

APLIKASI KOMPUTER



Intoduction

MN- APLIKASI KOMPUTER (MANAJEMEN)

Chalifa Chazar
www.script.id
chalifa.chazar@gmail.com

Last update : Maret 2017 | chalifa.chazar@gmail.com

Waktu & Tata Tertib Kuliah

- Waktu : Sabtu, Jam 11.00
- Ruangan : Lab. Besar
- Enrollment Key :

- Penilaian :
 - Tugas : 30%
 - UTS : 35%
 - UAS : 35%

- **Perhatian!** Perangkat mobile/gadget harap di set dalam mode silent.

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa mengetahui teknologi-teknologi komputer yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas khususnya aktivitas perkantoran.
- Mahasiswa mampu menerapkan teknologi komputer untuk menunjang pengerjaan pengolahan data (teks dan angka).

Info | Modul | Upload

- Semua Modul, Info Kuliah, Info Tugas, dan Pengumpulan Tugas diakses melalui web <http://script.id>.
- Untuk pengumpulan tugas, quis, dan ujian harap perhatikan ketentuan upload tugas.
- Khusus untuk kelas Weekend, semua modul, forum dan tugas dapat diakses melalui web <http://elearning.stmik-im.ac.id/>

Materi Perkuliahan

1. Pengenalan komputer
2. Pengenalan perangkat-perangkat komputer
3. Pengenalan sistem operasi
4. Aplikasi pengolahan teks/dokumen (MS Word)
5. Aplikasi pengolahan angka/perhitungan (MS Excel)
6. Aplikasi persentasi (MS PowerPoint)

Question?

- **Aplikasi komputer** → penggunaan teknologi komputer untuk menunjang aktivitas perkantoran yaitu pengerjaan pengolahan data (teks dan angka).
- Mengapa kita perlu belajar komputer?

Answer

- Karena **keahlian komputer** saat ini merupakan minimal keahlian standar yang harus dimiliki untuk meningkatkan produktivitas dan daya saing di pasar tenaga kerja dalam lingkup masyarakat era informasi.

Peran Komputer Dalam Masyarakat di Era Informasi

- Masyarakat dapat mengumpulkan dan mengakses informasi untuk menunjang aktivitasnya, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam mengambil sebuah keputusan.
- Keputusan yang diambil saat ini memerlukan lebih banyak informasi dibandingkan dengan waktu lalu.
- Perubahan tsb menuntut informasi yang lebih banyak, akurat, relevan, lengkap dan tepat waktu.

Peran Komputer Dalam Masyarakat di Era Informasi

- Peran komputer dalam masyarakat di era informasi adalah untuk meningkatkan efisiensi dan kemampuan sumber daya manusia dalam berbagai bidang kehidupan, seperti:
 - Pendidikan
 - Kedokteran
 - Perindustrian
 - Militer
 - Ekonomi dan bisnis
 - Bidang teknik dan hiburan

Apa Itu Komputer?

- Komputer berasal dari bahasa latin, "*computare*" yang artinya menghitung.
- Menurut **Robert H. Blissmer**, komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input, menyimpan perintah-perintah dan menyediakan output dalam bentuk informasi.
- Menurut **Winograd dan Flores**, definisi komputer saat ini bergantung kepada masalah sosial, ekonomi, budaya, dan politik dimana komputer tersebut digunakan.

Klasifikasi Komputer

- Berdasarkan data yang diolah
- Berdasarkan penggunaannya
- Berdasarkan kapasitas dan ukurannya
- Berdasarkan bentuk dan ukuran fisik

Komputer Berdasarkan Data yang Diolah

- **Komputer Analog**

- Jenis komputer yang bisa digunakan untuk mengolah data kualitatif.
- Data yang ada bukan berupa simbol, tetapi masih merupakan suatu keadaan, misalnya, keadaan suhu/kelembaban udara, ketinggian/kecepatan adalah merupakan suatu keadaan yang oleh komputer kemudian ditetapkan sehingga menjadi suatu ukuran.

- **Komputer Digital**

- Jenis komputer yang digunakan untuk mengolah data yang bersifat kuantitatif (sangat banyak jumlahnya).
- Data dari digital komputer biasanya berupa simbol yang memiliki arti tertentu, misalnya simbol alfabetis (A-Z), simbol numerik (0-9) atau simbol khusus (+, -, &, ?, !, dll).

Komputer Berdasarkan Data yang Diolah

- **Komputer Hybrid**

- Jenis komputer yang bisa digunakan untuk mengolah data yang bersifat kuantitatif ataupun kualitatif.
- Hybrid komputer juga dapat dikatakan sebagai gabungan dari analog dan digital komputer.
- Komputer jenis ini banyak digunakan di rumah sakit untuk memeriksa keadaan tubuh pasien, yang nantinya dapat mengeluarkan analisa dalam bentuk gambar, grafik atau tulisan.

Komputer Berdasarkan Penggunaannya

- Komputer untuk tujuan khusus (*Special purpose computer*)
 - Dirancang untuk memecahkan masalah khusus, misalnya SPC (untuk simulasi interaksi sistem partikel), SGI (untuk pengolahan grafik), dll.
- Komputer untuk tujuan umum (*General purpose computer*)
 - Dirancang untuk memecahkan bermacam-macam masalah dengan berbagai program, misalnya Personal Computer (PC).

Komputer Berdasarkan Kapasitas & Ukurannya

- **Komputer mikro (*micro computer*)**
 - Komputer dengan microprosesor sebagai pusat pengendali utamanya. Contohnya komputer desktop, video game consoles, laptop, tablet PCs, dll.
- **Komputer mini (*mini computer*)**
 - Komputer yang bersifat multiuser, yaitu sebuah komputer mini yang dapat dihubungkan sampai dengan 64 terminal.
- **Komputer kecil (*small computer*)**
 - Menggunakan sistem multiprogramming, multiprocessing, virtual storage, dan multiuser dengan terminal sampai dengan ratusan.

Komputer Berdasarkan Kapasitas & Ukurannya

- **Komputer menengah (*medium computer*)**
 - Digunakan untuk komunikasi data dengan ratusan terminal yang terpisah dari pusat komputernya.
 - Pusat komputer biasanya merupakan medium komputer, dan terminalnya menggunakan komputer mikro atau mini, untuk penerapan distributed data processing.
- **Komputer besar (*large computer*)**
 - Dikenal sebagai komputer mainframe.
 - Digunakan oleh perusahaan besar, misalnya perusahaan penerbangan yang memiliki ratusan kantor cabang diseluruh dunia.
- **Komputer super (*super computer*)**
 - Super komputer memiliki ciri khas yaitu kecepatan proses yang tinggi serta memiliki kemampuan menyimpan data yang jauh lebih besar apabila dibandingkan dengan mainframe.
 - Ukurannya sangat besar dan harganya mahal.

Komputer Berdasarkan Bentuk & Ukuran Fisiknya

- Tower
- Desktop
- Portable
- Notebook
- Subnotebook
- Palmtop

Tower



Desktop



Portable



Notebook



Subnotebook



Palmtop



Perkembangan Komputer (Tanenbaum, 1992)

- Komputer generasi pertama (1945-1955)
- Komputer generasi kedua (1955-1965)
- Komputer generasi ketiga (1965-1980)
- Komputer generasi keempat (1980-now)

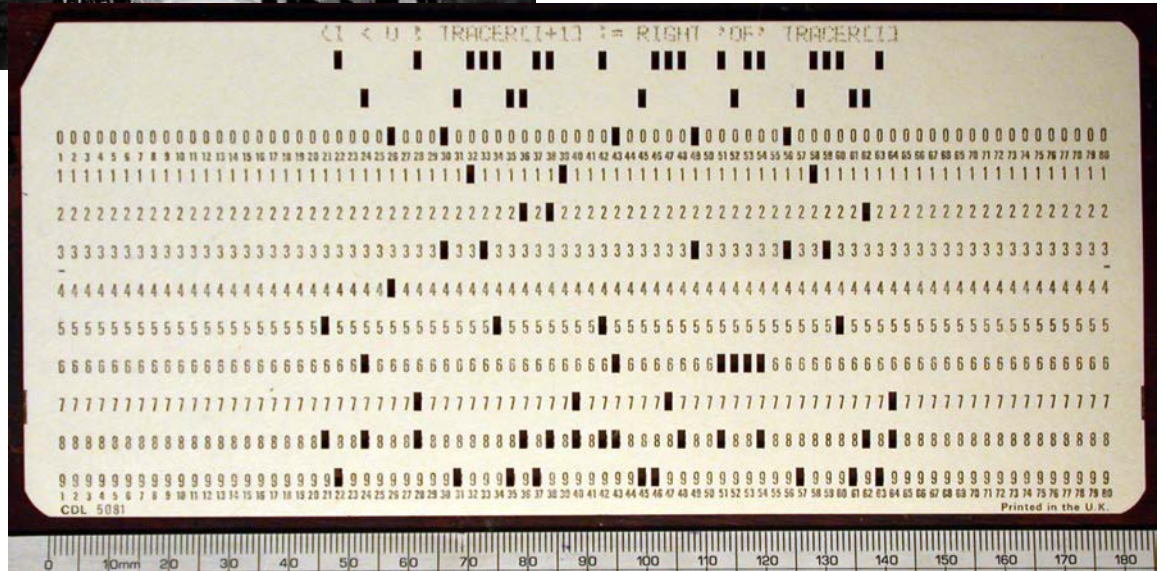
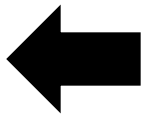
Generasi Pertama (1945-1955)

- Sistem perangkat keras
 - Calculating machine using vacuum tubes
 - Salah satu peristiwa penting (1950): punched card
- Sistem perangkat lunak
 - Machine language using plugboard
 - Aplikasi: numerical calculation
- Keterangan
 - Belum ada sistem operasi
 - Sistem terpusat



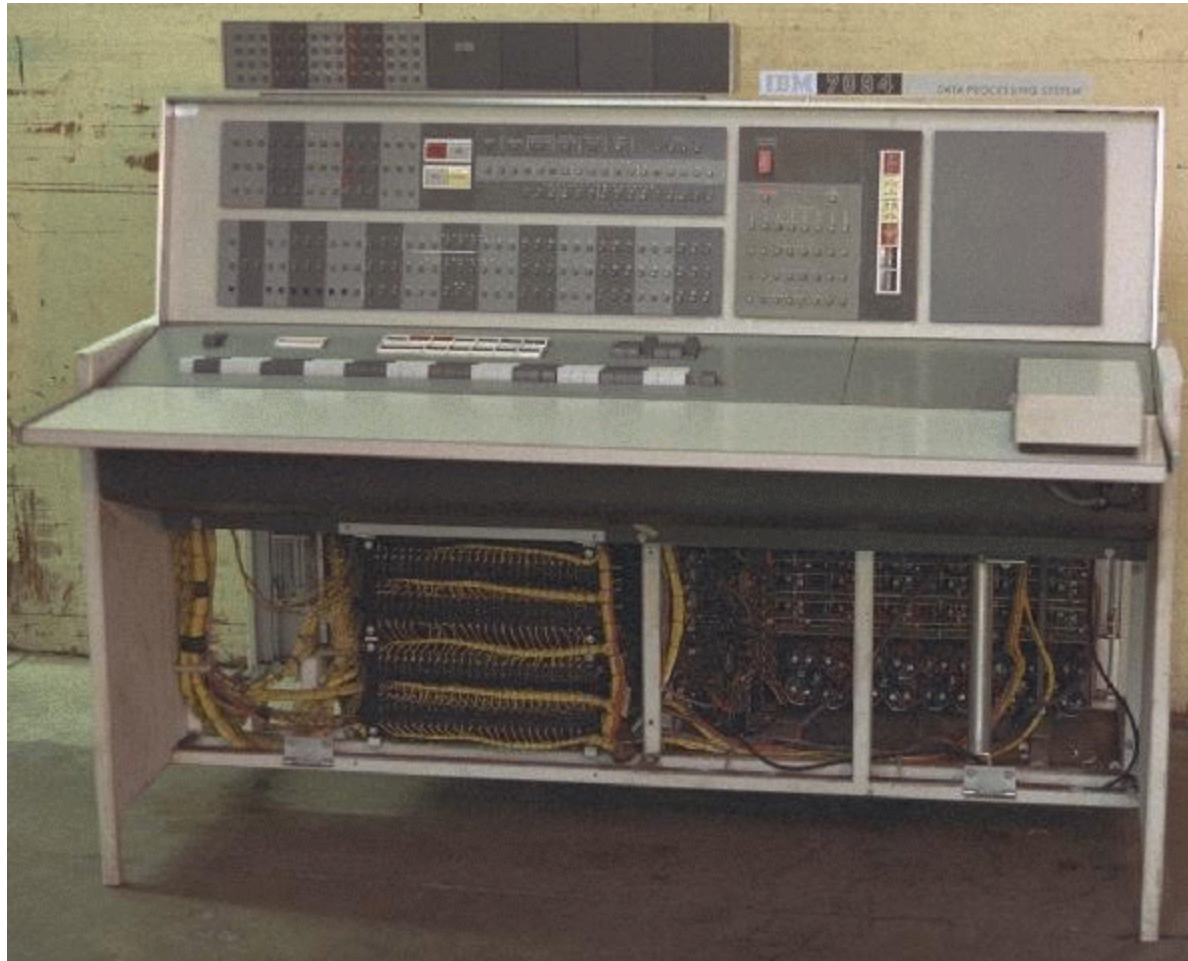
➔ Komputer Pertama

Punched Card



Generasi Kedua (1955-1965)

- Sistem perangkat keras
 - Transistor
 - Sistem:
 - Character oriented: IBM 1401
 - Numeric oriented: IBM 7094
- Sistem perangkat lunak
 - Batch system
 - FMS (*Fortran Monitor System*), IBSYS
- Keterangan
 - Belum ada sistem operasi
 - Terdapat fungsi-fungsi dasar sistem operasi
 - Sistem terpusat



Generasi komputer ke 2 merupakan generasi pertama dari sistem operasi

Generasi Ketiga (1965-1980)

- Sistem perangkat keras
 - IC (*Integrated Circuit*)
 - Sistem:
 - IBM System/360
 - GE-645
- Sistem perangkat lunak
 - Multiprogramming
 - Spooling (*Simultaneous Peripheral Operation On Line*)
 - Timesharing
 - Sistem:
 - CTTS (*Compatible Time-Sharing System*)
 - MULTICS (*MULTiplexed Information and Computing Service*)
 - UNICS (*Uniplexed Information and Computing Service*) = UNIX

Generasi Ketiga (1965-1980)

- Keterangan
 - Sudah ada sistem operasi
 - Sistem terpusat

Generasi Keempat (1980-now)

- Sistem perangkat keras
 - LSI (*Large Scale Integration*) *Circuit*
 - Sistem:
 - *Personal Computer*
 - *Network System*
- Sistem perangkat lunak
 - *User friendly software*
 - Sistem:
 - *Network Operating System*
 - *Distributed Operating System*
- Keterangan
 - Sistem tersebut



</TERIMA KASIH>

Chalifa Chazar, S.T, M.T

Email: chalifa.chazar@gmail.com

script.id

Copyright @2017