada sisi dan bawah pada modul.

Cara memasang untuk tiap jenis modul memori sebagai berikut.

Jenis SIMM

1. Sesuaikan posisi lekukan pada modul dengan tonjolan pada slot.
2. Masukkan modul dengan membuat sudut miring 45 derajat terhadap slot
3. Dorong hingga modul tegak pada slot, tuas pengunci pada slot akan otomatis mengunci modul.



Jenis DIMM dan RIMM

Cara memasang modul DIMM dan RIMM sama dan hanya ada satu cara sehingga tidak akan terbalik karena ada dua lekukan sebagai panduan.

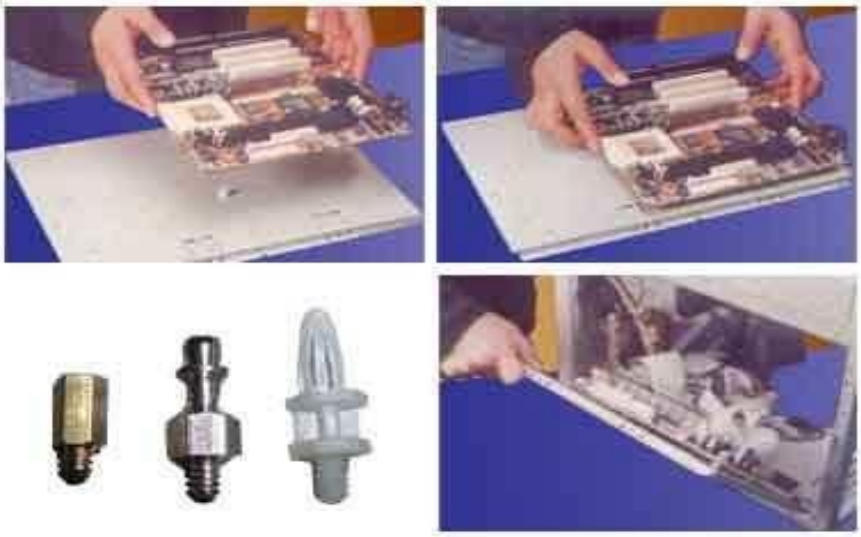
Perbedaanya DIMM dan RIMM pada posisi lekukan

1. Rebahkan kait pengunci pada ujung slot
2. sesuaikan posisi lekukan pada konektor modul dengan tonjolan pada slot. lalu masukkan modul ke slot.
3. Kait pengunci secara otomatis mengunci modul pada slot bila modul sudah tepat terpasang.

5. Memasang Motherboard pada Casing

Motherboard dipasang ke casing dengan sekerup dan dudukan (standoff). Cara pemasangannya sebagai berikut:

1. Tentukan posisi lubang untuk setiap dudukan plastik dan logam. Lubang untuk dudukan logam (metal spacer) ditandai dengan cincin pada tepi lubang.
2. Pasang dudukan logam atau plastik pada tray casing sesuai dengan posisi setiap lubang dudukan yang sesuai pada motherboard.
3. Tempatkan motherboard pada tray casing sehinga kepala dudukan keluar dari lubang pada motherboard. Pasang sekerup pengunci pada setiap dudukan logam.
4. Pasang bingkai port I/O (I/O sheild) pada motherboard jika ada.
5. Pasang tray casing yang sudah terpasang motherboard pada casing dan kunci dengan sekerup.



6. Memasang Power Supply

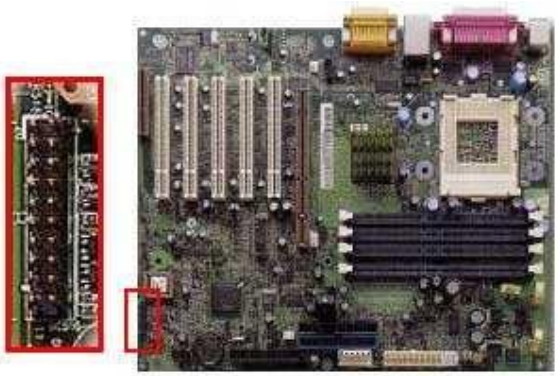
Beberapa jenis casing sudah dilengkapi power supply. Bila power supply belum disertakan maka cara pemasangannya sebagai berikut:

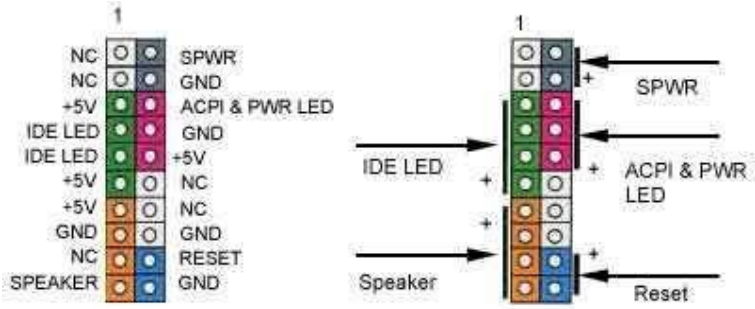
1. Masukkan power supply pada rak di bagian belakang casing. Pasang ke empat buah sekerup pengunci.
2. HUbungkan konektor power dari power supply ke motherboard. Konektor power jenis ATX hanya memiliki satu cara pemasangan sehingga tidak akan terbalik. Untuk jenis non ATX dengan dua konektor yang terpisah maka kabel-kabel ground warna hitam harus ditempatkan bersisian dan dipasang pada bagian tengah dari konektor power motherboard. Hubungkan kabel daya untuk fan jika memakai fan untuk pendingin CPU.

7. Memasang Kabel Motherboard dan Casing

Setelah motherboard terpasang di casing langkah selanjutnya adalah memasang kabel I/O pada motherboard dan panel dengan casing.

1. Pasang kabel data untuk floppy drive pada konektor pengontrol floppy di motherboard
2. Pasang kabel IDE untuk pada konektor IDE primary dan secondary pada motherboard.
3. Untuk motherboard non ATX. Pasang kabel port serial dan pararel pada konektor di motherboard. Perhatikan posisi pin 1 untuk memasang.
4. Pada bagian belakang casing terdapat lubang untuk memasang port tambahan jenis non slot. Buka sekerup pengunci pelat tertutup lubang port lalumasukkan port konektor yang ingin dipasang dan pasang sekerup kembali.
5. Bila port mouse belum tersedia di belakang casing maka card konektor mouse harus dipasang lalu dihubungkan dengan konektor mouse pada motherboard.
6. Hubungan kabel konektor dari switch di panel depan casing, LED, speaker internal dan port yang terpasang di depan casing bila ada ke motherboard. Periksa diagram motherboard untuk mencari lokasi konektor yang tepat.

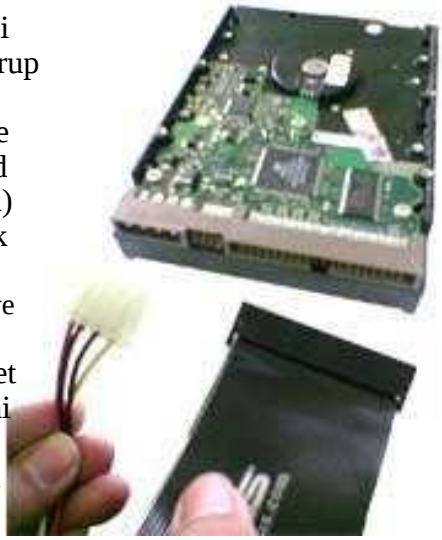




8. Memasang Drive

Prosedur memasang drive hardisk, floppy, CD ROM, CD-RW atau DVD adalah sama sebagai berikut:

1. Copot pellet penutup bay drive (ruang untuk drive pada casing)
2. Masukkan drive dari depan bay dengan terlebih dahulu mengatur seting jumper (sebagai master atau slave) pada drive.
3. Sesuaikan posisi lubang sekerup di drive dan casing lalu pasang sekerup penahan drive.
4. Hubungkan konektor kabel IDE ke drive dan konektor di motherboard (konektor primary dipakai lebih dulu)
5. Ulangi langkah 1 samapai 4 untuk setiap pemasangan drive.
6. Bila kabel IDE terhubung ke du drive pastikan perbedaan seting jumper keduanya yakni drive pertama diset sebagai master dan lainnya sebagai slave.
7. Konektor IDE secondary pada motherboard dapat dipakai untuk menghubungkan dua drive tambahan.
8. Floppy drive dihubungkan ke konektor khusus floppy di motherboard
9. Sambungkan kabel power dari catu daya ke masing-masing drive.

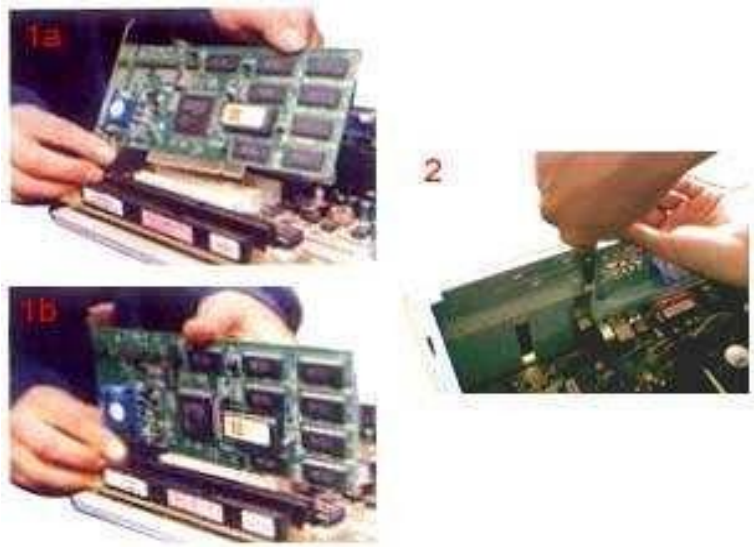


9. Memasang Card Adapter

Card adapter yang umum dipasang adalah video card, sound, network, modem dan SCSI adapter. Video card umumnya harus dipasang dan diinstall sebelum card adapter lainnya.

Cara memasang adapter:

1. Pegang card adapter pada tepi, hindari menyentuh komponen atau rangkaian elektronik. Tekan card hingga konektor tepat masuk pada slot ekspansi di motherboard
2. Pasang sekerup penahan card ke casing
3. Hubungkan kembali kabel internal pada card, bila ada.



10. Penyelessaian Akhir

1. Pasang penutup casing dengan menggeser
2. sambungkan kabel dari catu daya ke soket dinding.
3. Pasang konektor monitor ke port video card.
4. Pasang konektor kabel telepon ke port modem bila ada.
5. Hubungkan konektor kabel keyboard dan konektor mouse ke port mouse atau poert serial (tergantung jenis mouse).
6. Hubungkan piranti eksternal lainnya seperti speaker, joystick, dan microphone bila ada ke port yang sesuai. Periksa manual dari card adapter untuk memastikan lokasi port.

B. PENGUJIAN

Komputer yang baru selesai dirakit dapat diuji dengan menjalankan program setup BIOS. Cara melakukan pengujian dengan program BIOS sebagai berikut:

1. Hidupkan monitor lalu unit sistem. Perhatikan tampilan monitor dan suara dari speaker.
2. Program FOST dari BIOS secara otomatis akan mendeteksi hardware yang terpasang dikomputer. Bila terdapat kesalahan maka tampilan monitor kosong dan speaker mengeluarkan bunyi beep secara teratur sebagai kode indikasi kesalahan. Periksa referensi kode BIOS untuk mengetahui indikasi kesalahan yang dimaksud oleh kode beep.
3. Jika tidak terjadi kesalahan maka monitor menampilkan proses eksekusi dari program POST. ekan tombol interupsi BIOS sesuai petunjuk di layar untuk masuk ke program setup BIOS.
4. Periksa semua hasil deteksi hardware oleh program setup BIOS. Beberapa seting mungkin harus dirubah nilainya terutama kapasitas hardisk dan boot sequence.
5. Simpan perubahan seting dan keluar dari setup BIOS.

Setelah keluar dari setup BIOS, komputer akan meload Sistem OPerasi dengan urutan pencarian sesuai seting boot sequence pada BIOS. Masukkan diskette atau CD Bootable yang berisi sistem operasi pada drive pencarian.

C. PENANGANAN MASALAH

Permasalahan yang umum terjadi dalam perakitan komputer dan penanganannya antara lain:

1. Komputer atau monitor tidak menyala, kemungkinan disebabkan oleh switch atau kabel daya belum terhubung.
2. Card adapter yang tidak terdeteksi disebabkan oleh pemasangan card belum pas ke slot/LED dari hardisk, floppy atau CD menyala terus disebabkan kesalahan pemasangan kabel konektor atau ada pin yang belum pas terhubung

IV. TUGAS PRAKTIKUM

1. Jelaskan langkah-langkah atau proses perakitan PC dari awal sampai selesai!

2. Mengenal Arsitektur Komputer

Tulis daftar singkatan komponen sesuai gambar arsitektur PC dibawah:

GPU = _____

AGP = _____

HDD = _____

FDD = _____

FSB = _____

USB = _____

PCI = _____

RTC = _____

PATA = _____

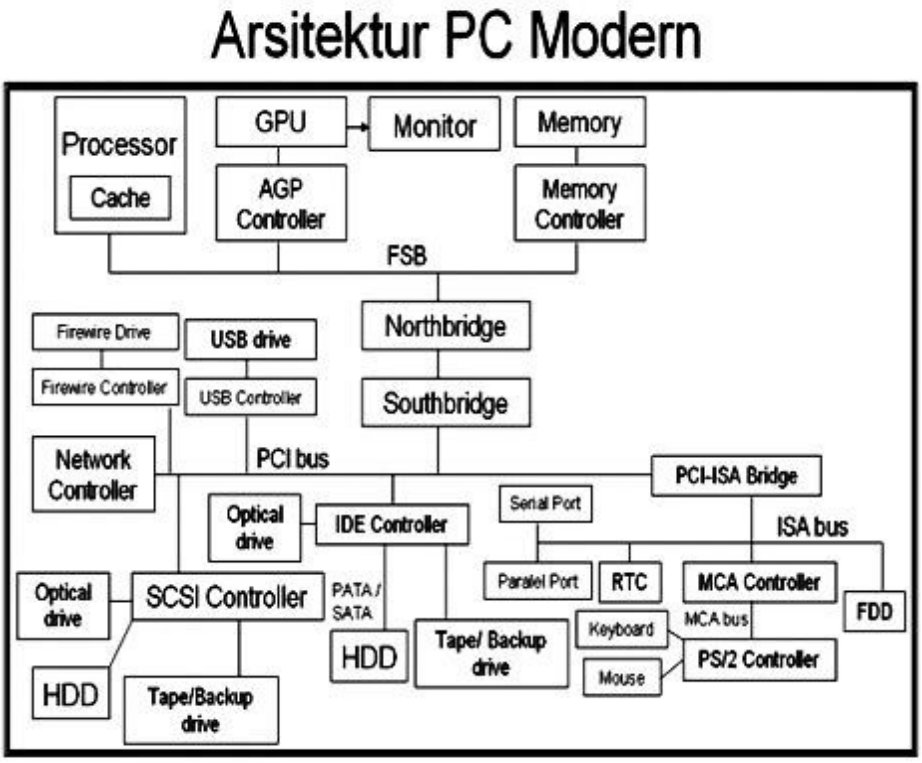
SATA = _____

ISA = _____

IDE = _____

MCA = _____

PS/2 = _____



3. **Hardware pada sistem komputer terbagi atas 3 bagian utama, yaitu :**
   1. Input Unit
   2. Processing Unit
   3. Output Unit

   Sebutkan jenis perangkat input unit tersebut!

   Sebutkan 3 Komponen Utama Processing Unit dan jelaskan masing-masing fungsi utama 3 komponen utama Processing unit tersebut!

   Sebutkan jenis perangkat output unit tersebut dan jelaskan!
4. Menjelaskan cara kerja masing-masing komponen PC

   Pilih salah satu komponen yang terdapat pada komputer anda, dan jelaskan mekanisme kerja komponen tersebut, Bandingkan kinerja tersebut dengan komponen sejenis yang berfungsi sama dengan spesifikasi yang berbeda! (Tidak boleh sama dengan teman lain satu jurusan yang mengambil mata kuliah hardware software).
5. Memori dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu memori internal dan memori eksternal. Sebutkan dan jelaskan tentang kedua jenis memori tersebut!
6. Jelaskan tentang register!

7. Jelaskan tentang processor dan bagaimana perkembangannya!
8. Jelaskan tentang motherboard!
9. Sebutkan persiapan dalam merakit komputer!
10. Sebutkan penyebab troubleshooting komputer dan cara mengatasinya!

III. SUMBER PUSTAKA

1. Ivan Suderman, *Perkembangan Hardware Komputer*, ivan@wiraekabhakti.co.id
2. Arif Irwansyah, *Merakit Komputer*, arif@eepis-its.edu

MODUL 2
INSTALLASI DAN PENGENALAN OS WINDOWS

I. TUJUAN

1.Praktikan dapat melakukan instalasi operating system (OS) Windows.

2.Praktikan dapat mengetahui bagaimana caranya mempartisi harddisk dan mengonfigurasi sistem

II. DASAR TEORI

A. PERSIAPAN INSTALASI

Yang harus diperhatikan dalam menginstal/menginstal ulang windows xp :

7. Siapkan CD Instal Windows XP yang bootable (cd windows xp yang bisa booting/bootable).
8. Backup data/documents apa saja yang menurut anda penting yang ada didalam drive C ke drive lainnya misal ke drive D.

   Karena semua data/program yang ada didalam drive C semuanya akan hilang, kecuali anda merepair/memperbaiki maka data/program yang ada di drive C tidak akan hilang
9. Siapkan CD driver yang dibutuhkan oleh computer anda, seperti driver motherboard, sound, dan driver VGA card.

B. PROSES INSTALASI :

1. Aturlah BIOS agar prioritas bootingnya dimulai dari CD(DVD)-ROM, dengan cara:
   b. Masuk ke BIOS dengan menekan tombol Del, atau F1, atau juga F2.
   c. Pilih menu Advanced Settings, kemudian carilah ‘Boot Priority’ atau yang sejenis.
   d. Ubah pengaturannya agar CDROM merupakan urutan pertama. Kemungkinan pilihan ini memiliki 2 jenis:
      i. Dengan menu ‘First boot priority’, ‘Second boot priority’ dll: Aturlah ‘First boot priority’ ke ‘CDROM’ dengan menekan tombol PgDn/Pgup (Page Down/Up) atau +/-.
      Atur juga ‘Second boot priority’nya ke HDD0/HDD1.

ii. Jika menunya ‘Boot priority’: atur ke ‘CDROM, C, A’ atau ‘CDROM, A, C’ dengan menekan tombol PgDn/Up.

e. Kembali ke menu sebelumnya dengan menekan tombol **Esc**. Sampai di ini, masukkanlah CD-ROM/DVD instalasi Windows ke drive optik.

f. Tekan F10, kemudian ketik Y dan tekan Enter.

g. Komputer akan restart.

2. Tekan sembarang tombol jika tampil perintah **‘Press any key to boot from CD...’.** Komputer kemudian akan meload Windows sementara, untuk proses instalasi.

   Sebagai catatan: Di baris terbawah layar biasanya akan tertulis perintah-perintah beserta tombol keyboard yang harus ditekan, jika Setup meminta input dari Anda (sebagai user).

3. Setelah loading selesai dan menu berlatar-belakang biru muncul, akan ada pemilihan mode Setup. Tekan **Enter** untuk memulai proses instalasi.

4. Tekan **F8** untuk menerima ketentuan lisensi (Jika tampil).

5. Setup akan meminta tempat instalasi Windows XP. Hard disk pertama akan otomatis terpilih. Jika tidak, pilihlah Hard Disk pertama sebagai tempat instalasinya. Kemudian tekan **Enter**.

6. Akan ada pilihan mode Format untuk Hard Disk. Pilihlah ‘**Format the partition using the NTFS file system (Quick)**’. Kemudian Setup akan menyiapkan Hard Disk tersebut dan mengopi seluruh file-file Windows yang diperlukan. Tunggulah beberapa menit sampai indikator Progress Bar mencapai 100%.

7. Komputer akan restart. Jangan menekan tombol apapun pada keyboard jika tampil tulisan ‘**Press any key to boot from CD...**’ karena kita sekarang akan membooting komputer melalui Hard Disk yang telah disiapkan oleh Setup. Kemudian Setup akan memasuki mode GUI (Graphical User Interface).

8. Windows akan meminta nama Anda beserta nama organisasi. Isilah. Ketika diminta CD-KEYnya, masukkan seperti yang tertulis di dalam CD

9. Windows juga akan meminta pengeseran waktu dan tanggal komputer. Biasanya pengaturan ini sudah benar. Pilih saja time zone yang sesuai, yaitu +7 (Bangkok, Hanoi, Jakarta) kemudian akan dilanjutkan dengan penginstalan kartu network.

10. Klik **OK** atau **Next** sampai selesai.
11. Komputer akan restart untuk yang kedua kalinya.
12. Ketika loading selesai, Anda akan dipandu untuk mengeset nama (account) pengguna. Klik saja tanda panah kanan berulang kali sampai selesai. Proses instalasi selesai.
13. Untuk tahap selanjutnya, dianjurkan untuk menginstal driver-driver yang belum/tidak dikenali Windows, seperti driver untuk modem, dll. Sumbernya bisa berasal dari CD/DVD yang didapat bersama paket pembelian peripheral tsb. Proses ini dapat dilanjutkan dengan instalasi program-program lain seperti WinRAR, Office, dll.

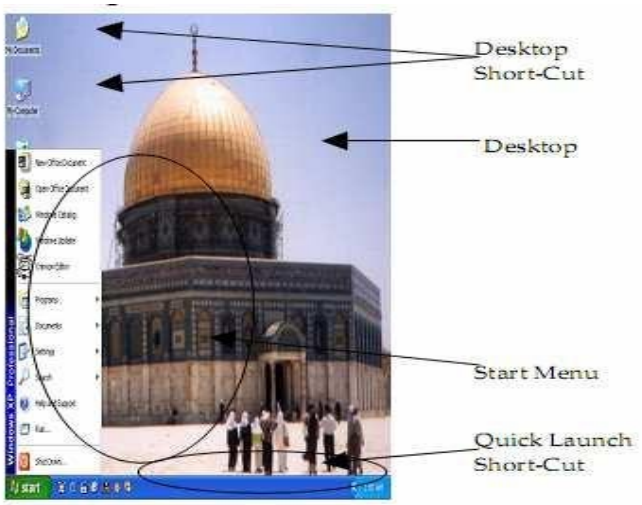
C. PENGENALAN WINDOWS XP

Sistem operasi dibuat dengan salah satu tujuannya adalah mempermudah interaksi manusia sebagai pengguna dengan komputer. Perkembangan komputer yang sangat pesat terutama pada sisi perangkat keras juga dibarengi dengan munculnya beberapa sistem operasi yang menjadi alternatif antara lain DOS/Windows, Unix, Linux, Sun Solaris, IBM OS/2 dan MacOS

Windows dan Linux saat ini merupakan sistem operasi terpopular dan paling banyak digunakan. Windows banyak digunakan karena alasan kemudahan dan tampilannya yang indah sedangkan Linux banyak digunakan dengan alasan keamanan dan sifatnya yang open source. Dengan alasan open source dan tidak terikat lisensi saat ini mulai terjadi pergeseran pemakai terutama didunia pendidikan, banyak yang awalnya menggunakan windows dan solaris berpindah menggunakan Linux.

Untuk modul 2 seperti telah dibahas di atas mengenai instalasi dan pengenalan windows. Sedangkan pembahasan untuk instalasi dan pengenalan Linux di bahas pada modul 3.

D. PENGENALAN DESKTOP



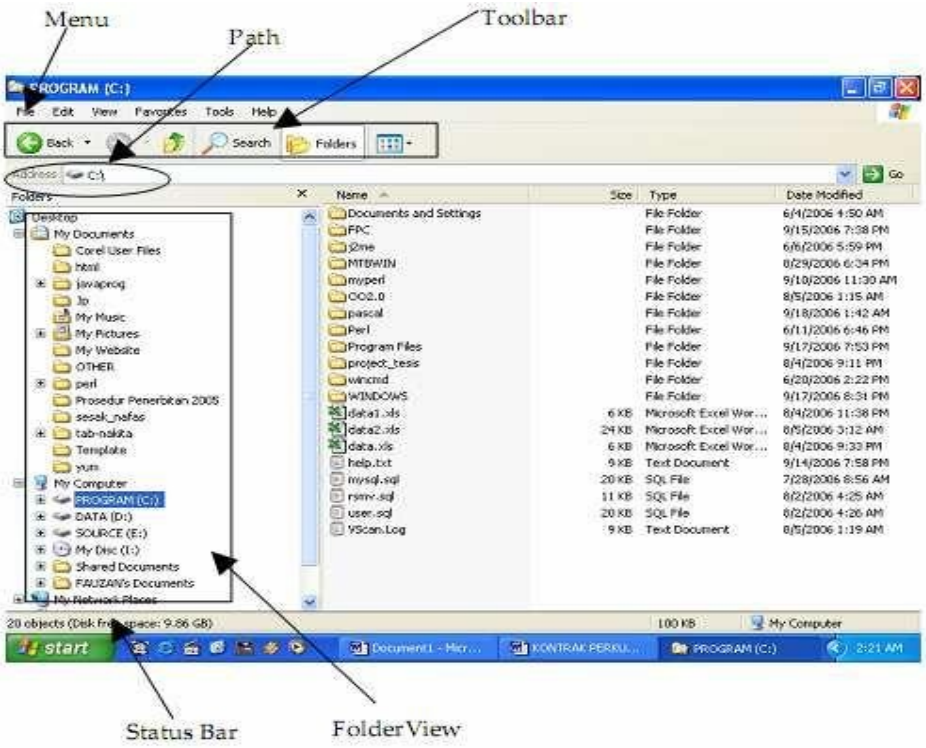
Gambar 1 : Windows Desktop

Desktop dahulu menjadi alasan mengapa Windows dan MacOS sangat popular. Namun saat ini sistem operasi lain seperti Linux dan Solaris juga telah menggunakan model Desktop sehingga muncul Desktop Manager yang popular yaitu KDE dan GNOMEC. Desktop manager pada Windows diperlihatkan pada gambar 1, yang terdiri dari :

1. Wallpaper : gambar background pada desktop
2. Start Menu : daftar untuk memulai bekerja dengan aplikasi
3. Quick Launch : cara cepat mengeksekusi aplikasi
4. Taskbar : papan yang menunjukkan aplikasi yang dibuka bekerja
5. Short Cut : link dari papan aplikasi atau file yang ditempatkan di desktop.

E. WINDOWS EXPLORER

Untuk mengelola file yang dibuat, Windows telah menyertakan apilkasi Windows Explorer yang digunakan untuk melakukan managemen file dan direktory yang kita buat. Tampilan Windows Explorer ditunjukkan pada Gambar 2, mempunyai bagian-bagian antara lain :



Gambar 2 : Windows Explorer

1. Menu

   Memuat fitur-fitur yang ada pada Windows Explorer, berupa perintah-perintah dan konfigurasi dari tampilan Windows Explorer

2. Toolbar

   Papan berisi *short-cut* perintah yang bisa digunakan pada Windows Explorer. Tidak semua *short-cut* ada pada *toolbar*, hal ini sesuai dengan konfigurasi (aturan) yang ditetapkan.

3. Folder View

   Pada windows Explorer, terdapat dua windows (jendela) yaitu *folder view explorer* disebelah kiri dan *view* disebelah kanan. *Folder view* hanya menampilkan *folder-folder /* direktori dan beberapa file zip, sedangkan explorer view menampilkan semua isi dari folder yang dipilih, kecuali file yang di-hidden.

4. Path

   Path adalah lebih lengkapnya *address path* merupakan alamat lengkap (path mutlak) dari folder yang dipilih pada folder view. Secara umum formatnya adalah :

<Drive>\<Folder>\<Folder>\

Contoh :

F : \Word\Format\

Berarti folder yang dipilih adalah Jumat\, terletak pada drive F:\, dengan folder utama Word\

5. Status Bar

   Merupakan deskripsi isi dari folder yang dipilih, biasanya berupa jumlah file/folder yang ada pada drive/folder yang dipilih. Hidden-file bisa terdeteksi dari status bar.

III. TUGAS PRAKTIKUM

1. Jelaskan bagaimana meng-upgrade ke Windows XP dari windows 98, Windows Me (Millennium Edition), Windows 2000 Professional !
2. Jelaskan dan lakukan langkah-langkah atau proses instalasi Windows dari awal sampai selesai.
3. Jelaskan apa yang dimaksud direktori dan cara untuk membuat direktori ?
4. Jelaskan cara menghapus, mengubah dan membuat shortcut file/folder
5. Buatlah folder didalam folder PRAKTIKUM DASKOM, beri nama folder dengan Nama Anda, pindahkan file-file tugas praktikum anda ke dalam folder tersebut.
6. Sharing-lah folder yang baru anda buat yang kemudian lihatlah folder yang telah anda share dari komputer yang lain. Settinglah agar folder yang anda share tidak dapat dihapus.