

**MENGIDENTIFIKASI
DAN
MENGOPERASIKAN
KOMPUTER
PERSONAL**

02

EDISI III - 2005

**MATA DIKLAT :
KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI**

**PROGRAM KEAHLIAN :
SEMUA PROGRAM KEAHLIAN**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
2005**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB 1	PENDAHULUAN.....	1
	1.1.. Deskripsi	1
	1.2. Prasyarat	2
	1.3. Petunjuk Penggunaan Modul	2
	1.4. Tujuan Akhir	3
	1.5. Pre test	3
BAB 2	KEGIATAN PEMELAJARAN 1	4
	2.1.Tujuan Pemelajaran	4
	2.2. Komponen Sistem komputer	4
	2.2.1. Perangkat keras	4
	2.2.2. perangkat lunak.....	6
	2.2.3. Brainware.....	9
	2.2.4. teknologi Infomasi	9
	2.3. Jenis-jenis Komputer	9
	2.4. Perbandingan Performance Komputer	9
	2.5. Jenis-jenis Media penyimpanan data	10
	2.6. Soal-soal	10
BAB 3	KEGIATAN PEMELAJARAN 2	11
	3.1. Tujuan Pemelajaran	11
	3.2. Menjalankan komputer	11
	3.2.1. Mempersiapkan penyalaan Komputer.....	11
	3.2.2. Menyalakan Komputer	11
	3.2.3. mengoperasikan PC.....	12
	3.2.4. Mematikan Komputer (Shut down)	14
	3.2.5. Restart Komputer.....	15
	3.7. Soal-soal	16
BAB 4	KEGIATAN PEMELAJARAN 3	17
	4.1. Tujuan Pemelajaran	17
	4.2. Mempersiapkan Sistem Operasi dan pengenalan perintah Menu (Ikon).....	17
	4.3. Mengelola jendela Aplikasi	19
	4.4. Pengelolaan Folder dan File	20
	4.5. Menggunakan Panel kendali (Control Panel)	27
	4.6. Soal-soal	

BAB 5	KEGIATAN PEMELAJARAN 4	28
5.1.	Tujuan Pemelajaran	28
5.2.	Pemahaman jaringan (<i>Networking Computer</i>)	
5.3.	Memeriksa Koneksi Ketersambungan PC pada jaringan Komputer	28
5.4.	Menggunakan Sumber Daya Bersama (Resouces Sharing)	33
5.5.	Soal-soal	39
PENUTUP	40

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 2.1. Mouse	5
2.	Gambar 2.2. Keyboard	5
3.	Gambar 2.3. Model Monitor CRT	6
4.	Gambar 2.4. Model Monitor LCD.....	6
5.	Gambar 2.5. Printer	6
6.	Gambar 2.6. Speaker	7
7.	Gambar 2.7. Dos	8
8.	Gambar 2.8. FreeBSD.....	9
9.	Gambar 2.9. Mac OS.....	9
10.	Gambar 2.10 Distro Linux.....	10
11.	Gambar 2.11. Hard Disk.....	13
12.	Gambar 2.12. Disket.....	13
13.	Gambar 2.13. CD ROM	13
14.	Gambar 2.14. Flash Disk	13
15.	Gambar 2.15. Proses Aktivasi Komputer	15
16.	Gambar 2.16. Ctrl + Alt + Del	16
17.	Gambar 2.17. Desktop awal sistem operasi	16
18.	Gambar 2.18. Start Menu	16
19.	Gambar 2.19. Aktivasi Start Menu.....	17
20.	Gambar 2.20. Taskbar	17
21.	Gambar 2.21. Klik	17
22.	Gambar 2.22. Klik kanan	18
23.	Gambar 2.23. Double Klik	18
24.	Gambar 2.24. Drag and Drop	19
25.	Gambar 2.25. Solitaire	19
26.	Gambar 2.26. Keyboard	20
27.	Gambar 2.27. Aktivasi Shutdown	20
28.	Gambar 2.28. Shutdown	21
29.	Gambar 2.29. Proses Log off	21
30.	Gambar 2.30. Log off	21
31.	Gambar 2.31. Bagian tampilan desktop	23
32.	Gambar 2.32. Windows Explorer	26
33.	Gambar 2.33. Drive	26
34.	Gambar 2.34. Tampilan isi Folder	27
35.	Gambar 2.35. Urutan isi Folder	27
36.	Gambar 2.36. Membuat Folder	28
37.	Gambar 2.37. New Folder	29
38.	Gambar 2.38. Rename Folder	29
39.	Gambar 2.39. Menghapus Folder dan File	30
40.	Gambar 2.40. Copy dan Paste Folder	30
41.	Gambar 2.41. Cut dan Paste cara 1.....	31
42.	Gambar 2.42. Cut dan Paste cara 2.....	31
43.	Gambar 2.43. Atribut File dan Folder (Read Only).....	32
44.	Gambar 2.44. Atribut File dan Folder (Hidden)	33
45.	Gambar 2.45. Control Panel.....	33

46.	Gambar 2.46. Display Ikon	34
47.	Gambar 2.47. Display properties	34
48.	Gambar 2.48. Themes	34
49.	Gambar 2.49. Desktop	35
50.	Gambar 2.50. Screen Saver	35
51.	Gambar 2.51. Appearance	35
52.	Gambar 2.52. Setting	36
53.	Gambar 2.53. Menu Run	39
54.	Gambar 2.54. MS-DOS Prompt.....	39
55.	Gambar 2.55. Sharing Network	42
56.	Gambar 2.56. Sharing Folder	42
57.	Gambar 2.57. Sharing CD Drive	43
58.	Gambar 2.58. Sharing Printer	44
59.	Gambar 2.59. Komputer yang terkoneksi	48
60.	Gambar 2.60. Komputer yang tidak terkoneksi	48

BAB I PENDAHULUAN

1.1 DESKRIPSI

Nama Modul	:	Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal
Kode Kompetensi	:	1. TIK.OP02.008.01 2. TIK.OP02.001.01 3. TIK.OP02.003.01 4. TIK.OP02.009.01
Ruang lingkup isi	:	- Mengidentifikasi komponen sistem komputer tingkat dasar (PC) - Mengoperasikan komputer personal yang berdiri sendiri (<i>PC Stand Alone</i>) - Mengoperasikan sistem operasi - Mengoperasikan PC yang terhubung pada jaringan komputer lokal
Kaitan Modul	:	Modul ini merupakan modul kedua yang harus dikuasai oleh peserta didik
Hasil yang diharapkan	:	Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat : 1. Menyiapkan penyalaan komputer ; 2. Mengoperasikan penyalaan komputer sampai dapat digunakan; 3. menoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya PC; 4. Mengoperasikan PC yang tersambung ke jaringan lokal
Manfaat di Industri	:	Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat : a. memahami cara mengoperasikan komputer tingkat dasar; b. menghindari kerusakan pada komputer yang diakibatkan oleh prosedur mematikan komputer yang salah; c. mengoperasikan sistem operasi dasar yang sering digunakan di industri; d. mengoperasikan komputer pada jaringan lokal.

1.2 PRASYARAT

Untuk mempelajari modul ini, maka unit kompetensi dan pengetahuan yang harus dikuasai sebelumnya, adalah :

1. TIK.OP.01.001.01 = Mengetik pada papan keyboard standart

1.3 PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

Untuk peserta didik.

1. Pemelajaran yang dilaksanakan menggunakan sistem *Self Based Learning* atau sistem pemelajaran mandiri. Diharapkan seluruh peserta didik dapat belajar secara aktif dengan mengumpulkan berbagai sumber selain modul ini, misalnya melalui majalah, media elektronik maupun melalui internet.
2. Dalam modul ini dituntut tersedianya bahan ajar yang lengkap yang meliputi :
 - 2.1 Unit komputer yang siap digunakan;
 - 2.2 Sistem operasi yang siap digunakan;
 - 2.3 SOP dalam menghidupkan dan mematikan komputer.
3. Setelah menyelesaikan modul ini, peserta didik dapat melanjutkan ke modul selanjutnya, yaitu TIK.OP02.002.01 Mengoperasikan printer dan TIK.OP.02.015.01 Menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memindai dokumen dan gambar.
4. Guru atau instruktur berperan sebagai fasilitator dan pengarah dalam semua materi di modul ini, sehingga diharapkan dapat terjadi komunikasi timbal balik yang efektif dalam mempercepat proses penguasaan kompetensi peserta didik.

Selanjutnya, peran guru dalam proses pemelajaran adalah :

1. membantu peserta didik dalam merencanakan proses belajar, utamanya dalam materi-materi yang relatif baru bagi peserta didik;
2. membimbing peserta didik melalui tugas-tugas pelatihan yang dijelaskan dalam tahap belajar;
3. membantu peserta didik dalam memahami konsep dan praktek dalam modul ini dan menjawab pertanyaan peserta didik mengenai proses belajar dan pencapaian jenjang pengetahuan peserta didik;
4. membantu peserta didik untuk menentukan dan mengakses sumber tambahan lain yang diperlukan untuk belajar;
5. mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok jika diperlukan;
6. merencanakan seorang ahli / pendamping guru dari dunia usaha untuk membantu jika diperlukan;
7. melaksanakan penilaian;

8. menjelaskan kepada peserta didik mengenai bagian yang perlu untuk dibenahi dan merundingkan rencana pembelajaran selanjutnya;
9. mencatat pencapaian kemajuan peserta didik.

1.4 TUJUAN AKHIR

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat :

1. Menyiapkan penyalaan komputer ;
2. Mengoperasikan penyalaan komputer sampai dapat digunakan;
3. mengoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya PC;
4. Memahami konsep dasar pengoperasian komputer.
5. Melakukan manajemen pengelolaan file dan folder serta melakukan perubahan beberapa setting konfigurasi komputer melalui fasilitas panel kontrol.
6. Mengoperasikan komputer pada jaringan lokal.

1.5 PRETEST

1. Jelaskan secara singkat cara men-*shared folder* agar bisa diakses oleh komputer lain dalam sebuah jaringan!
2. Jelaskan cara men-*setting* printer yang di-*shared* dari sisi client!
3. Jelaskan langkah-langkah untuk mengubah *folder* yang telah di-*shared* menjadi *folder* yang tidak di-*shared*!
4. Hal apa saja yang perlu diperhatikan untuk mematikan komputer yang terhubung jaringan? Jelaskan!

BAB 2 KEGIATAN PEMELAJARAN 1

2.1 TUJUAN PEMELAJARAN

1. Mengidentifikasi bagian-bagian komputer
2. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat keras
3. Mengidentifikasi jenis-jenis media penyimpanan data
4. Mengidentifikasi peranti perangkat lunak

2.2 Komponen sistem Komputer

Komponen sistem komputer terdiri dari beberapa perangkat seperti :

2.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) yaitu suatu perangkat yang berfungsi melakukan proses input (masukan) dan output (keluaran).

Perangkat keras terdiri dari :

1. Unit Pemrosesan Secara Terpusat (**CENTRAL PROCESSING UNIT (CPU)**)

Didalam proses kerja suatu komputer, *processor* merupakan bagian terpenting dalam melakukan proses masukan dan keluaran, untuk lebih jelasnya perhatikan bagan proses berikut ini :



2. Perangkat masukan (*Input devices*)

Perangkat masukan berfungsi untuk memasukkan data atau input untuk diproses menjadi informasi atau keluaran. Adapun

Perangkat masukan terdiri dari :

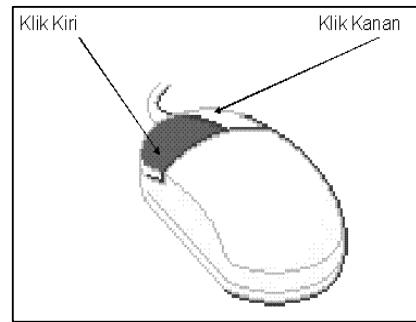
3. Mouse

Pemakaian mouse merupakan bagian penting dari Sistem Operasi yang menggunakan tampilan Grafik. Pada saat bekerja, penggunaan mouse sering dipergunakan dengan istilah **Pointer** (Penunjuk) berfungsi untuk memindahkan dan mengarahkan penunjuk mouse pada **desktop** (ruang kerja) Sistem operasi. Mouse terdiri dari beberapa jenis seperti :

3.1 Dual button

3.2 Three button

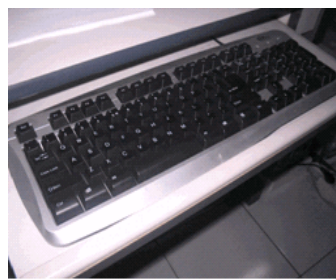
3.3 Scroll Button



Gambar 2.1 Mouse

4. Keyboard

Keyboard atau papan ketik, merupakan perangkat yang sering dipergunakan didalam kegiatan sehari-hari. Karakteristik dan susunan papan ketik hampir sama dengan mesin ketik manual seperti susunan huruf QWERTY tetapi terdapat beberapa tambahan-tambahan fungsi lainnya seperti tombol **Esc**, **F1**,...,**F12**,



Gambar 2.2 Keyboard

5. Perangkat keluaran

Salah satu perangkat yang berfungsi untuk melihat hasil proses dari masukan, adapun perangkat tersebut adalah sebagai berikut :

6. Monitor

Monitor merupakan salah satu perangkat yang berguna menampilkan informasi yang dihasilkan dari proses input



*Gambar 2.3
Model Monitor CRT*



*Gambar 2.4
Model Monitor LCD*

7. Printer (Alat Cetak)

Peranti ini berfungsi untuk mencetak proses dari masukan (*Input*) ; gambar tersebut menjelaskan jenis printer yang ada saat ini :



Gambar 2.5 Printer

8. Speaker

Peranti ini berfungsi untuk menghasilkan suara yang telah diproses di dalam komputer.



Gambar 2.6 Speaker

2.2.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak adalah suatu perangkat yang berfungsi menghubungkan perangkat keras dengan pengguna. Perangkat lunak secara umum terbagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Perangkat lunak sistem Operasi

Perangkat sistem operasi merupakan bagian terpenting didalam menjalankan suatu perangkat komputer. Sistem operasi merupakan perangkat lunak yang menjembatani antara pengguna dan perangkat keras yang dipergunakan yaitu komputer.

Adapun Sistem operasi tersebut bersifat :

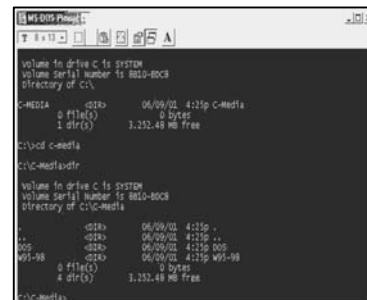
- **Multiuser** : dapat digunakan oleh banyak user
- **Multitasking** : dapat melakukan banyak tugas

Sistem operasi terbagi menjadi dua klasifikasi

1. Sistem operasi berbasis teks

Merupakan sistem operasi yang menggunakan teks sebagai sistem. Ada beberapa contoh dari sistem operasi berbasis teks, yaitu :

- **DOS, (Disk Operating System)** yang dikeluarkan oleh **Microsoft** pada tahun 1981, lihat gambar berikut :



Gambar 2.7 DOS

- **Unix** merupakan sistem operasi berbasis jaringan yang dikeluarkan tahun 1960 dan merupakan sistem operasi tertua. Bagian dari Unix yaitu ;

1. Unix
2. OpenBSD
3. FreeBSD



Gambar 2.8 FreeBSD

Unix pertama kali digunakan oleh komputer jenis **IBM**, **HP** dan **Sun Solaris**.

2. Sistem operasi berbasis Unit grafis antar muka (**GUI / Graphic Unit Interface**)

Merupakan sistem operasi yang berbasis gambar atau grafis unit antar muka, Ada beberapa contoh dari sistem operasi berbasis GUI, yaitu :

- **Windows** merupakan sistem operasi berbasis GUI (Graphical User Interface) yang dikeluarkan oleh **Microsoft**.
- **Macintosh** pertama dikeluarkan pada bulan Januari 1984 sangat mudah digunakan (*user friendly*) dibandingkan dengan yang lainnya. Versi terakhir yang dikeluarkan Macintosh sistem operasi yaitu sistem X yang digunakan di Apple iMac Desktop ataupun Apple Notebook.



Gambar 2.9 Mac OS

- **Linux** pertama kali dikeluarkan tahun 1991 oleh **Linus Torvald**. Linux ini merupakan salah satu varian dari Sistem Operasi Unix. Linux Generasi I merupakan Sistem Operasi

berbasis Teks. Setelah Linux berkembang pesat karena sifatnya **open source**, maka Linux saat ini telah berbasiskan graifs sebagai antar mukanya. Dan Linux itu terdiri dari beberapa distribusi (*distro* / Pengembang) :

Beberapa contoh distro linux di bawah ini :

1. Mandrake
2. Suse
3. Fedora Core dan sebagainya



Gambar 2.10 Distro Linux

2. Perangkat lunak aplikasi

Merupakan perangkat yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk tugas perkantoran seperti pengolah kata, lembar sebar, presentase, pengolahan halaman web hingga perangkat media player dan sebagainya, hal ini sudah berkembang sejak sistem operasi tersebut dikembangkan.

Perangkat lunak aplikasi terdiri dari

2.1 Program bantu (*Utility*)

Merupakan suatu program yang berfungsi untuk membantu sistem operasi seperti yang dijelaskan diatas, seperti, antivirus, defragmenter, format disket, periksa sistem dan sebagainya.

2.2 Bahasa Pemrograman

Merupakan suatu aplikasi yang berguna mengkonversi perhitungan yang bersifat matematis menjadi suatu aplikasi. Sebagai contoh bahasa pemrograman Bahasa **BASIC**, **COBOL**, **C++** dan sebagainya.

2.2.3 Brainware

Brainware (manusia) merupakan pemakai perangkat-perangkat komputer, dan terbagi atas tingkatan pengguna :

1. System Analyst

System analyst adalah seseorang yang melakukan rancangan analisa sistem yang akan dikerjakan oleh seorang programmer.

2. Programmer

Programmer adalah seseorang yang mengerjakan program yang berasal dari Sistem analyst

3. Operator

Operator adalah seseorang yang menjalankan program yang telah dikerjakan seorang program

2.2.4 Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan suatu bidang yang menangani pengolahan data menjadi suatu informasi yang dapat dimanfaatkan sehingga yang siap saji. Seperti Informasi umum (**public information**) dan Informasi lokal (**local information**). Sebagai contoh informasi umum, seperti penggunaan **internet**, untuk melihat dan mengambil informasi seperti berita, cuaca dan sebagainya. Lokal informasi, seperti jaringan lokal didalam perusahaan yang berfungsi untuk menyimpan dan mengirim informasi yang sifatnya rahasia dan diberikan hanya kepada yang membutuhkan.

2.3 Jenis Komputer

Komputer terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut :

1. Super komputer

Komputer yang dipergunakan untuk menampung dan melayani data dalam jumlah yang cukup besar serta mampu melaksanakan tugas-tugas yang tidak bisa dilakukan komputer berskala kecil. Komputer jenis ini biasanya dipergunakan badan antariksa sebagai pengolahan data.

2. Mainframe komputer

Komputer ini terdapat pada perusahaan-perusahaan berskala besar, dipergunakan untuk melayani data yang berskala massal. Biasanya dipergunakan perusahaan telekomunikasi didalam melayani pelanggannya.

3. Micro Komputer

Komputer ini sering dipergunakan di perusahaan kecil, terdiri dari komputer yang sering dipakai untuk keperluan sehari-hari

2.4 Perbandingan performance komputer

Dilihat dari perbandingan kecepatan proses kerjanya, yang disesuaikan dengan era dan perkembangan teknologi. Prosesor terdiri dari beberapa jenis dan kecepatannya yaitu sebagai berikut :

1. Type 386, jenis prosesor ini dikembangkan pada tahun 1989 dengan kecepatan antara 30 hingga 60 Mhz.
2. Type 486, jenis prosesor ini dikembangkan tahun 1990 dengan kecepatan antara 60 hingga 100 Mhz.
3. Type 586, Jenis prosesor ini lebih canggih dari prosesor sebelumnya, dikembangkan tahun 1994, beberapa perusahaan pun memproduksinya, seperti **intel** dengan nama **Pentium**, dan perusahaan AMD mengeluarkan produknya dengan nama **AMD**
4. Type 686, Jenis prosesor ini dikembangkan di tahun 1998 sebagai contoh perusahaan **Intel** dengan nama **Pentium II**, **Pentium III** dan yang terbaru **Pentium IV**, dan **AMD** dengan prosesor seri **AMDnya** yaitu **AMD Duron**, **Thunderbird**, dan yang terbaru **Athlon XP**

Walaupun banyak perusahaan lain yang mengeluarkan prosesornya yang tidak dapat dijelaskan satu persatu. Seperti **Transmeta**, **VIA** dan **Cyrix**.

Diantara kemampuan prosesor tanpa dukungan dari memori tidak akan berarti sama sekali, sama halnya dengan beberapa jenis prosesor yang lainnya. Memori terdiri dari beberapa ukuran kecepatan dan kapasitas yaitu 4 Mb, 16 Mb, 32 Mb, 64 Mb, 128, Mb, 256 Mb dan seterusnya. Terdiri dari beberapa jenis yaitu **SDRAM**, **DDR**, **SO-DIM** dan sebagainya.

2.5 Jenis-jenis Media Penyimpanan Data

Media penyimpanan data terdiri dari :

2.5.1 *Harddisk*

Merupakan suatu media penyimpanan internal yang kapasitasnya besar, untuk saat ini kapasitas harddisk mencapai 120 GB. Harga dari media ini tergolong mahal.



Gambar 2.11 Hard Disk

2.5.2 *Disket*

Merupakan suatu media penyimpanan data yang berbentuk amplop dan dapat menyimpan data antara 700 Kb hingga 1,44 Mb.



Gambar 2.12 Disket

2.5.3 *CDROM/DVD*

Merupakan media penyimpanan berbentuk piringan. CD ROM mampu menyimpan data sampai 700 Mb, sementara DVD mampu menyimpan antara 4 GB hingga 9 GB.



Gambar 2.13 CD ROM

2.5.4 *Flash disk*

Merupakan media penyimpanan data berbentuk pena, berukuran antara 64 Mb hingga 2 Gb = (2000 Mb)



Gambar 2.14 Flash Disk

2.6 Soal-soal Latihan :

1. Sebutkan salah satu contoh perangkat keras.
2. Sebutkan salah satu contoh perangkat lunak
3. sebutkan pembagian dan pengertian dari Brainware
4. Sebutkan pengertian dari sistem operasi
5. Sebutkan dan jelaskan contoh sistem-sistem operasi.

BAB 3 KEGIATAN PEMELAJARAN 2

3.1 Tujuan Pemelajaran

1. Mempersiapkan pra penyalaan komputer
2. Menyalakan komputer dan mengamati proses aktivitas booting sistem hingga selesai
3. Mengoperasikan PC
4. Mematikan komputer dan mengamati proses deaktivasi komputer sistem hingga selesai

3.2 MENJALANKAN KOMPUTER

3.2.1 Mempersiapkan penyalaan komputer

Hal pertama didalam menjalankan sistem komputer ini adalah sebagai berikut :

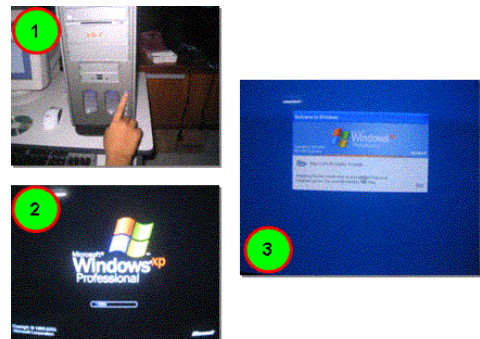
1. Pastikan perangkat-perangkat seperti keyboard, mouse, monitor dan kabel power dalam keadaan terhubung power supply.
2. Pastikan apakah PC telah terinstal Sistem operasi didalamnya. Setelah mempersiapkan segalanya, maka perhatikan langkah-langkah dibawah ini :

3.2.2 Menyalakan komputer

Langkah-langkah menyalakan komputer dengan langkah sebagai berikut :

1. Menekan tombol power kemudian diikuti dengan menekan tombol monitor
2. Pastikan gambar tampilan POST (Power On Self Test) muncul di layar.
3. Tunggu hingga tampilan Sistem operasi muncul

Gambar 2.15 Proses Aktivasi Komputer



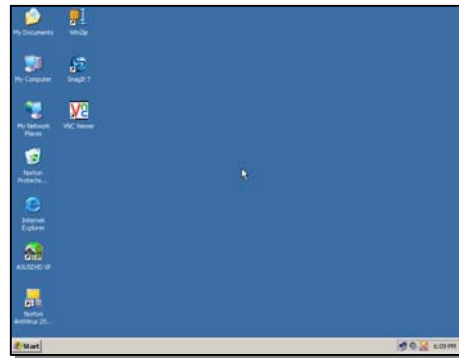
NB : Apabila Sistem menampilkan **dialog box** yang menghendaki untuk menekan tombol **Ctrl + Alt + Del** secara bersamaan, maka lakukan seperti pada gambar disamping :



Gambar 2.16 Ctrl + Alt + Del

*Tips : Lakukan secara bertahap dengan menekan terlebih dahulu dengan menahan Tombol **Ctrl**, lalu **Alt**, dan **Del**.*

4. Selanjutnya tunggu hingga ruang kerja sistem operasi muncul. Seperti yang terlihat pada gambar.



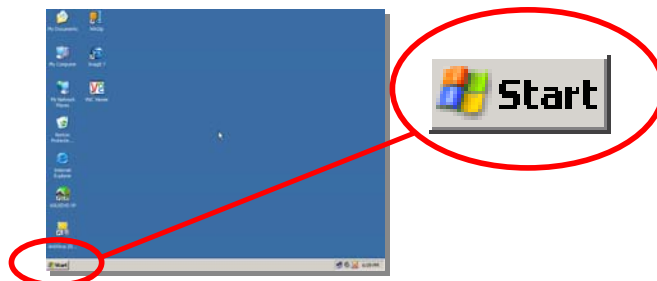
Gambar 2.17
Desktop awal
Sistem Operasi

3.2.3 Mengoperasikan PC

Bila dilihat dari tampilan Sistem Operasi terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk membuka suatu aplikasi. Untuk itu mari perhatikan penjelasan dibawah ini :

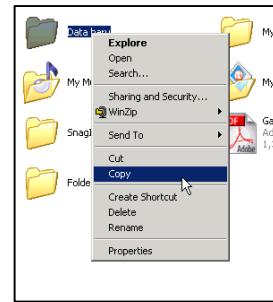
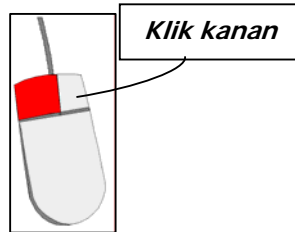
1. Menggunakan Start Menu

Berfungsi untuk memulai suatu program atau aplikasi. perhatikan tombol ini terletak dibawah sudut kiri desktop.



Gambar 2.18 Start Menu

3.2 Klik kanan dengan cara menekan tombol mouse di tombol sebelah kanan pada mouse penggunaannya sama dengan klik kiri.

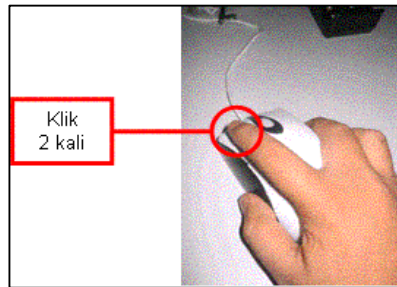


Gambar 2.22 *Klik kanan*

Tips :

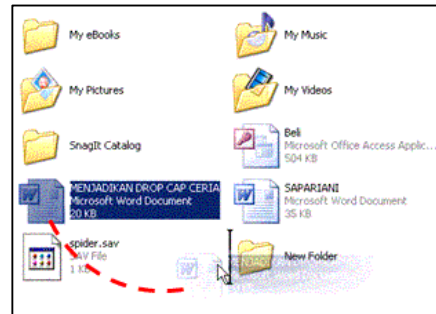
*Klik kanan dipergunakan untuk menampilkan menu **Shortcut** atau menu sederhana yang terdapat pada desktop, aplikasi, ikon dan taskbar.*

3.3 *Double Click* (Klik ganda / klik dua kali) yaitu menekan tombol mouse dua kali tanpa menggeser mouse.



Gambar 2.23 *Double Klik*

3.4 *Drag and Drop* (Menggeser dan meletakkan) yaitu menekan tombol mouse pada ikon tanpa melepas tombol mouse kemudian menggeser mouse tersebut dan meletakkan pada posisi yang diinginkan kemudian dilepaskan. Lihat contoh pada layar monitor seperti gambar berikut ini :



Gambar 2.24 Drag and Drop

Sebagai latihan : bukalah salah satu aplikasi permainan sebagai contoh **solitaire** yang terdapat pada aplikasi Sistem Operasi **Windows**. Klik **Start** kemudian **Program > Games > Solitaire**. Perhatikan permainan tersebut dan cobalah untuk berinteraksi dengan permainan tersebut dengan mempergunakan mouse. Seperti drag dan drop maupun klik kiri dan klik kanan.



Gambar 2.25 Solitaire

4. Keyboard

Keyboard atau papan ketik, merupakan perangkat yang sering dipergunakan didalam kegiatan sehari-hari. Karakteristik dan susunan papan ketik hampir sama dengan mesin ketik manual seperti susunan huruf QWERTY tetapi terdapat beberapa tambahan-tambahan fungsi lainnya seperti tombol **Esc**, **F1**,...,**F12**, . Perhatikan gambar ini yang merupakan bagan papan ketik (*keyboard*) komputer.



Gambar 2.26 Keyboard

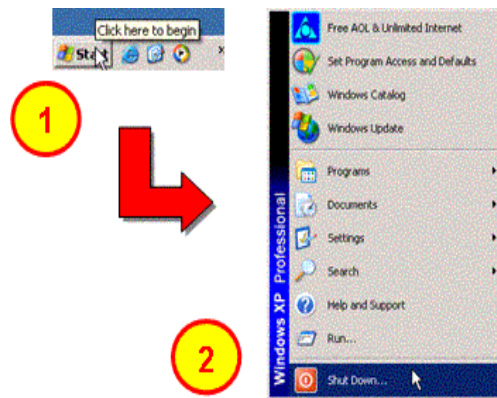
Sebagai latihan : ketik nama anda dan alamat anda berulang kali untuk memahami urutan dan tombol huruf yang ada pada keyboard.

3.2.4 Mematikan Komputer (Shut Down)

Apakah fungsi shutdown tersebut ? Fungsi ini dipergunakan untuk me-non fungsikan sistem operasi dan perangkat keras lainnya dalam keadaan mati (*off*). Untuk itu perhatikan langkah-langkah **shutdown** yaitu sebagai

berikut :

1. Klik start menu lalu klik **Shut Down.**



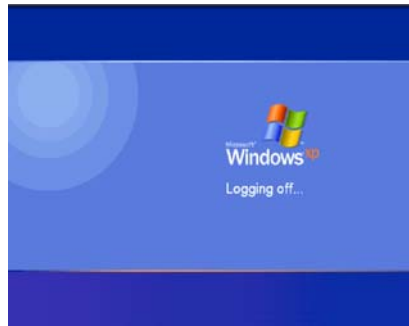
Gambar 2.27 Aktivasi Shutdown

2. Setelah mengklik Shutdown, maka menu **Shut Down Windows** tampil dan langkah selanjutnya klik **Ok**, seperti pada gambar berikut :



Gambar 2.28 Shutdown

Setelah **Shut Down** aktif maka selanjutnya windows akan menampilkan jendela **Log off** seperti berikut :



Gambar 2.29 proses Log Off

3.2.5 Restart Komputer

Restart berfungsi untuk memulai komputer kembali dari awal, fungsinya hampir sama dengan **Shut Down**. Tetapi untuk Restart, komputer dalam keadaan hidup tetapi sistem akan berjalan dari awal. Langkah-langkahnya sama seperti pada **Shut Down**, dan menu yang dipilih adalah **Restart**, lalu klik Ok.



Gambar 2.30 Log Off

Tips (Untuk Sistem Operasi Windows XP dan Windows 2000)

Log Off Komputer

Fungsi ini berguna untuk mengganti nama pengguna (*user*). Dalam arti kata, apabila komputer ini dipergunakan oleh beberapa orang, data yang bersifat pribadi tidak bisa dibuka oleh pengguna lain.

Stand By Komputer

Fungsi ini berguna untuk menjaga agar komputer dalam keadaan siaga, atau dalam keadaan hidup bila ingin terus menghubungkan komputer dengan internet, telepon dan sebagainya.

Hibernate Komputer

Fungsi ini bertugas menyimpan data-data terakhir didalam suatu aplikasi, sehingga bila komputer dimatikan dalam proses ini, dan komputer dihidupkan kembali, data atau aplikasi akan terlihat seperti sebelum dimatikan.

3.7 SOAL-SOAL

1. Sebutkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer
2. Apakah yang muncul pertama sekali muncul di layar pada saat menyalakan komputer
3. Jelaskan mematikan komputer secara benar.
4. Jelaskan cara melakukan drag and drop.
5. Jelaskan merestart komputer secara benar.

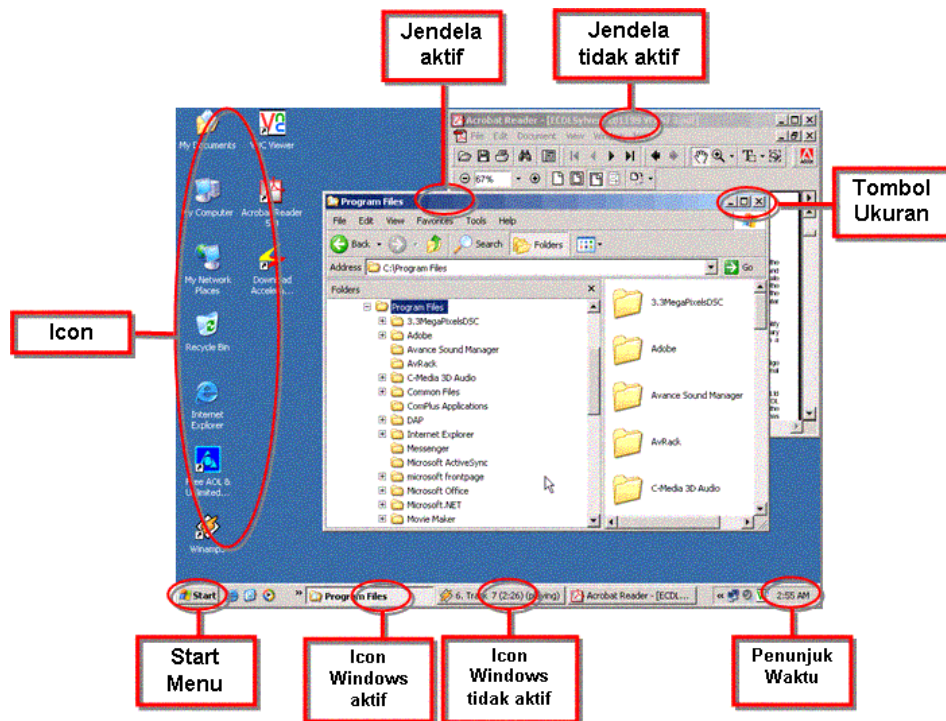
BAB 4 KEGIATAN PEMELAJARAN 3

4.1 Tujuan Pemelajaran

1. Mampu mempersiapkan sistem operasi
2. Mengenal perintah dan menu atau ikon yang berada di sistem operasi.
3. Mengelola jendela aplikasi
4. Mengelola folder dan file
5. Menggunakan panel kendali (Control panel)






4.2 Mempersiapkan sistem operasi dan pengenalan perintah menu (ikon)

Pada saat menyalakan komputer, pastikan sistem operasi telah terinstal dan berjalan normal sesuai dengan petunjuk atau langkah penggunaan sistem operasi yang berlaku (sebagai contoh **Windows**). Pada ruang kerja (desktop) sistem operasi terdapat tombol-tombol yang akan sering dipergunakan dalam pekerjaan sehari-hari. Fungsi dari ikon dan lainnya yang cukup beragam selain untuk membuka aplikasi juga untuk pengaturan sistem. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut.







Gambar 2.31 Bagan tampilan desktop

Tabel-01 : Ikon-Ikon pada desktop Windows

<i>Objek (Ikon)</i>	<i>Keterangan</i>
My Computer 	Digunakan untuk menampilkan seluruh drive, folder dan file yang ada pada komputer.
Recycle Bin 	Digunakan untuk menyimpan file yang telah dihapus, sampai file tersebut benar-benar dihapus secara permanen.
My Documents 	Pada umumnya berfungsi untuk melihat dan menyimpan data yang digunakan sehari-hari.
Internet Explorer 	Sebagai browser standar windows yang digunakan untuk mencari dan menampilkan informasi dari suatu situs atau web.
Network Neighbourhood / My Network Places 	Berfungsi untuk melihat dan menampilkan seluruh komputer yang terhubung dengan sistem jaringan.

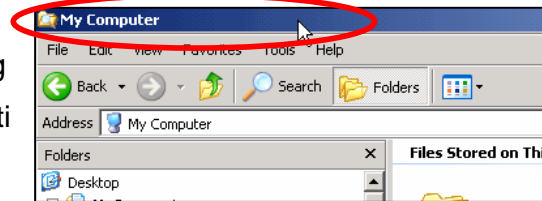
Tabel – 02 : Tombol perintah standar Sistem Operasi Windows dan fungsinya

TOMBOL KOMBINASI	FUNGSI
Tombol  Atau Ctrl + Esc	Memunculkan start menu
Tombol  + E	Berfungsi untuk mengaktifkan My Computer atau Windows Explorer
Tombol  + D	Meminimalkan ukuran Jendela aplikasi
Tombol  + F	Mengaktifkan modus pencaharian data
Alt + F4	Menutup aplikasi dan shutdown komputer
Alt + Tab	Berfungsi untuk berpindah jendela yang

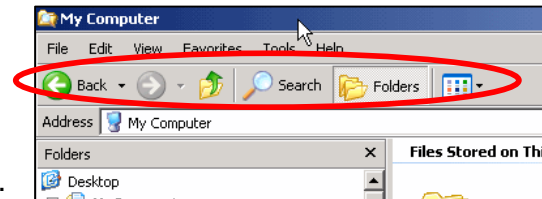
4.3 Mengelola Jendela Aplikasi

Jendela aplikasi adalah suatu jendela yang terdapat pada suatu program aplikasi yang sedang dibuka. Untuk lebih jelasnya perhatikan penjelasan berikut dibawah ini :

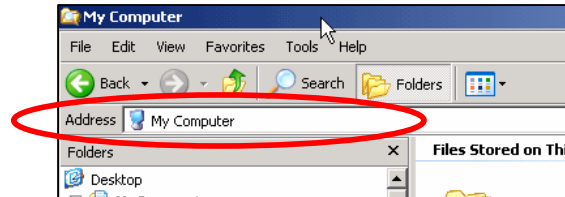
- 4.3.1 **Baris Menu (*Menu Bar*)** adalah jajaran perintah berupa menu yang terletak dibawah baris judul, seperti jendela **Windows Explorer**.



- 4.3.2 **Baris Toolbar** berisi sederatan tombol-tombol yang akan digunakan untuk menjalankan perintah dengan cepat dan mudah.



- 4.3.3 **Address Box** digunakan untuk mengetikkan nama folder, driver dan alamat situs.



- 4.3.4 **Tombol Ukuran (*Sizing Button*)**

Berfungsi untuk merubah ukuran jendela yang aktif. Adapun fungsi-fungsi dari jendela tersebut adalah sebagai berikut :



Close

Berfungsi untuk menutup dan mengakhiri suatu aplikasi



Minimize

Berfungsi untuk memperkecil jendela hingga membentuk icon aktif di taskbar



Restore

Berfungsi untuk mengembalikan jendela ke ukuran yang sebelumnya atau ke ukuran semula



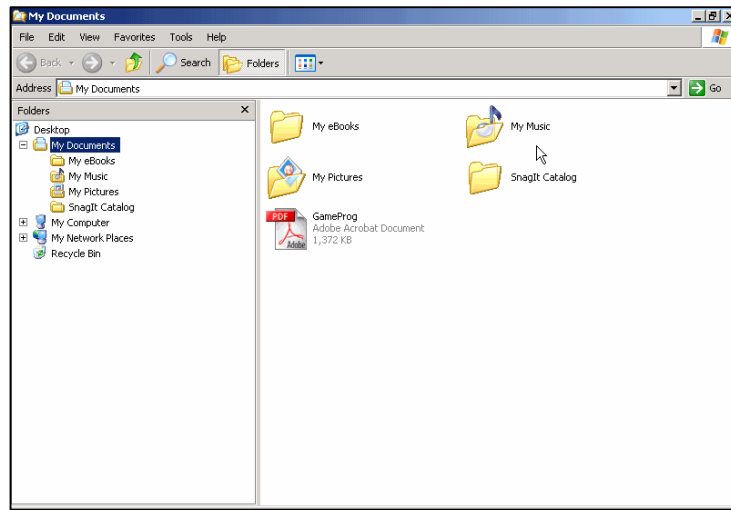
Maximize

Berfungsi untuk memperbesar ukuran jendela ke ukuran layar penuh

4.4 Pengelolaan Folder dan File

4.4.1 Windows Explorer

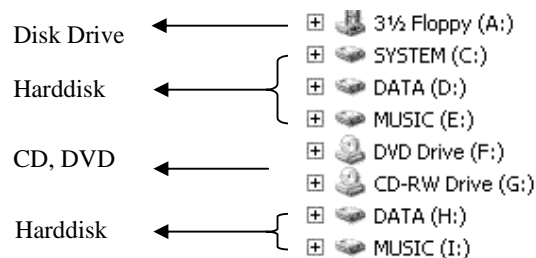
Fasilitas didalam Sistem operasi **Microsoft Windows** untuk mengatur /membuat Folder dan File adalah **Windows Explorer**. Windows Explorer menampilkan secara lengkap isi dan hirarki suatu File dan folder serta menampilkan keseluruhan isi dari file tersebut. Untuk membuka aplikasi tersebut klik tombol **Start Menu**, lalu arahkan pointer ke **Program > Accessories > Windows Explorer**.



Gambar 2.32 Windows Explorer

Windows Explorer juga dapat diaktifkan dengan berbagai cara, dapat dibuka pada ikon **My Document**, dapat juga di klik kanan pada tombol start menu, atau kombinasi tombol **Win** dan huruf **E** pada keyboard.

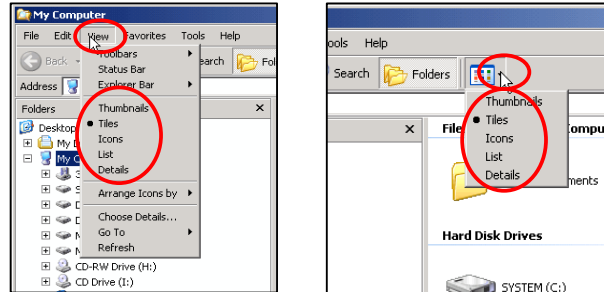
Tampilan dari Windows Explorer ini terbagi dua, pada sisi sebelah kiri berisi seluruh nama driver, folder, dan sub folder, sedangkan pada sisi kanan berisi rincian isi dari semuanya. Contoh lihat gambar dibawah :



Gambar 2.33 Drive

4.4.2 Mengubah tampilan isi Folder

Dalam keadaan tetap, windows hanya memperlihatkan keterangan singkat tentang isi dari windows explorer. Bila ingin mengubah tampilan isi folder tersebut yaitu dengan mengklik menu **View** atau tombol toolbar, seperti yang terlihat pada gambar.



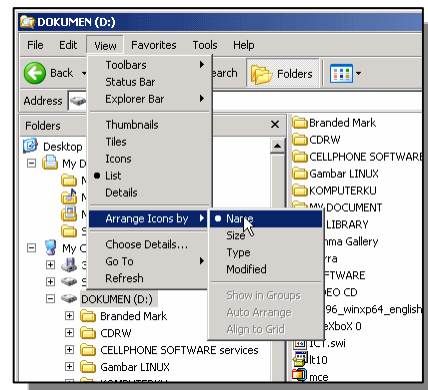
Gambar 2.34 Tampilan isi Folder

Setelah melihat isi dari menu view, klik salah satu perintah tersebut dan berikut keterangannya.

1. **Thumbnails** dipergunakan untuk menampilkan file gambar dan data dalam bentuk gambar-gambar kecil (*preview*).
2. **Icons** dipergunakan untuk menampilkan nama folder, data dan drive dalam bentuk ikon.
3. **List** dipergunakan untuk menampilkan nama folder, data dan drive berdasarkan nama dan urutannya.
4. **Detail** dipergunakan untuk menampilkan nama folder, data dan drive berdasarkan informasi secara lengkap.

4.4.3 Mengubah urutan tampilan folder

Apabila folder dan drive tidak beraturan secara abjad, maka langkah yang dilakukan agar terlihat rapi adalah mengklik menu **View** lalu arahkan pointer ke **Arrange Icons by**.



Gambar 2.35 urutan isi Folder

Adapun fungsi perintah tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Name**, Folder dan data dapat ditampilkan berurut berdasarkan nama.
2. **Size**, Folder dan data dapat ditampilkan berurut berdasarkan ukuran file.
3. **Type**, Folder dan data dapat ditampilkan berurut berdasarkan jenis File.
4. **Modified**, Folder dan data dapat ditampilkan berurut berdasarkan ukuran tanggal terakhir pembuatan atau diperbaharui.

4.4.4 Membuat, Menghapus dan Mengganti nama Folder

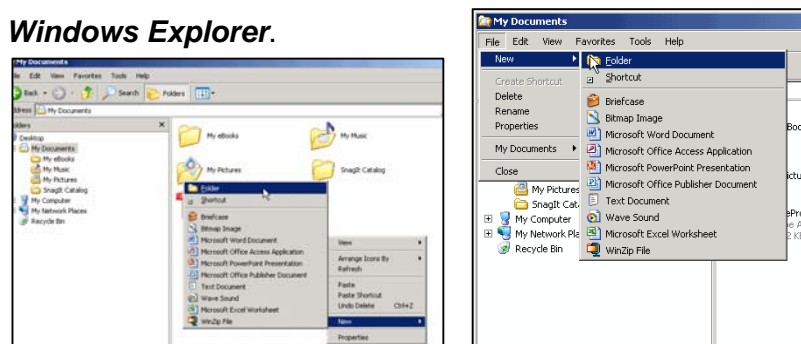
Folder berfungsi diumpamakan rak yang dilengkapi dengan lacinya. Kegunaan lainnya adalah untuk tidak membingungkan pada saat penyimpanan data yang tergolong banyak jenis filenya.

Panduan : Untuk memilih file atau folder lebih dari satu, dapat dilakukan dengan cara memilih salah satu file atau folder yang dipilih, lalu pindahkan pointer mouse pada file atau folder yang lain, tekan tombol **Shift** kemudian klik mouse pada file atau folder yang akan dikopi. Cara yang lain adalah dengan menggunakan tombol **Ctrl**, lalu pilih file atau folder sambil menahan tombol **Ctrl**.

4.4.5 Membuat Folder

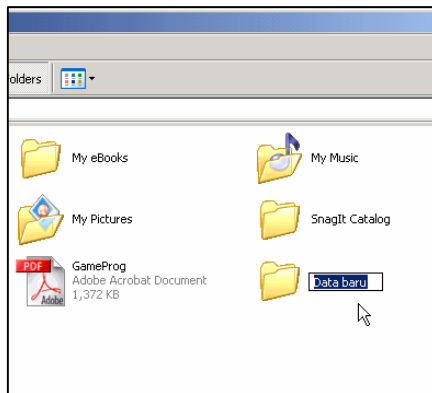
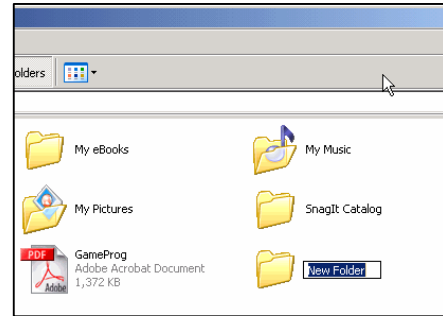
Untuk membuat folder, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pada **Windows Explorer**, klik **File** arahkan pointer ke **New > Folder** atau dengan mengklik ruang kosong di sisi kanan **Windows Explorer**.



Gambar 2.36 Membuat Folder

Pada sisi kanan dari windows Explorer, folder akan muncul dengan nama **New Folder**. Nama folder tersebut dapat diketik dengan menekan tombol **back space**.

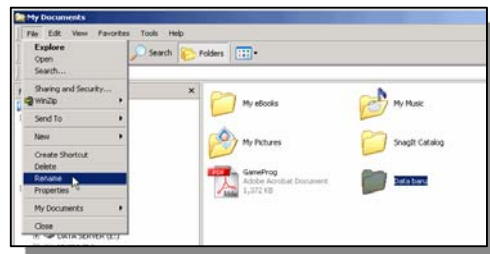


Setelah mengetikkan nama folder tersebut, tekan **Enter**.

Gambar 2.37 New Folder

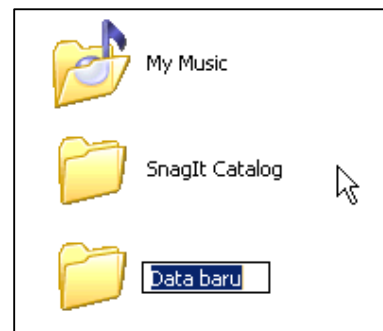
4.4.6 Mengganti nama folder

Pilih folder yang akan diganti lalu klik menu **File** lalu arahkan pointer ke **Rename** lalu klik.



Gambar 2.32 Rename Folder

Maka folder tersebut, meminta untuk mengganti nama folder tersebut.



Gambar 2.38 Rename Folder

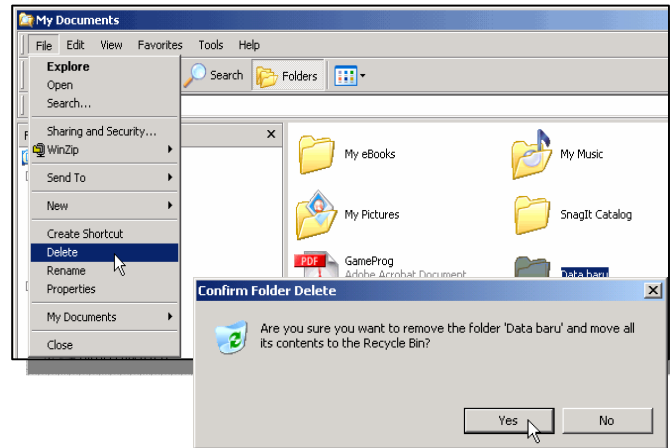
Tips:

*Folder dapat diganti namanya dengan cara pilih folder lalu tekan tombol **F2**.*

4.4.7 Menghapus Folder

Pilih folder yang akan dihapus, lalu klik menu **File** lalu arahkan pointer ke **Delete** lalu klik.

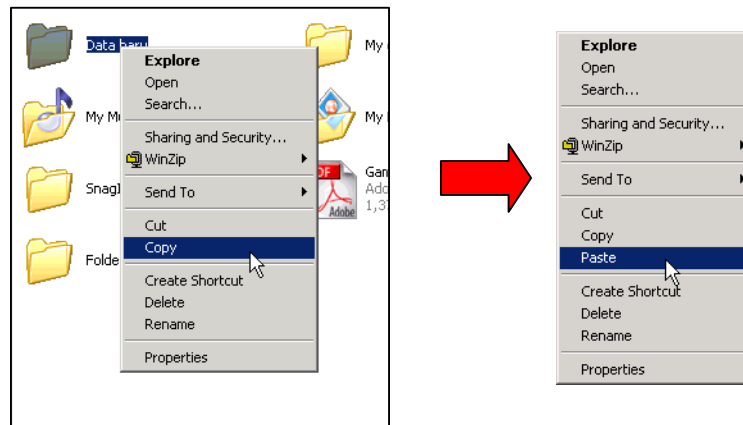
Kotak dialog konfirmasi untuk menghapus, tetapi folder yang dihapus sebenarnya akan dipindahkan dulu ke **Recycle Bin**.
Lalu klik **Yes**.



Gambar 2.39 Menghapus Folder dan file

4.4.8 Mengkopi folder

Sebagai latihan buat dua folder, lalu berikan nama. Kopi folder berguna untuk menggandakan folder, file ke tempat yang lain. Pilih salah satu folder yang hendak dikopi, klik kanan folder yang dipilih, maka sub menu akan tampil lalu pilih **Copy** atau dengan kombinasi tombol keyboard **Ctrl + C**. Lalu pilih **Paste** atau **Ctrl + V**.

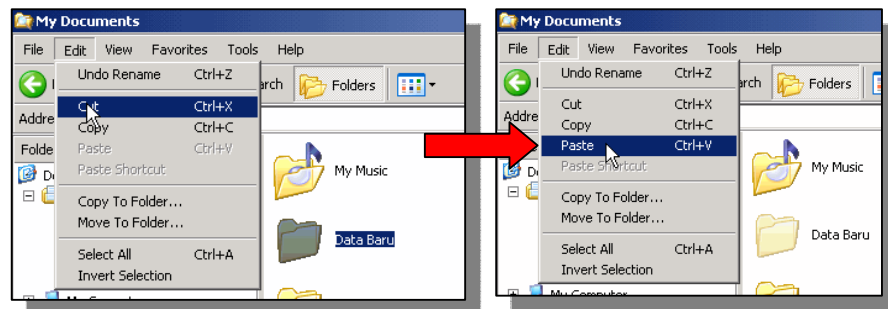


Gambar 2.40 Copy dan Paste Folder / File

4.4.9 Memindahkan folder dan File

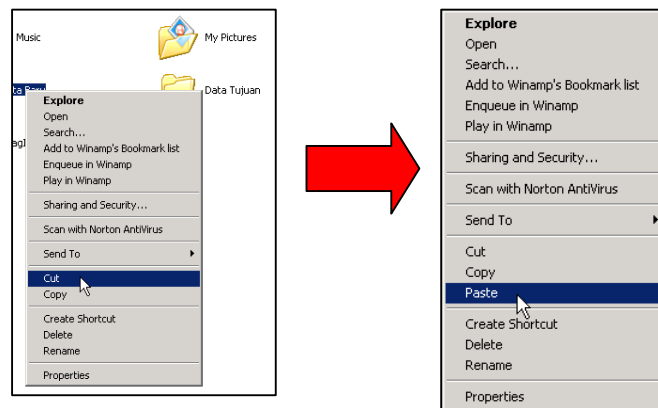
Folder atau file dapat dipindahkan ke lokasi yang diinginkan, untuk memindahkan folder tersebut gunakan langkah sebagai berikut :

1. Pilihlah folder atau file yang ingin dipindahkan
2. Klik **Edit** lalu klik **Cut** atau dengan kombinasi tombol **Ctrl + X**.
3. Pilih drive, folder atau tempat dimana file atau folder tersebut akan dipindahkan.
4. Setelah memilih tempat tujuan, klik **Edit** kemudian pilih **Paste** atau kombinasi tombol **Ctrl + V**.



Gambar 2.41 Cut dan Paste cara 1

Langkah memindahkan file atau folder ini dapat dilakukan dengan mengklik kanan file atau folder yang akan dipindahkan. Setelah itu pilih **Cut**, lalu pilih tempat tujuan dan klik **Paste**.



Gambar 2.42 Cut dan Paste cara 2

4.4.10 Mengubah atribut Folder dan File

Folder dapat diubah atributnya sesuai dengan keinginan. Adapun atribut pada folder adalah sebagai berikut :

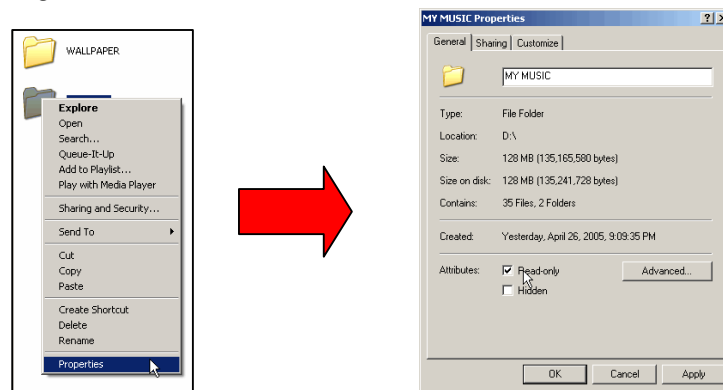
1. **Read Only**, berfungsi untuk menutup akses penulisan ulang, atau hanya sekedar dibaca atau dilihat.
2. **Hidden**, berfungsi untuk menyembunyikan folder.

Perhatikan langkah-langkah berikut didalam mengubah attribut file dan folder.

Mengaktifkan Read Only pada Folder

1. Pilih Folder yang akan diubah attributnya dengan mengklik kanan folder tersebut.
2. Kemudian arahkan penunjuk dan klik **Properties**.
3. Check pada kotak check **Read Only** kemudian klik **OK**

Perhatikan gambar

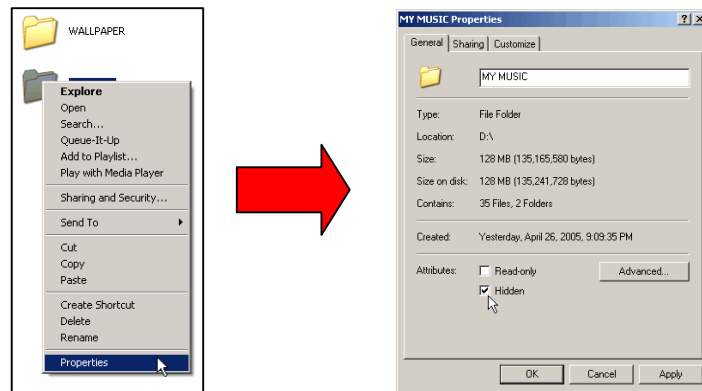


Gambar 2.43 Atribut File dan Folder (Read Only)

Mengaktifkan Hidden pada Folder

1. Pilih Folder yang akan diubah attributnya dengan mengklik kanan folder tersebut.
2. Kemudian arahkan penunjuk dan klik **Properties**.
3. Check pada kotak check **Hidden** kemudian klik **OK**.

Perhatikan Gambar

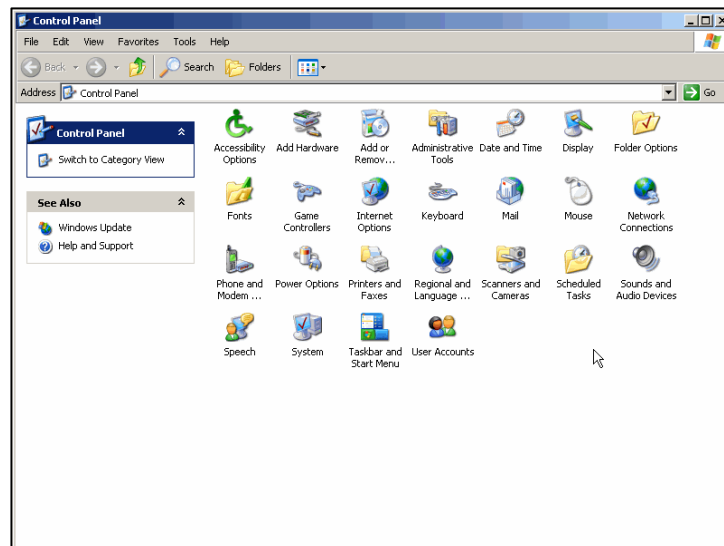


Gambar 2.44 Atribut File dan Folder (Hidden)

4.5 Menggunakan Panel Kendali (Control Panel)

Control Panel adalah suatu aplikasi yang berfungsi mengatur sistem komputer, seperti pengaturan perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*software*), tanggal dan waktu, jenis huruf yang sudah terinstal, dan sebagainya. Untuk mengaktifkannya, klik **start menu** kemudian arahkan ke **Setting > Control Panel**.

Jendela **Control Panel** diperlihatkan seperti gambar berikut ini :

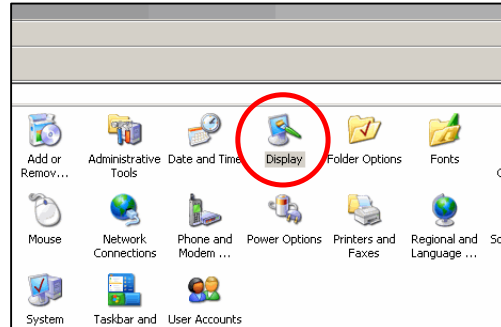


Gambar 2.45 Control Panel

4.5.1 Display Properties

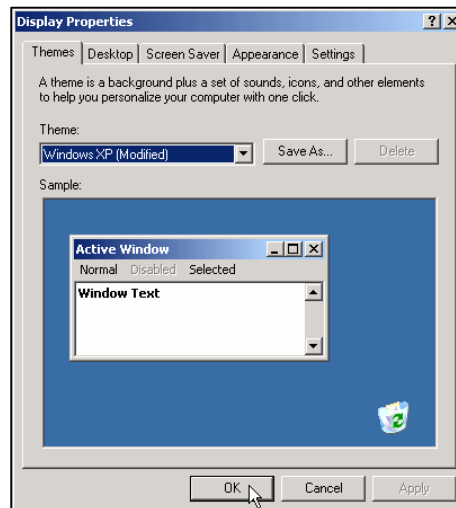
Untuk mengaktifkan jendela Display properties adalah sebagai berikut :

1. Klik dua kali ikon **Display**, lalu perhatikan proses selanjutnya.



Gambar 2.46 Display Ikon

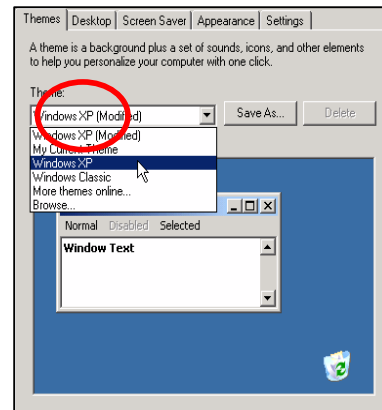
2. Perhatikan kotak dialog Properties dibawah ini



Gambar 2.47 Display Properties

Untuk perhatikan fungsi tab sebagai berikut :

Themes berfungsi untuk mengatur kulit (*skin*) Desktop dan mengaturnya sesuai dengan keinginan. Arahkan pointer pada menu **Themes** bertanda panah kebawah untuk memilih skin apa yang akan dipilih lalu klik **Ok**.

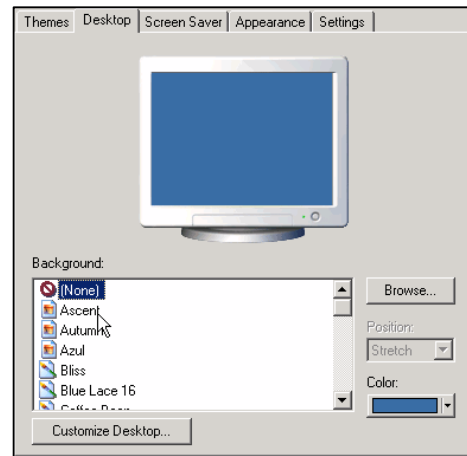


Gambar 2.48 Themes

3. **Desktop** berfungsi untuk menampilkan gambar sebagai latar

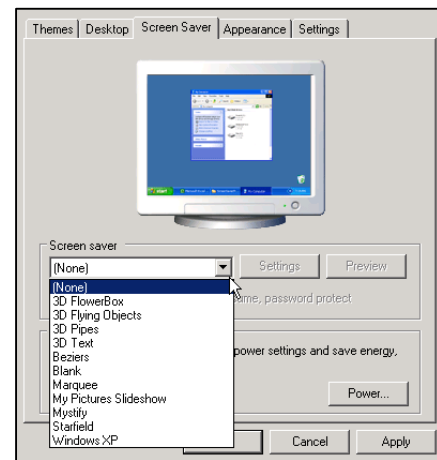
belakang desktop. Arahkan pointer pada daftar

Background, telah tersedia daftar gambar yang dapat digunakan untuk latar belakang desktop, atau klik **Browse** untuk mengambil gambar dari media penyimpanan lainnya.



Gambar 2.49 Desktop

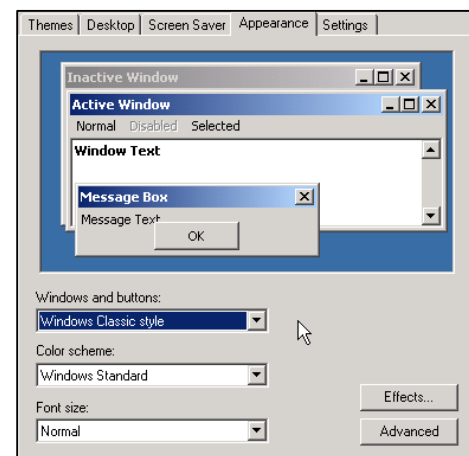
4. **Screen Saver** berfungsi untuk menampilkan screen saver atau animasi bergerak yang akan tampil pada saat komputer tidak dipergunakan, pengaturan menit dari screen saver dapat diatur sesuai dengan keinginan.



Gambar 2.50 Screen Saver

5. **Appearance** berfungsi untuk mengatur kulit (*skin*) tampilan dan mengaturnya sesuai dengan keinginan.

Untuk itu ikuti langkah-langkah untuk mengubah tampilan windows XP :



Gambar 2.51 Appearance

5.1 Pada menu **Windows and Buttons** klik tanda panah

kebawah, tampilan pilihan skin windows XP akan terbuka.

- Terdapat dua pilihan yaitu **Windows Classic** dan **Windows XP**, sebagai contoh pilih **Windows XP**.
- Langkah berikutnya adalah memilih **Color scheme**, terdapat 3 pilihan skin, pilih sesuai dengan selera.
- Pilih ukuran huruf **Font Size**. Terdapat 3 pilihan ukuran, pilih salah satu sesuai dengan keinginan.
- Terdapat fungsi-fungsi tombol yaitu **Effects** dan **Advanced** untuk pengaturan skin lebih lanjut.

5.2 **Setting** berfungsi untuk

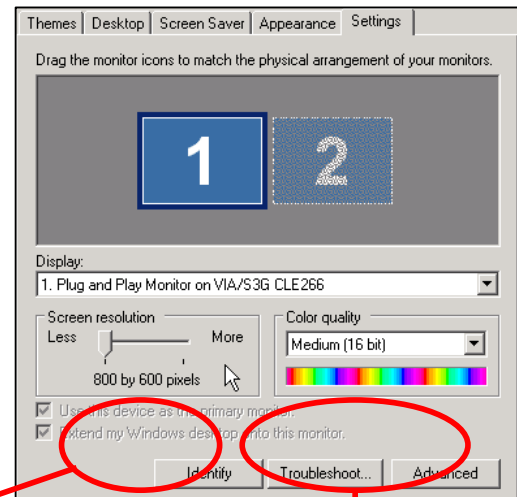
mengatur kedalaman warna dan resolusi dari tampilan windows XP. Dalam hal ini windows XP mendukung penggunaan dua monitor sekaligus, tergantung dari kualitas video graphicnya.

Pengaturan resolusi dilakukan dengan

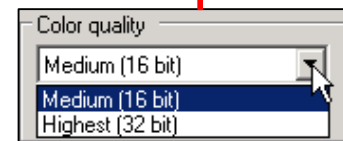
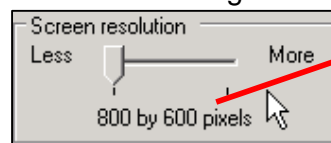
cara menggeser tombol kekiri dan kekanan

(sebagai catatan : semakin tinggi resolusi yang diatur, maka huruf dan font akan berubah ukurannya, batas maksimal untuk monitor 15 " adalah 1024 by 768 pixel, tidak disarankan melebihi batas tersebut)

Kedalaman warna dapat disetting hingga 32 bit. Disarankan untuk mengambil kedalaman warna terkecil karena akan mempengaruhi kinerja komputer secara keseluruhan



Gambar 2.52 Setting



4.6 Soal-soal

1. Sebutkan 3 ikon yang muncul pada desktop.
2. Sebutkan langkah-langkah membuat folder dengan nama **Latihan 1** di **My document**.
3. Sebutkan fungsi dari tombol ukuran.
4. Sebutkan langkah-langkah menghapus folder.
5. Sebutkan langkah-langkah mengganti wallpaper pada ruang kerja (**Desktop**)

BAB 5

Kegiatan Pemelajaran 4

5.1 Tujuan Pemelajaran

1. Mengoperasikan PC yang tersambung ke jaringan area lokal.
2. Memutuskan koneksi jaringan pada PC sebelum shutdown dilakukan

5.2 Pemahaman Jaringan (*Networking*) Komputer

Sejak ditemukannya teknik komunikasi data antara komputer, mulailah berkembang penggunaan jaringan komputer di lembaga-lembaga bisnis maupun pendidikan dan riset serta lembaga-lembaga lainnya.

Dalam sebuah jaringan komputer biasanya terhubung banyak komputer ke sebuah atau beberapa server. *Server* adalah *komputer yang difungsikan sebagai "pelayan" pengiriman data dan atau penerimaan data serta mengatur pengiriman dan penerimaan data diantara komputer-komputer yang tersambung*. Fungsi pelayanan ini dimungkinkan oleh adanya penggunaan perangkat lunak khusus untuk server. Perangkat lunak yang dulu dikenal antara lain Xenix dari IBM, UNIX, Novell dan Microsoft Windows 3.11 dan beberapa merk lainnya. Saat ini yang umum dipergunakan orang adalah perangkat lunak Novell dan Windows NT dari jenis-jenis keluaran terbaru yang memiliki kompatibilitas dengan jaringan internet. Kompatibilitas ini atau kecocokan ini dimungkinkan oleh karena perusahaan produsennya telah mengembangkan produknya dengan menambahkan sistem TCP/IP. Apakah Sistem TCP/IP tersebut

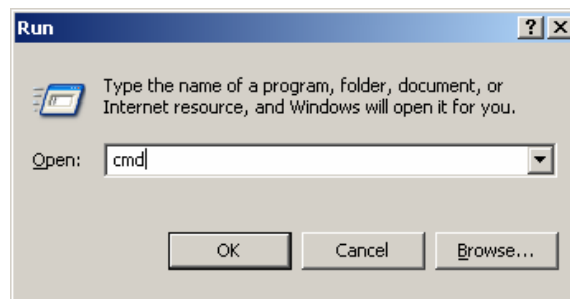
TCP/IP (***Transfer Control Protocol/Internet Protocol***) dipergunakan dalam jaringan internet sebagai sistem pengiriman meta data dan pengontrolannya.

Secara fisik, jaringan komputer merupakan komputer yang dihubungkan dengan kabel data. Ada beragam jenis kabel data yang dibuat untuk penggunaan tertentu seperti kabel *RG 58* untuk didalam ruangan, dapat juga mempergunakan kabel *UTP*. Untuk hubungan jaringan komputer antar gedung dapat dipergunakan kabel *RG8* atau yang dikenal sebagai *kabel backbone*. Apabila kita membangun jaringan komputer antar gedung sebaiknya memperhatikan keamanannya dari gangguan petir.

5.3 Memeriksa koneksi (ketersambungan) PC pada jaringan komputer

Untuk melihat IP Address sebuah PC dalam jaringan:

5.3.1 klik **Start > Run**



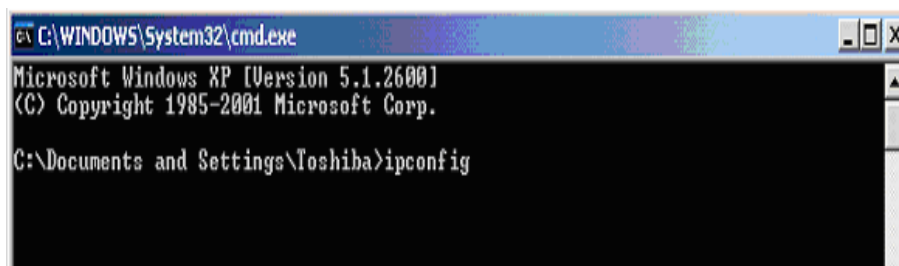
Gambar 2.53 Menu Run

5.3.2 ketik **cmd** (untuk Win XP) atau **command** (untuk Win 98)

5.3.3 klik **OK** atau tekan **Enter**

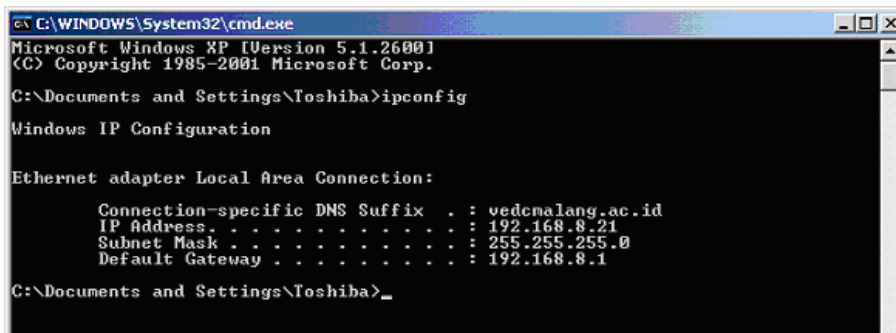
5.3.4 ketik pada C prompt: **ipconfig**

5.3.5 tekan **Enter**



Gambar 2.54 MS-DOS Prompt

- akan tampil...



```
C:\WINDOWS\System32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Toshiba>ipconfig

Windows IP Configuration

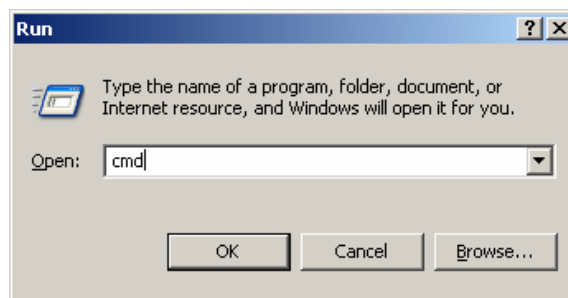
Ethernet adapter Local Area Connection:

    Connection-specific DNS Suffix  . : uedcnalang.ac.id
    IP Address . . . . . : 192.168.8.21
    Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
    Default Gateway . . . . . : 192.168.8.1

C:\Documents and Settings\Toshiba>
```

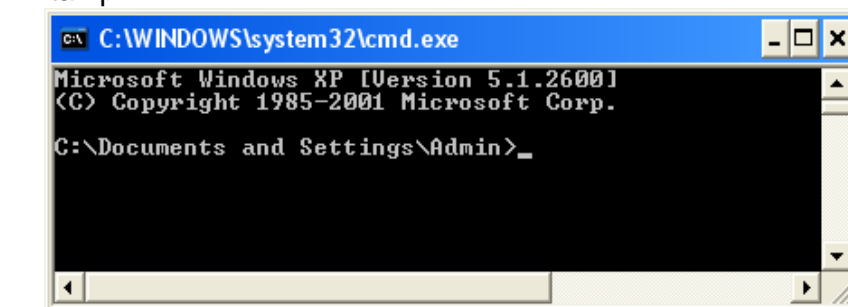
Untuk men-cek ketersambungan PC dalam jaringan

1. klik **Start > Run**



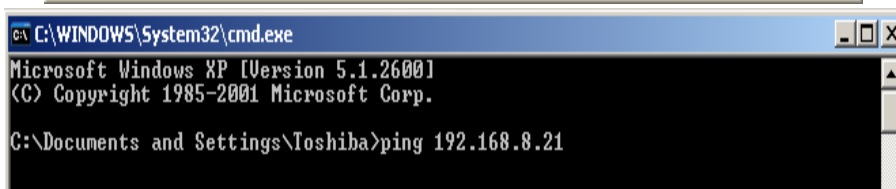
2. ketik **cmd** (untuk Win XP) atau **command** (untuk Win 98)
3. klik **OK** atau tekan **Enter**

- tampil



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Admin>
```



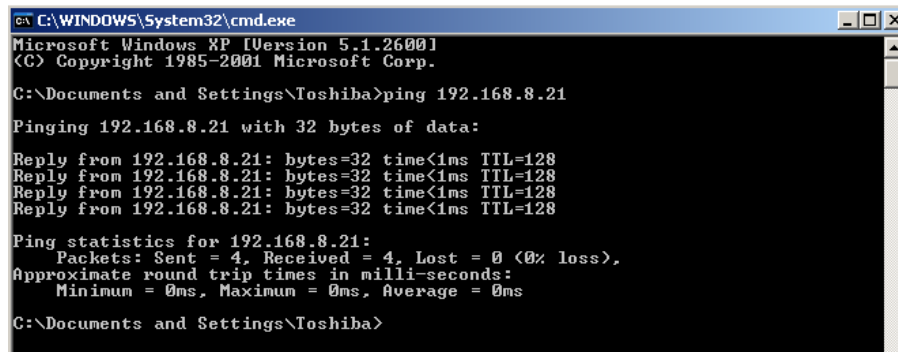
```
C:\WINDOWS\System32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Toshiba>ping 192.168.8.21
```

4. ketik pada C prompt: **ping 192.168.8.21**, contoh : IP PC sendiri.

- tekan **enter**

5. tampil...



```
C:\WINDOWS\System32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Toshiba>ping 192.168.8.21

Pinging 192.168.8.21 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.8.21: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.8.21: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.8.21: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.8.21: bytes=32 time<1ms TTL=128

Ping statistics for 192.168.8.21:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
    Approximate round trip times in milli-seconds:
        Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms

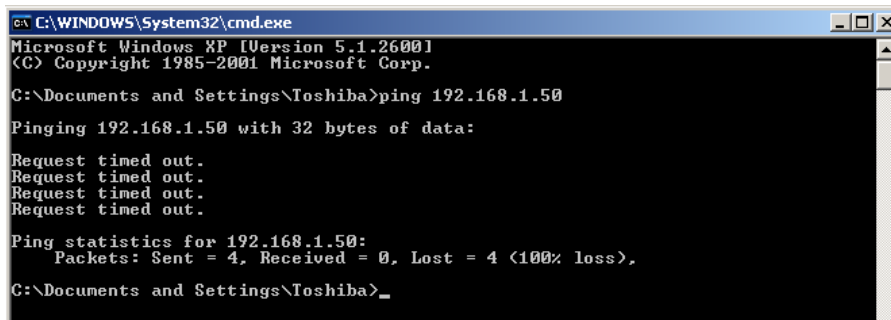
C:\Documents and Settings\Toshiba>
```

6. Jika ada pesan “**Reply ...**” berarti telah mengenal/ada koneksi pada IP diri sendiri dalam jaringan

7. jika IP Address yang diketik adalah IP PC lain, contoh : **ping 192.168.1.50**

8. tekan **enter**

9. tampil



```
C:\WINDOWS\System32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Toshiba>ping 192.168.1.50

Pinging 192.168.1.50 with 32 bytes of data:

Request timed out.
Request timed out.
Request timed out.
Request timed out.

Ping statistics for 192.168.1.50:
    Packets: Sent = 4, Received = 0, Lost = 4 (100% loss),

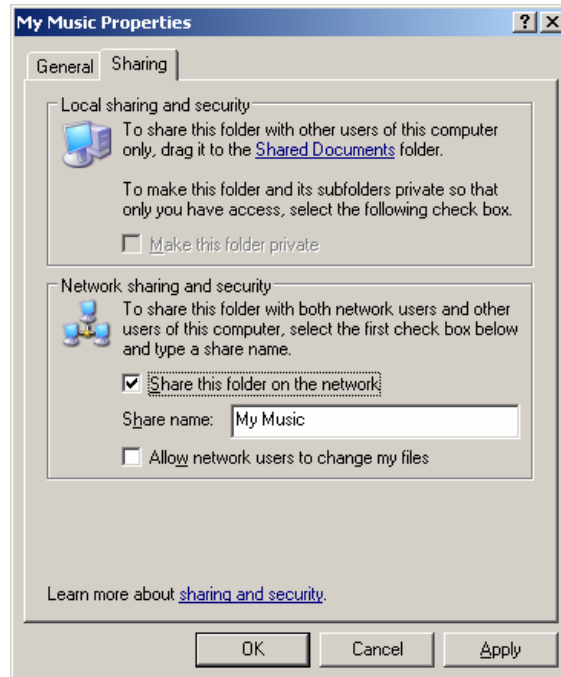
C:\Documents and Settings\Toshiba>
```

- jika muncul tampilan seperti di atas ini (tidak ada pesa “Reply ...”), berarti IP Address PC yang diketik tidak terkoneksi dengan PC kita

5.4 Menggunakan sumber daya bersama (*resources-sharing*)

5.4.1 Men-setting shared folder

1. klik kanan pada **Start** > pilih **Explore**
2. klik kanan pada **Folder** yang akan di-shared > pilih **Sharing and Security...**



Gambar 2.55 Sharing Network

3. pada check box pilih: **Share this folder on the network**
4. klik **OK**

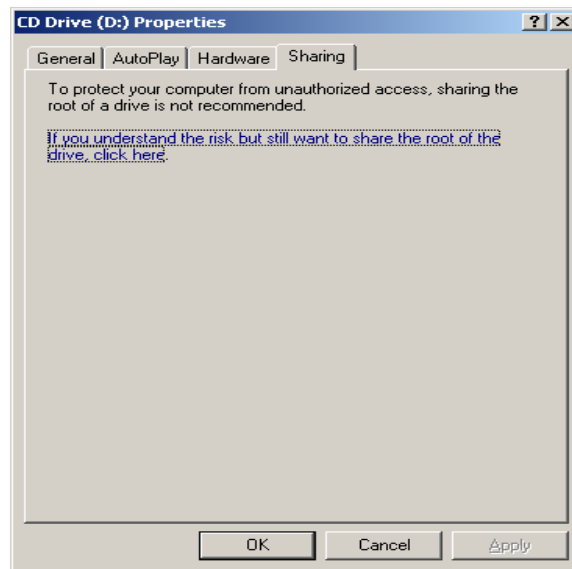
Folder yang di-shared akan ditampilkan dalam thumbnail icon seperti di bawah ini



Gambar 2.56 Sharing Folder

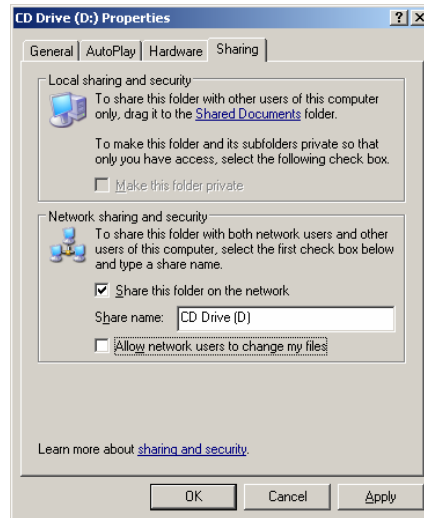
5.4.2 Mengatur *shared floppy disk drive*

1. Klik kanan pada **Start** > pilih **Explore op**
2. Klik kanan pada **drive** yang akan di-**shared** > pilih **Sharing and Security...**



Gambar 2.57 Sharing CD Drive

3. klik teks: ***If you understand the risk but still want to share...***



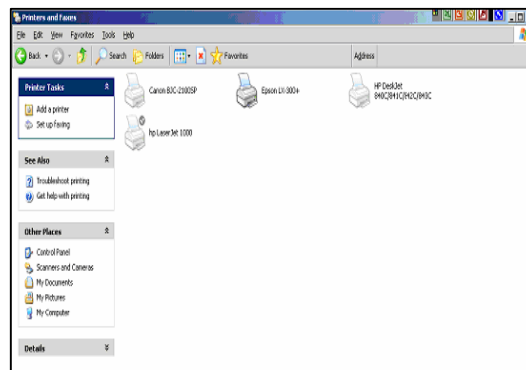
4. pada check box pilih: **Share this folder on the network**
5. klik **OK**
6. folder yang di-**shared** akan ditampilkan dalam **thumbnail** icon seperti di bawah ini



7. Hal yang sama dapat dilakukan pada drive A (shared floppy disk drive) dan drive C (shared hard disk drive)

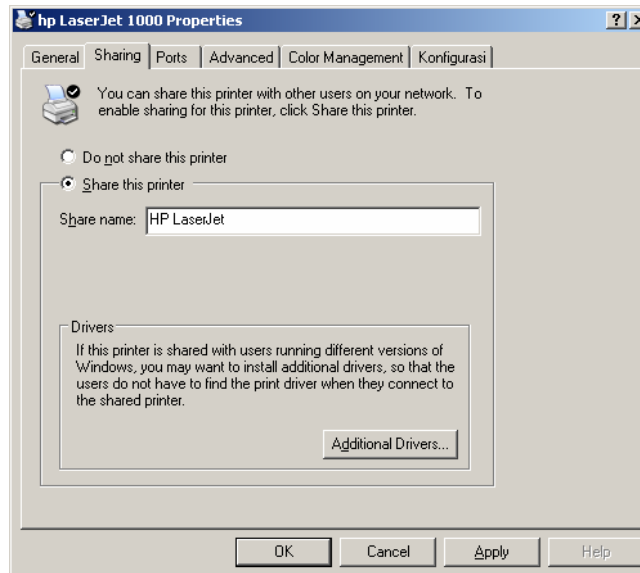
5.4.3 Men-setting **shared-printer** dari sisi **Server**

1. klik **Start > Control Panel > Dobel-klik Printers & Faxes**

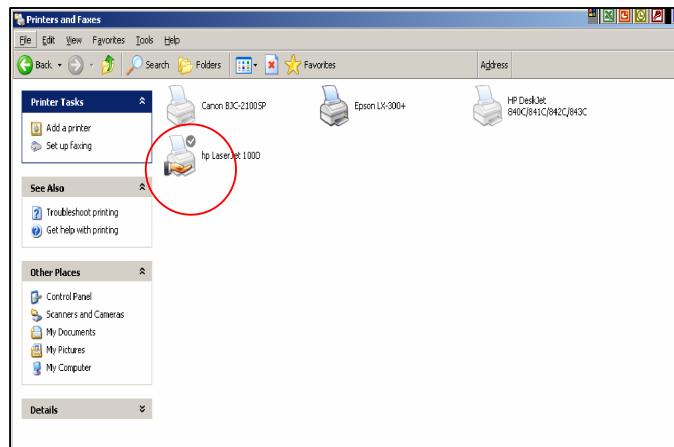


Gambar 2.58 Sharing Printer

2. klik kanan pada **Printer** yang akan di-share
3. pilih **Sharing...**



- klik tombol : **Share this printer**
- klik OK atau tekan Enter



- Printer yang ter-sharing ditandai dengan gambar telapak tangan

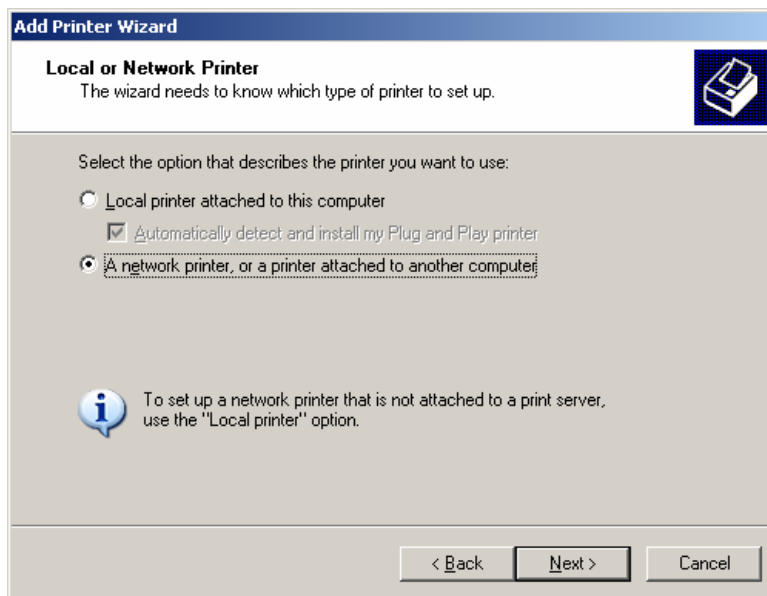
5.4.4 Mengatur **shared-printer** dari sisi **Client**

1. klik **Start > Control Panel >** klik dua kali **Printers & Faxes**
2. klik **Add a printer**
3. klik **Next**



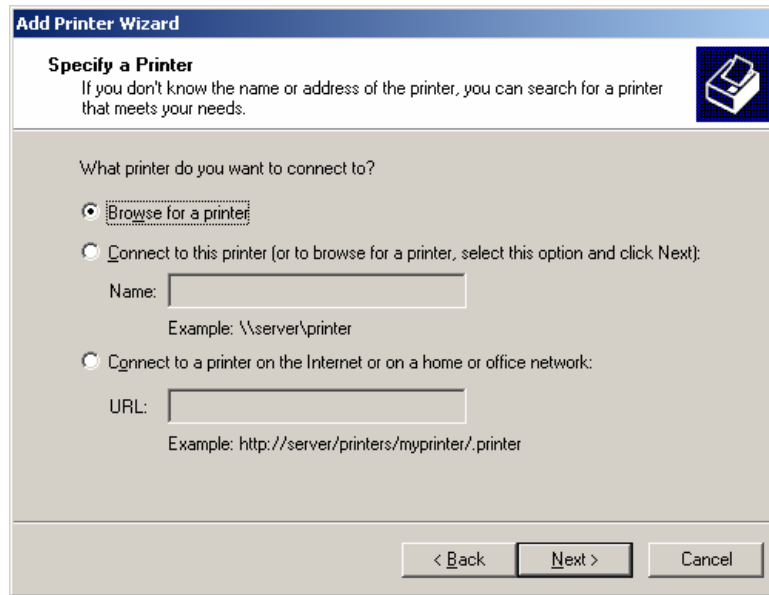
4. pilih **radio button: A Network printer, or a printer...**

5. klik **Next**



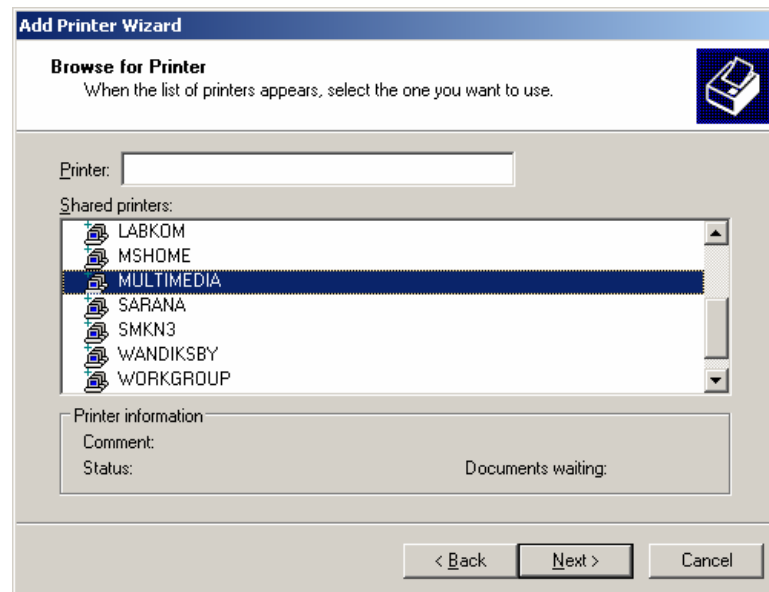
6. klik radio button: **Browse for a printer**

7. klik **Next**



8. Gunakan **scroll bar** untuk memilih **printer** yang berada di dalam jaringan

9. Klik **Next**



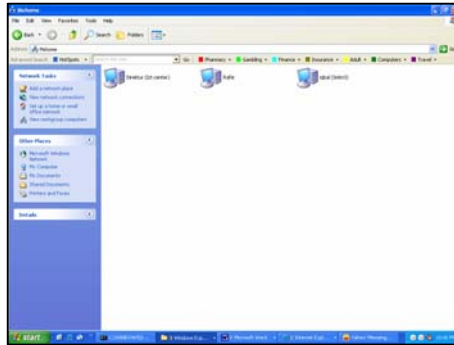
Perintah pencetakan dengan **shared-printer** sama dengan **stand-alone printer** biasa, hanya perlu mengarahkan pilihan printer yang di-**shared**

5.4.5 Mengakses/mengambil file dari komputer lain

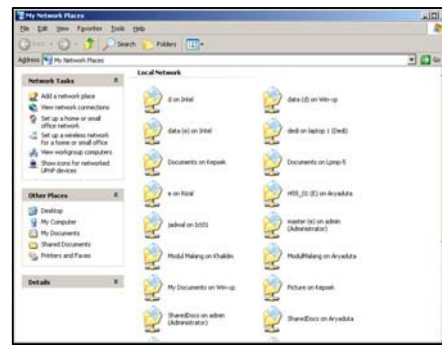
1. Klik icon network neighborhood/Network place pada desktop
2. Akan muncul tampilan sebagai berikut :



Contoh Komputer yang terhubung



Gambar 2.59
Komputer yang terkoneksi



Gambar 2.60
Komputer yang tidak terkoneksi

3. Pilih komputer yang akan dituju dengan cara di klik nama komputer yang ada di network explorer

5.5 Soal-soal

1. Jelaskan langkah-langkah perintah koneksi jaringan komputer anda sendiri
2. Jelaskan cara memeriksa koneksi PC anda dengan PC lain dalam jaringan.
3. Bagaimana langkah-langkah pengaturan berbagai pakai printer bersama.
4. Bagaimana langkah-langkah pengaturan berbagai pakai File/Folder bersama.
5. Bagaimana cara memutuskan hubungan jaringan.

PENUTUP

Modul ini merupakan bahan ajar peserta didik untuk memperoleh kompetensi menyalakan komputer ; mengoperasikan komputer sampai dapat digunakan ;

mengoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya komputer ; serta mengoperasikan komputer yang tersambung ke jaringan lokal.