

Mata Diklat	: Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi
Program Studi	: Semua Program Studi
Kompetensi	: Mengoperasikan PC <i>stand alone</i> dengan system operasi berbasis GUI
Kode	: HDW.OPR.102.(1).A
Durasi Pemelajaran	: 8 Jam @ 45 menit
Penyusun	:

I. Petunjuk

1. Bacalah modul ini dengan seksama sebelum Kamu melakukan praktik diruangan computer
2. Jika ada yang kurang kamu pahami mintalah petunjuk dari tutormu
3. Praktikkan setiap tutorial hingga selesai sebelum kamu mempraktikkan tutorial berikutnya
4. Kerjakan Tes Kemampuan baik secara teoretis maupun praktik dengan benar
5. Jika kamu telah mengikuti semua tutorial dan tes kemampuan laporkan pada tutormu untuk dikoreksi
6. Mintalah Tes Formatif
7. Jika tes kamu lulus Kamu akan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus kamu harus mengulang mempelajari modul ini.

II. Kriteria Kinerja

1. Koneksi catu daya sudah tersambung
2. Perangkat protective seperti UPS dan *stabilizer* (jika ada) sudah dinyalakan
3. Koneksi peralatan *input/ output* sudah tersambung
4. Semua komponen sudah disiapkan untuk kondisi penyalan normal/ *default*
5. Indikator penyalan seperti lampu dan atau suara muncul secara benar sesuai dengan *user manual*
6. Proses *Power-On-Self-Test* (POST) dan proses aktivasi sistem operasi berjalan sesuai dengan *user manual*
7. Muncul tampilan pada layar monitor yang menunjukkan komputer siap pakai, yang merupakan tampilan sistem operasi sesuai dengan *user manual* sistem operasi yang digunakan
8. Indikator penyalan seperti lampu dan atau suara muncul secara benar sesuai dengan *user manual*
9. Proses *Power-On-Self-Test* (POST) dan proses aktivasi sistem operasi berjalan sesuai dengan *user manual*
10. Muncul tampilan pada layar monitor yang menunjukkan komputer siap pakai yang merupakan tampilan sistem operasi dengan *user manual* sistem operasi yang digunakan
11. Tampilan yang muncul pada layar monitor merupakan tampilan yang menunjukkan proses *shutting-down* secara normal sesuai dengan *user manual* sistem operasi yang digunakan
12. Indikator seperti lampu dan atau suara akan tampak/ terdengar secara benar sesuai dengan *user manual*

III. Tujuan Pemelajaran

Setelah mempelajari modul ini, Kamu diharapkan untuk dapat :

1. Memahami konsep dasar pengoperasian komputer;
2. Memahami konsep menghidupkan, mengoperasikan dan mematikan komputer;
3. Mengoperasikan mouse;
4. Mengoperasikan keyboard.

IV. Uraian Materi

A. Memulai Windows Me

Praktik 1 :

Memulai SO Windows Me

Pada prakteknya, memulai sistem operasi windows adalah sama dengan menyalakan komputer, karena pada komputer yang didalamnya telah terpasang SO Windows Me, program sistem operasi akan dijalankan secara otomatis begitu komputer dinyalakan. Kecuali pada komputer yang didalamnya terpasang sistem operasi ganda misalnya Windows Me dengan Windows NT Workstation.

Coba Sekarang Kamu duduk di depan komputer selanjutnya :

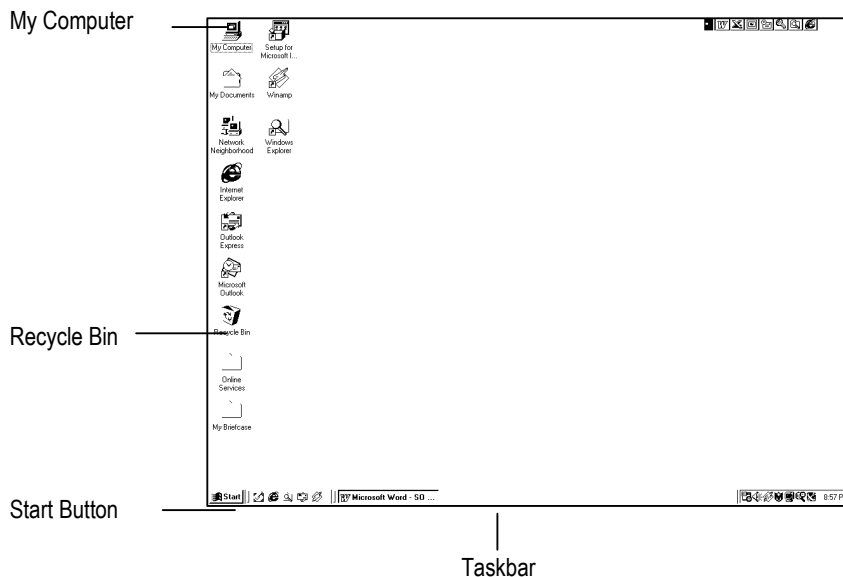
Tekan tombol **[POWER]**. Hidupkan monitor dengan menekan tombol **on** di monitr, tunggu hingga terjadi proses *booting*:

Setelah program sistem operasi selesai melakukan proses awal, tampilan akan berhenti dengan menampilkan windows isian.

Ada dua hal yang dapat dilakukan :

1. **Lengkapi isian dengan nama pemakai dan password yang sesuai kemudian KLIK tombol OK.**
Untuk isian Nama Pemakai, biasanya akan terisi oleh nama pemakai yang terakhir mengisikan. Bila perlu dapat menghapusnya dan mengganti sesuai dengan kebutuhan
Kemudian tekan tombol TAB untuk mengetikkan passwordnya, dan terakhir meng-klik tombol OK
2. **Abaikan isian dengan KLIK tombol CANCEL.**

B. Memahami Layar Utama Windows Me



Gambar-02
Tampilan utama dari Windows Me. Yang biasa disebut dengan **Desktop** Kelengkapannya tergantung kepada bagaimana setting dilakukan

Setelah Kamu menghidupkan komputer, dan proses booting maka akan mendapat tampilan sebagaimana pada gambar-02 diatas menunjukkan tampilan umum dari layar kerja atau biasa disebut **desktop** yang mungkin pada setiap komputer yang dijumpai tidak sama. Berikut ini beberapa penjelasan mengenai bagian-bagian penting yang sering dimanfaatkan. Simak dan perhatikan dengan sesama :

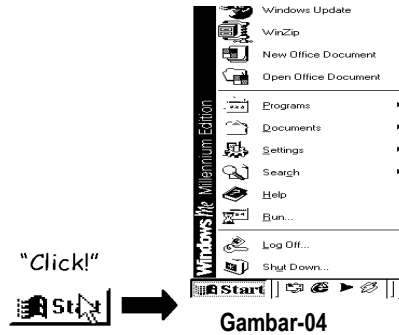
Tabel-01 : Bagian Utama dari Layar Windows Me

Objek (Ikon)	Keterangan
Desktop	Daerah latarbelakang layar Windows. Dapat didaur atau disesuaikan dengan keinginan berupa penempatan Shortcuts bagi program-program favorit, dokumen, serta tampilan dari latar belakangnya
My Computer	Merupakan pilihan untuk melihat berbagai hal yang terdapat dalam komputer.
Recycle Bin	Tempat menyimpan file file yang telah dihapus. Tempat ini di-ibaratkan sebagai tempat sampah. Sejah file yang dihapus masih terdapat dalam tempat ini, file tersebut dapat dikembalikan.
Taskbar	Biasanya terdapat pada bagian bawah dari layar. Pada bagian ini dapat dilihat program apa yang sedang dijalankan, yang sekaligus dapat juga digunakan sebagai media untuk beralih windows program yang sedang berjalan.
Start Button	Tombol yang terdapat pada Taskbar yang berguna untuk menjalankan aplikasi-aplikasi program yang telah diinstalasi pada komputer Kamu. Biasanya juga, melalui tombol Start ini, dapat dilakukan pencarian file atau perubahan seting yang diperlukan

C. Menggunakan Mouse : PENUNJUKAN, KLIK dan KLIK-GANDA

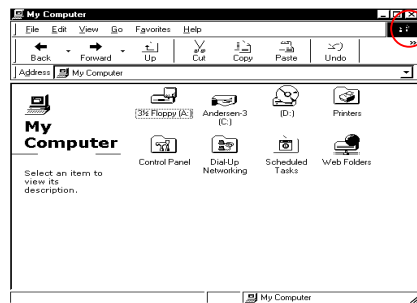
Tombol kiri → ← Tombol Kanan

Gambar-03



Gambar-03
Gambaran Mouse pada umumnya.

"Klik"
"Klik"
My Computer



Gambar-05

Tombol Close

PENUNJUK

Gambar-04
Tampilan yang akan muncul bila tombol Start di kenai Klik

Gambar-05
Windows yang akan muncul bila KLIK GANDA di Gambar My Computer

Window di kendalikan dengan menggunakan *mouse* dan *Keyboard*. *Mouse* digunakan untuk menunjuk, memilih, dan memindahkan objek dalam layar komputer. Posisi penunjukan diperlihatkan sebagai panah pada layar yang akan bergerak seiring pergerakan mouse yang dilakukan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai dua aksi paling mendasar dalam menggunakan mouse.

Praktik 2 :

Langkah 1: Pegang mouse Kamu, lalu gerakan kearah sembarang yang Kamu inginkan. perhatikan anak panah yang ada dilayar akan bergerak searah pergerakan mouse Kamu, penggerakan anak panah tersebut pada satu objek biasa disebut dengan PENUNJUKAN (pointing).

Langkah 2 : Gerakan mouse Kamu hingga anak panah berada pada tombol Start, tunggu beberapa saat, sehingga muncul tulisan “click here to begin”.

KLIK berarti menekan tombol kiri mouse dan melepaskannya hingga berupa ketukan.

Langkah 3 : Gerakan penunjuk ke tombol Start kemudian KLIK (satu ketuk).

Pada pojok kanan bawahnya (biasanya) akan muncul menu pilihan yang biasa disebut Start Menu. Seperti terlihat

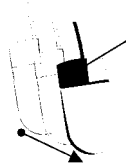
pada Gambar-03

Langkah 4: Gerakan penunjuk ke tombol Gambar MyComputer kemudian KLIK dua kali dalam tempo cukup cepat.

Gerakan tersebut biasa disebut KLIK GANDA. Untuk aksi yang baru Kamu lakukan akan menghasilkan muncul

window seperti terlihat pada Gambar-04.

C. Menggunakan Mouse : DRAG dan DROP



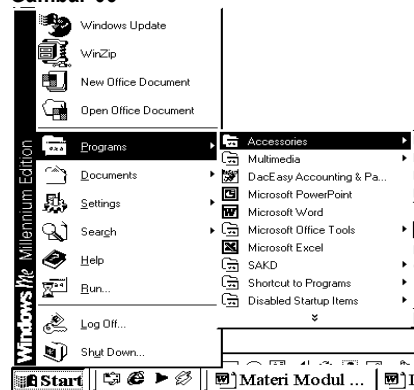
Tekan tombol dan jangan dilepas sambil digerakan ke arah yg diinginkan. Pada lokasi yang diinginkan, lepaskan jari anda dari tombol mouse.

Gambar-06
Menggunakan Mouse untuk DRAG dan DROP

Tampilan Game Solitaire

Gambar-08
Tampilan Start Menu untuk memilih program Game Solitaire

Gambar-06



Gambar-07

Gambar-08

Seandainya objeknya adalah sebuah tas, maka yang dimaksud dengan Drag kurang lebih sama dengan menjinjing-nya sedang drop dimaksudkan sebagai tindakan menaruh tas yang dijinjing tersebut. Seperti halnya tas diatas, objek-objek pada komputer yang tertampil di layar dapat diperlakukan seperti itu, dipilih dipegang, di-geser atau digerakan kemudian ditaruh pada tempat barunya. Proses aksi ini biasa disebut dengan istilah drag-and-drop.

Praktik 3 :

Coba Kamu lakukan perintah di bawah ini untuk mendapatkan program kalkulator, ikuti langkah berikut :

1. **KLIK** tombol menu **START**.
2. **Gerakan penunjuk ke pilihan “Programs”, sehingga muncul sub-menu-nya. Kemudian arahkan ke pilihan “Accessories”, arahkan lagi penunjuk ke pilihan “Games”, lalu ke pilihan “Solitaire”.**
Bentuk pilihan menu akan terlihat seperti terlihat pada Gambar-08 Kamu perhatikan, bila pilihan ditandai panah pada sisi kanannya, maka itu berarti pilihan tersebut sebagai kelompok pilihan yang memuat beberapa pilihan lagi didalamnya

3. KLIK pada pilihan “Solitaire.

Pada layar komputer Kamu muncul window program seperti yang tampak pada Gambar-07

Arahkan penunjuk pada satu Gambar kartu, KLIK dan jangan diangkat, kemudian gerakan mouse

4. Lepaskan jari atau tekanan dari tombol mouse tadi.

Lepasnya tahanan jari Kamu akan diiringan dengan terlepasnya juga objek kartu yang tadi seolah menempel pada penunjuk, hal ini yang dimaksudkan dengan DROP.

Pada tabel berikut ini beberapa hal yang dilakukan dengan memanfaatkan proses DRAG-and-DROP tersebut.

Tabel-02 . Beberapa hal yang dilakukan dengan DRAG-and-DROP

Proses	Langkah Pengerjaan
Memindahkan satu window pada lokasi yang pada layar	Klik-tahan baris Judul Window (biasanya berwarna biru), gerakan windows pada lokasi yang diinginkan, kemudian lepaskan tahanan pada tombol mouse.
Memindahkan atau menyalin file pada tempat (folder) yang lain	Arahkan penunjuk pada satu atau beberapa file klik-tahan lalu gerakan ke tempat / folder yang lainnya sesuai keinginan, kemudian lepaskan tahanan
Menggeser window untuk melihat bagian yang belum tampak (scrolling)	Arahkan penunjuk pada kotak kecil atau pendek pada kotak yang lebih panjang, (biasanya kotak terletak di sisi kanan, atau sisi bawah window atau bagian bersangkutan), kemudian lepas tahanan pada lokasi tampilan yang diinginkan
Mengatur ukuran tampak window atau objek lainnya	Arahkan penunjuk pada garis pinggir atau sudut window yang dimaksud, klik-tahan, lalu gerakan mouse ke arah yang sesuai dengan keinginan, kemudian pada ukuran yang diinginkan, lepaskan tahanan pada tombol mouse

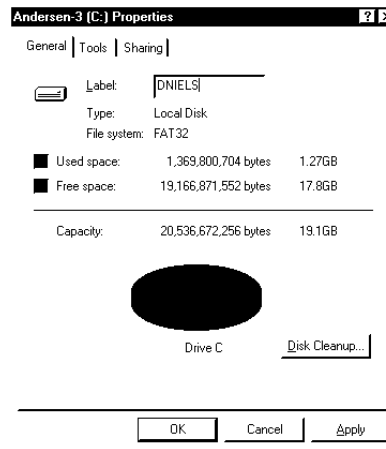
D. Menggunakan Mouse : KLIK-KANAN



Gambar-09



Gambar-10



Gambar-11

Gambar-09
Tombol kanan mouse untuk KLIK-KANAN

Gambar-10
Menu yang muncul bila KLIK-KANAN di pilihan My Computer

Gambar-11
Tampilan Properties pada Drive C:

[Ke Halaman Berikutnya ...](#)