

MEDIA INPUT DAN OUTPUT KOMPUTER

Oleh :

Aris Triyanto (11111073)

Edy Riswanto (11111078)

Adhi Nugroho (11111080)

PERANGKAT KERAS

Secara fisik, Komputer terdiri dari beberapa komponen yang merupakan suatu sistem. Sistem adalah komponen-komponen yang saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.). Berdasarkan fungsinya, perangkat keras komputer dibagi menjadi :

1. input device (unit masukan)
2. Process device (unit Pemrosesan)
3. Output device (unit keluaran)
4. Backing Storage (unit penyimpanan)
5. Periferal (unit tambahan)

INPUT DEVICE

- ❑ Media input berfungsi untuk memasukkan data dari luar ke dalam suatu memori dan processor untuk diolah.
- ❑ Input devices yang umum adalah keyboard dan mouse, yang menghubungkan user (pengguna) dengan komputer.
- ❑ Peralatan Input berdasarkan sifat :
 - Input langsung, yaitu input yang dimasukkan langsung diproses oleh alat pemroses. Contohnya : keyboard, mouse, touch screen, light pen, digitizer graphics tablet, scanner.
 - Peralatan input tidak langsung, input yang melalui media tertentu sebelum suatu input diproses oleh alat pemroses. Contohnya : punched card, disket, harddisk.

1. KEYBOARD

Keyboard dapat berfungsi memasukkan huruf, angka, karakter khusus serta perintah-perintah lainnya yang diperlukan, seperti menyimpan file dan membuka file.

Jenis-Jenis Keyboard:

- 1.) QWERTY
- 2.) DVORAK
- 3.) KLOCKENBERG



Keyboard QWERTY memiliki 4 bagian yaitu :

- typewriter key
- numeric key
- function key
- special function key.

2. MOUSE



Fungsi Mouse :

- untuk perpindahan pointer atau kursor secara cepat
- perintah praktis dan cepat dibanding dengan keyboard

Port :

- serial,
- mouse ps/2,
- Usb
- wireless

3. TOUCHPAD

- Biasanya dapat kita temukan pada laptop dan notebook,
- Dengan menggunakan sentuhan jari,
- digunakan sebagai pengganti mouse.
- Model input device sejenis : pointing stick dan trackball.



• Touch Pad



• Track Ball



• Pointing Stick

4. LIGHT PEN



- Light pen adalah pointer elektronik yang digunakan untuk modifikasi dan mendesign gambar dengan screen (monitor).
- Light pen memiliki sensor yang dapat mengirimkan sinyal cahaya ke komputer yang kemudian direkam, dimana layar monitor bekerja dengan merekam enam sinyal elektronik setiap baris per detik.

5. JOY STICK DAN GAMES PADDLE



- ❑ Alat ini biasa digunakan pada permainan (games) komputer.
- ❑ Joy Stick biasanya berbentuk tongkat,
- ❑ games paddle biasanya berbentuk kotak atau persegi
- ❑ terbuat dari plastik dilengkapi dengan tombol-tombol
- ❑ untuk mengatur gerak suatu objek dalam komputer.

6. BARCODE



Barcode Reader



Barcode

- ❑ Fungsi alat ini adalah untuk membaca suatu kode yang berbentuk kotak-kotak atau garis-garis tebal vertical yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk angka-angka.
- ❑ Kode-kode ini biasanya menempel pada produk-produk makanan, minuman, alat elektronik dan buku.
- ❑ Ada di supermarket atau pasar swalayan untuk mengidentifikasi produk yang dijualnya dengan barcode.

7. SCANNER



- ❑ Scanner adalah sebuah alat yang dapat berfungsi untuk meng-copy atau menyalin gambar atau teks
- ❑ kemudian disimpan ke dalam memori komputer.
- ❑ Dari memori komputer selanjutnya, disimpan dalam harddisk / floppy disk.
- ❑ Fungsi scanner ini mirip seperti mesin fotocopy

8. KAMERA DIGITAL



- ❑ komputer mampu menerima input dari kamera
- ❑ kualitas salinan gambar lebih bagus scanner
- ❑ Gambar yang diambil dengan kamera digital disimpan ke dalam memori kamera tersebut dalam bentuk file, kemudian dapat dipindahkan atau ditransfer ke komputer

9. MIKROPON



- ❑ berfungsi untuk merekam atau memasukkan suara yang akan disimpan dalam memori komputer
- ❑ Dengan mikropon, kita dapat merekam suara ataupun dapat berbicara kepada orang yang kita inginkan pada saat chatting
- ❑ Penggunaan mikropon ini tentunya memerlukan perangkat keras lainnya yang berfungsi untuk menerima input suara yaitu sound card.

10. GRAPHICS PADS



- ❑ merupakan input masukan untuk menggambar objek pada monitor
- ❑ Dua jenis graphics pads :
 - touch sensitive membrane surface
 - touch sensitive pad
- ❑ Cara kerja : meletakkan kertas gambar pada bantalan, kemudian ditulisi dengan pensil

OUTPUT DEVICE

- ❑ **Output Device** berfungsi untuk menampilkan keluaran sebagai hasil pengolahan data.
- ❑ Output yg dihasilkan dari pemroses digolongkan 4 bentuk :
 - Tulisan (huruf, angka, simbol khusus),
 - image (dalam bentuk grafik atau gambar),
 - suara,
 - bentuk lain yang dapat dibaca oleh mesin (machine-readable form).
- ❑ Tiga golongan pertama dapat digunakan langsung oleh manusia,
- ❑ Golongan terakhir biasanya digunakan sebagai input untuk proses selanjutnya dari komputer

1. Hard-Copy Device

- ❑ Hard-Copy Device yaitu alat yang digunakan untuk mencetak tulisan dan image pada media keras seperti kertas atau film.
- ❑ Sifatnya permanen dan lebih portable (dapat dilepas dari alat outputnya dan dapat dibawa ke mana-mana).
- ❑ Alat yang umum digunakan untuk ini adalah:
 - ✓ printer,
 - ✓ plotter,
 - ✓ dan alat microfilm

2. Soft-Copy Device

- ❑ **Soft-copy device** yaitu alat yang digunakan untuk menampilkan tulisan dan image
- ❑ Terdapat pada media lunak dengan berupa sinyal elektronik.
- ❑ Bentuk Soft-copy device misalnya :
 - ✓ video display,
 - ✓ flat panel,
 - ✓ dan speaker.

3. Drive Device / Driver

- ❑ **Drive device atau driver**, yaitu alat yang digunakan untuk merekam simbol dalam bentuk yang hanya dapat dibaca oleh mesin pada media seperti magnetic disk atau magnetic tape.
- ❑ Alat ini berfungsi ganda, sebagai alat output dan juga sebagai alat input menggunakan media magnetic disk.
- ❑ Contoh Drive device atau driver adalah :
 - ✓ disk drive,
 - ✓ tape drive adalah menggunakan media magnetic tape

REFERENSI

- ❑ <http://kendy20.blogspot.com/2010/03/alat-input-dan-output-komputer.html>
- ❑ <http://www.klikiri.com/2012/12/pengertian-input-dan-output-device/>
- ❑ <http://myclaas.blogspot.com/2010/06/media-input-dan-output.html>