



Panduan Praktis

# Belajar Komputer



Membahas lengkap berbagai fasilitas dan fitur program populer, termasuk pengelolaan file dan setting Windows

Tutorial praktis, cocok digunakan sebagai modul kursus komputer, materi kuliah Diploma Kesekretarisan, pedoman belajar mandiri, serta sebagai pemacu belajar siswa SMP dan SMA

**Haer Talib**

## Spesifikasi:

**Ukuran:** 19x23 cm

**Tebal:** 328 hlm

**Harga:** Rp 57.800

**Terbit pertama:** Maret 2005

**Sinopsis singkat:**

Buku ini merupakan sebuah tutorial belajar komputer bagi mereka yang ingin cepat mahir menggunakan komputer, baik untuk keperluan kantor, organisasi, maupun untuk aktivitas pribadi.

Pendekatan yang digunakan yakni tutorial praktis, berlatih menggunakan perangkat komputer dengan software yang paling banyak dijumpai. Dengan demikian seseorang yang belum pernah menggunakan komputer sekalipun bisa melakukannya dengan mengikuti petunjuk dalam buku ini.

Pembahasan juga dibuat selengkap mungkin mencakup berbagai fasilitas dan fitur program populer, termasuk pengelolaan file dan setting Windows. Bagi mereka yang sudah menggunakan komputer, buku ini memberikan banyak sekali tip dan trik dalam menyelesaikan pekerjaan secara efektif dan efisien.

Buku ini cocok digunakan sebagai modul kursus komputer, materi kuliah Diploma Kesekretarisan, pedoman belajar mandiri, bahkan sebagai pemacu belajar siswa SMP dan SMA.

# **DAFTAR ISI**

Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	xi
Pendahuluan .....	xix
<b>BAB 1 MENGENAL KOMPUTER.....</b>	<b>1</b>
Sistem Komputer .....	1
Perangkat Keras .....	2
Komponen-Komponen Perangkat Keras .....	3
Port-Port Komputer .....	4
Media Penyimpanan (Storage) .....	5
Sistem Operasi.....	6
Bahasa Pemrograman .....	7
Program Aplikasi.....	8
Program Paket .....	9
Utilitas.....	9
Permainan.....	10
Multimedia .....	11
Manusia .....	12
Jaringan Komputer dan Internet .....	13
<b>BAB 2 MENGENAL WINDOWS.....</b>	<b>15</b>
Komponen-Komponen Windows.....	15
Shut Down Windows .....	17
Menggunakan Mouse .....	18

	Mengenal Jendela .....	20
	Menjalankan Program Aplikasi .....	22
	Pindah Antara Program Aplikasi .....	23
	File dan Folder .....	23
	Jenis-Jenis File .....	24
	My Computer dan Windows Explorer.....	26
	My Documents .....	28
	Menampilkan Daftar File .....	29
	Membuka File Dokumen .....	31
<b>BAB 3</b>	<b>MENGENAL MICROSOFT WORD.....</b>	<b>33</b>
	Menjalankan Microsoft Word .....	33
	Unsur-unsur Microsoft Word .....	34
	Menu .....	36
	Menu File.....	37
	Menu Edit .....	38
	Menu View .....	39
	Menu Insert.....	41
	Menu Format .....	42
	Menu Tools.....	44
	Menu Table.....	46
	Menu Window .....	47
	Menu Help .....	48
	Toolbar .....	49
	Toolbar Standard .....	50
	Toolbar Formatting.....	51
	Toolbar Drawing .....	53
<b>BAB 4</b>	<b>MENGETIK DOKUMEN.....</b>	<b>55</b>
	Mengenal Tombol Keyboard.....	55
	Tata Cara Mengetik .....	57
	Membuat Dokumen Baru .....	58
	Menyimpan Dokumen .....	58
	Menyimpan Dokumen dengan Nama Lain.....	59
	Aturan Pemberian Nama File .....	60
	Membuka File Dokumen .....	61
	Navigasi atau Memindahkan Kursor .....	62
	Mengedit Dokumen .....	62
	Menyeleksi Teks.....	63
	Menyalin dan Memindahkan Teks .....	65

---

	Menghapus Objek .....	66
	Membatalkan Perintah .....	66
<b>BAB 5</b>	<b>MEMFORMAT TEKS .....</b>	<b>67</b>
	Memformat Huruf.....	67
	Mengubah Huruf.....	67
	Memberi Efek pada Huruf.....	69
	Mengatur Renggang Huruf.....	70
	Memberi Efek pada Teks.....	70
	Memformat Paragraf .....	71
	Perataan Teks .....	71
	Menentukan Spasi Baris .....	72
	Mengatur Indent .....	72
	Memformat Paragraf dengan Kotak Dialog .....	73
	Mengatur Tab.....	74
	Membuat Paragraf Bernomor.....	76
	Membuat Paragraf Bertanda .....	77
	Menggunakan Style.....	78
	Membuat Bingkai dan Warna Latar Belakang .....	80
	Membuat Tabel.....	81
	Menyisipkan Kolom.....	83
	Menyisipkan Baris .....	84
	Menghapus Kolom dan Baris.....	84
	Menggabungkan Sel.....	84
	Menampilkan dan Menyembunyikan Garis Bantu .....	84
	Table Properties .....	85
<b>BAB 6</b>	<b>LATIHAN MICROSOFT WORD .....</b>	<b>87</b>
	Surat Bentuk Lurus Penuh (Full Block Style) .....	87
	Surat Bentuk Lurus (Modified Style/Block Style) .....	91
	Surat Bentuk Setengah Lurus (Semi Block Style) .....	93
	Surat Bentuk Paragraf Gantung (Hanging Paragraph Style) ....	95
	Surat Bentuk Lekuk (Indented Style) .....	96
	Surat Bentuk Dinas Resmi Indonesia Lama.....	98
	Surat Bentuk Dinas Resmi Indonesia Baru .....	100
	Surat Referensi .....	102
	Surat Keterangan Kerja.....	104
	Surat Kuasa .....	106
	Memo Internal Kantor .....	109
	Surat Perjanjian .....	111

---

Surat Perintah Kerja .....	114
Surat Keputusan.....	121
Laporan Keuangan POS .....	125
Surat Panggilan Test .....	132
<b>BAB 7 LEBIH LANJUT DENGAN WORD .....</b>	<b>141</b>
Mencari Teks.....	141
Mencari dan Mengganti Teks.....	144
Menuju Lokasi Tertentu .....	145
Menampilkan Dokumen dalam Berbagai View.....	146
Peta Dokumen .....	149
Mengatur Halaman (Page Setup).....	150
Membuat Bingkai Halaman .....	153
Memisahkan Halaman.....	154
Memberi Nomor Halaman .....	155
Memberi Nomor Baris .....	157
Membuat Kolom.....	157
Membuat Drop Cap .....	159
Menyisipkan Simbol .....	160
Menggunakan WordArt.....	161
Menyisipkan Gambar ClipArt .....	163
Clip Organizer.....	165
Memformat Gambar dengan Toolbar .....	166
Memformat Gambar dengan Kotak Dialog.....	168
Menyisipkan Gambar dari File.....	169
Membuat Kotak Teks .....	170
Menggunakan AutoShape .....	172
Membuat Bagan Organisasi .....	174
Menampilkan Tanda Paragraf.....	175
Menghilangkan Tanda Spelling Checker.....	176
Memanfaatkan Fasilitas AutoCorrect.....	177
Menghitung Jumlah Kata .....	178
Membuat Header dan Footer .....	179
Membuat Footnote dan Endnote .....	181
Membuat Daftar Isi .....	183
Mencetak Dokumen .....	184
<b>BAB 8 MENGENAL MICROSOFT EXCEL .....</b>	<b>189</b>
Menjalankan Microsoft Excel.....	189
Unsur-unsur Microsoft Excel.....	190

---

Buku Kerja.....	191
Lembar Kerja .....	192
Menciptakan Lembar Kerja .....	192
Menghapus Lembar Kerja.....	193
Menyalin Lembar Kerja .....	193
Memindahkan Lembar Kerja .....	194
Menyembunyikan Lembar Kerja.....	194
Mengubah Nama Lembar Kerja .....	194
Memberi Warna Tab Lembar Kerja .....	195
Memberi Gambar Latar Belakang.....	195
Mengaktifkan Lembar Kerja .....	195
Kolom.....	196
Menyeleksi Kolom.....	196
Menyisipkan Kolom.....	197
Menghapus Kolom .....	197
Menyembunyikan Kolom.....	197
Mengatur Lebar Kolom.....	198
Baris .....	199
Sel .....	199
Navigasi .....	202
Menggerakkan Penunjuk Sel .....	202
Menggerakkan Cursor .....	203
<b>BAB 9 BEKERJA DENGAN EXCEL.....</b>	<b>205</b>
Memasukkan Data.....	205
Mengedit Data .....	207
Menghapus Data.....	207
Menyalin Data.....	208
Menyalin Rumus.....	209
Menyalin Sel ke Beberapa Sel .....	210
Memindahkan Data.....	211
Memformat Angka .....	212
Memformat Tanggal.....	213
Mengatur Perataan.....	213
Memformat Huruf dan Warna .....	215
Membuat Garis Bingkai (Border) .....	215
Menggunakan AutoFormat .....	218
Menyalin Format.....	220
Menyalin Lebar Kolom .....	221
Mengisi Angka yang Berurutan .....	221

Membuat Perhitungan atau Kalkulasi.....	222
Menggunakan Fungsi .....	225
Fungsi Matematika .....	226
Fungsi Statistika .....	226
Fungsi Logika.....	227
Fungsi Teks.....	227
Fungsi SUM.....	227
Fungsi Lookup.....	230
Membekukan Kolom dan Baris.....	232
Mengatur Zoom.....	234
Mengubah View .....	234
Menggunakan Fasilitas.....	235
Find and Replace.....	235
Go To .....	237
Paste Special .....	238
AutoShape.....	240
AutoCalculate.....	240
Melakukan Proteksi .....	241
Memproteksi File .....	241
Memproteksi Buku Kerja .....	243
Memproteksi Lembar Kerja.....	243
Mengatur Halaman (Page Setup).....	245
Mengatur Halaman .....	245
Mengatur Margin.....	247
Mengatur Header dan Footer .....	248
Mengatur Pencetakan Lembar Kerja .....	250
Mencetak Lembar Kerja .....	252
Menampilkan Print Preview.....	252
Mengatur Pencetakan dengan Kotak Dialog Print.....	254
Menentukan Print Area .....	255
Membuat Bagan (Chart).....	256
<b>BAB 10 LATIHAN MICROSOFT EXCEL .....</b>	<b>261</b>
Daftar Mata Pelajaran .....	261
Daftar Nama dan Alamat .....	263
Absensi Pertemuan .....	265
Formulir Pendaftaran.....	268
Perhitungan Bunga Pinjaman.....	271
Data Kegiatan Posyandu .....	277
Mail Merge .....	282

---

<b>BAB 11</b>	<b>MENGATUR FILE DAN WINDOWS .....</b>	<b>287</b>
	Memformat Disket .....	287
	Membuat Folder.....	289
	Mengubah Nama File dan Folder .....	290
	Menyalin File dan Folder.....	290
	Memindahkan File dan Folder.....	292
	Menghapus File dan Folder.....	292
	Mencari File.....	294
	Mengubah Regional Setting.....	297
	Mengubah Satuan Ukuran ke Metric .....	299
	Memeriksa Printer.....	300
	Membuat Ukuran Kertas Sendiri .....	302
	Mengubah Tampilan Windows .....	303



# ***MENGENAL KOMPUTER***

SEBELUM kita menggunakan komputer, sebaiknya kita mengenal terlebih dahulu apa yang disebut dengan komputer. Pengenalan ini penting agar kita bisa menggunakan komputer tersebut dengan sebaik-baiknya, berdaya guna tinggi dan tepat guna.

## **Sistem Komputer**

Umumnya, apa yang disebut orang sebagai “komputer” adalah seperangkat alat yang terdiri dari CPU, monitor, dan keyboard. Ada juga yang menyatakan bahwa CPU-lah yang disebut komputer, sementara alat-alat yang lain adalah pelengkapannya, dengan nama sendiri-sendiri seperti monitor, keyboard, mouse, printer dan lain-lain.

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

- Perangkat keras (*hardware*),
- Perangkat lunak (*software*), dan
- Manusia (*brainware*).

Alat-alat yang disebutkan di atas adalah contoh perangkat keras. Sistem komputer tidak bisa berjalan hanya dengan salah satu perangkat, tetapi memerlukan ketiga-tiganya.

## Perangkat Keras

Perangkat keras komputer yang kita kenal bisa digolongkan dalam tiga kelompok:

- Peranti masukan (*input device*);
- Peranti pengolah (*processing unit*);
- Peranti keluaran (*output device*).

Peranti masukan adalah peralatan yang kita gunakan untuk memasukkan data ke komputer, seperti keyboard, mouse, dan scanner.

Peranti pengolah adalah peralatan yang melakukan pengolahan data menjadi informasi, atau yang menjadi “otak” mesin komputer dalam melaksanakan perintah yang diberikan. Peranti pengolah ini sering disebut CPU (*central processing unit*/unit pengolah pusat) atau disebut juga *processor*.

Peranti keluaran adalah peralatan yang digunakan untuk menampilkan informasi hasil olahan komputer, seperti monitor, printer, dan speaker.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa yang sering disebut-sebut CPU itu sebenarnya adalah bagian komputer yang melakukan pengolahan data (*processor*), berbentuk chip, dan dikenal dengan nama merk seperti Intel Pentium, Intel Celeron, AMD Athlon, dan sebagainya.



**Gambar 1-1. Perangkat keras komputer**

Adapun “badan” (*casing*) komputer yang biasa disebut CPU tidak hanya mengandung *processor*, tetapi juga mengandung *mainboard* (atau disebut juga *mother-board*), *diskette drive*, *CD drive*, *harddisk*, *memory* (RAM), *VGA card*, *sound card*, *LAN card* (atau disebut juga *Ethernet card*), *modem*, dan sebagainya.

## 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*.

## 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 memasang perangkat komunikasi,

- 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.

## Media Penyimpanan (Storage)

Komponen perangkat keras berupa disket, harddisk, CD/DVD disebut juga sebagai media penyimpanan (*storage*). Disebut media karena berfungsi sebagai wadah atau tempat penampungan. Kita bisa menyimpan data pada media disket, harddisk, dan CD/DVD tanpa takut kehilangan akibat tidak adanya arus listrik.

Media penyimpanan bisa berfungsi ganda, yaitu sebagai peranti masukan (menyediakan data untuk diolah oleh processor) dan sekaligus sebagai peranti keluaran (menyimpan data/informasi yang sudah diolah).

## 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

Umumnya sistem operasi yang disebutkan di atas bisa kita pasang pada komputer yang biasa kita kenal (komputer *desktop* dan *laptop*). Untuk komputer jenis lain digunakan sistem operasi yang lain pula.

Ragam sistem operasi juga ditentukan oleh perusahaan pembuatnya serta versi keluarnya. Untuk sistem operasi DOS kita mengenal PC-DOS (dari IBM), MS-DOS (dari Microsoft) dan sebagainya. Untuk Windows (dibuat oleh Microsoft) kita mengenal Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP, Windows ME, Windows 2003 dan sebagainya. Untuk Linux kita mengenal distro (*distribution*) SuSe, Mandrake, RedHat dan sebagainya.

Ada pula sistem operasi yang umumnya dipasang pada komputer merk tertentu saja, seperti Macintosh. Sistem operasi ini dipasang pada komputer merk Apple (pembuat sistem operasi dan pembuat komputernya sama). Sistem operasi ini biasanya dipakai untuk pekerjaan-pekerjaan desain grafis, seperti pada setting percetakan.



Gambar 1-2. Tampilan sistem operasi Windows

## Bahasa Pemrograman

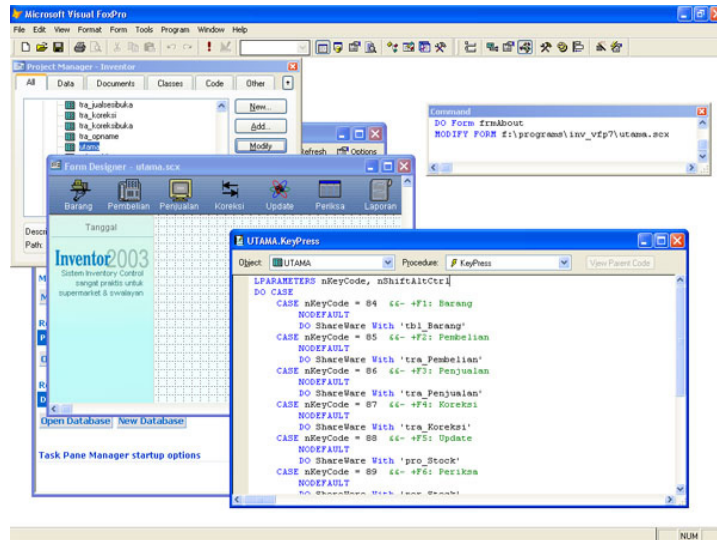
Bahasa pemrograman adalah bahasa yang dipakai untuk membuat program komputer. Dengan bahasa pemrograman kita bisa menyusun perintah-perintah yang harus dijalankan oleh komputer sehingga menghasilkan informasi atau melakukan pekerjaan sesuai keinginan kita.

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 membuatkan 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

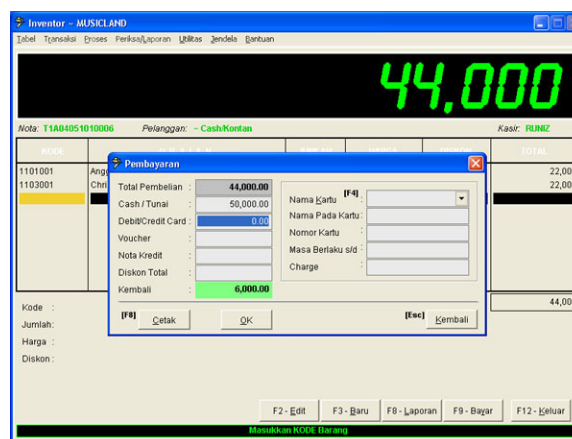


Gambar 1-3. Membuat program dengan Visual FoxPro

## 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.



Gambar 1-4. Tampilan sebuah program aplikasi untuk toko swalayan

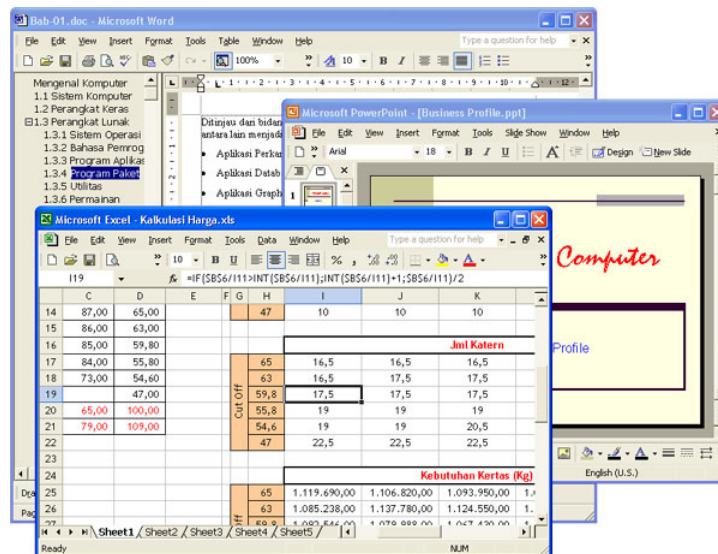


## Program Paket

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!



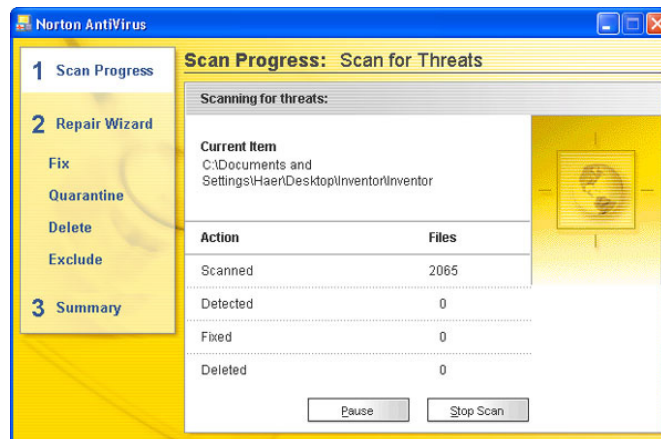
Gambar 1-5. Program-program yang tersedia pada Microsoft Office

## 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.



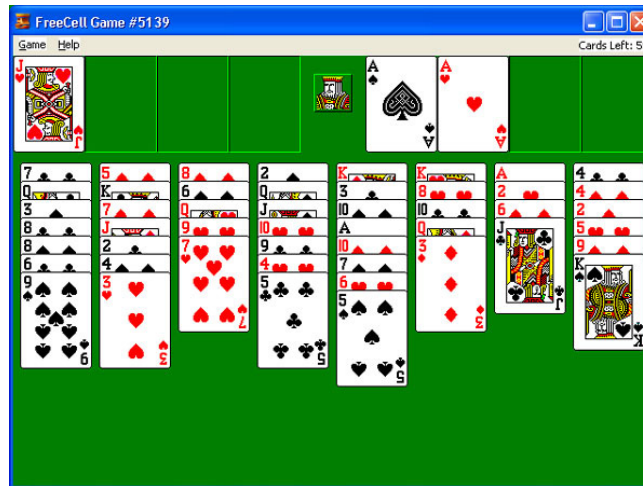
Gambar 1-6. Program anti virus sedang mendeteksi virus komputer

## 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)
- Kurusetra (terkenal sebagai game internet asli buatan anak Indonesia)



Gambar 1-7. Tampilan program permainan FreeCell

## Multimedia

Program multimedia meliputi program-program untuk memainkan musik/lagu, memutar film/video, menangkap siaran radio/televi 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).



Gambar 1-8. Tampilan program Jet-Audio

## Manusia

Manusia adalah unsur yang paling menentukan di dalam sistem komputer, karena manusia mempunyai otak (*brain*) yang dinamis dan bisa membuat kebijaksanaan. Manusia bisa mempertimbangkan banyak elemen sekaligus dalam membuat keputusan, termasuk menggunakan intuisi. Hal inilah yang tidak dimiliki oleh perangkat keras maupun perangkat lunak komputer.

Sebagai pemakai komputer, manusia digolongkan dalam tiga kategori, yaitu:

- **System Analyst**, yaitu orang yang menganalisa kebutuhan dan menentukan bagaimana sistem komputer bisa memenuhi kebutuhan tersebut;
- **Programmer**, yaitu orang yang menyusun perintah-perintah dalam bahasa pemrograman sehingga komputer bisa melakukan tugas untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan;
- **Operator**, yaitu pemakai atau orang yang menjalankan program yang telah dibuat oleh programmer. Pemakai komputer yang kita kenal umumnya tergolong kategori ini karena tidak menyusun sendiri programnya tetapi langsung menggunakan. Istilah lain untuk pemakai adalah *user* (pemakai).



InfoKomputer

Gambar 1-9. Pemakai komputer

## Jaringan Komputer dan Internet

Pada umumnya, komputer yang kita gunakan atau yang sering kita lihat di rumah-rumah adalah komputer yang berdiri sendiri, artinya tidak berhubungan dengan komputer lainnya. Komputer yang berdiri sendiri ini disebut komputer *stand-alone*.

Sebenarnya komputer-komputer bisa saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Komputer-komputer yang saling berhubungan disebut jaringan komputer (*network*). Jaringan ini bisa meliputi area yang kecil, misalnya untuk satu kantor saja, yang disebut *local area network* (LAN). Ada juga jaringan komputer yang luas, misalnya meliputi satu kampus atau satu daerah, yang disebut *wide area network* (WAN).

Kegunaan jaringan komputer antara lain:

- Bisa saling bertukar data atau informasi secara langsung,
- Bisa memanfaatkan peralatan yang dipasang pada komputer lain,
- Bisa mengerjakan suatu pekerjaan secara bersama-sama.

Jaringan komputer yang meliputi seluruh dunia yang sangat terkenal adalah *internet*. Melalui internet orang di seluruh dunia bisa saling berhubungan, saling bertukar data/informasi, bermain bersama dan sebagainya.

Jika komputer kita ingin dihubungkan dengan komputer yang lain, kita harus memasang perangkat jaringan, misalnya memasang LAN Card dan menghubungkan komputer tersebut dengan kabel jaringan. Jika komputer kita ingin dihubungkan dengan internet, kita bisa memasang *modem* dan berlangganan koneksi internet pada perusahaan penyedia jasa internet (*Internet Service Provider/ISP*).



Gambar 1-10. Tampilan sebuah situs web di internet