



Kata Pengantar

Microsoft Windows XP merupakan salah satu sistem operasi komputer yang paling banyak digunakan. Mungkin faktor penggunaan yang sangat mudah dan dengan tampilan interface yang cantik. Microsoft Windows XP merupakan generasi perkembangan dari versi-versi windows sebelumnya dengan lebih banyak penambahan fasilitas-fasilitas dan fitur-fitur baru.

Penggunaan dari Microsoft Windows XP sendiri tidak jauh beda dengan penggunaan windows versi sebelumnya, akan tetapi hanya ada perbedaan sedikit letak fitur serta penambahan fitur-fitur baru. Dalam Windows XP pengaturan dan koneksi khususnya untuk jaringan lebih gampang dan mudah serta fasilitas untuk pendeteksian peripheral komponen-komponen tambahan yang diikutsertakan dalam komputer sudah semakin lengkap. Sebagai contoh pendeteksian perangkat yang menggunakan Universal Serial Bus (USB) lebih gampang tanpa menginstal driver dari perangkat tersebut.

Buku Panduan Cara Praktis Menggunakan Windows XP ini menerangkan cara penggunaan fitur-fitur serta fasilitas yang ada pada windows versi ini, serta penggunaan beberapa program aplikasi sederhana yang sering digunakan dalam Windows XP. Sehingga para pembaca dapat lebih mudah dan familiar dengan Windows XP ini.

Akhir kata semoga buku ini bermanfaat bagi anda yang ingin menambah wawasan dan menjadi seorang profesional dibidang komputer dan IT. Penulis juga menyadari banyaknya kekurangan pada buku ini, dan diharapkan adanya saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan buku ini dimasa yang akan datang.

Medan, Juli 2007

Team Work AMIK Triguna Dharma



Daftar Isi

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I WINDOWS XP	1
A. Pengenalan Dasar Komputer	1
1. Defenisi Komputer	1
2. Sejarah Komputer	1
3. Siklus Pengolahan Data	2
4. Sistem Komputer	3
5. Satuan Kapasitas Komputer	3
6. Penyimpanan Data	4
B. Pengenalan Windows XP	5
1. Pengoperasian Mouse	5
2. Tampilan Desktop	6
3. Mengaktifkan Program Aplikasi	7
4. Memodifikasi Ukuran Jendela Program Aplikasi	7
5. Kreasi Jendela Program Aplikasi	8
6. Menonaktifkan Windows	8
BAB II DASAR PENGETIKAN (KEYBOARD)	9
A. Fungsi Keyboard	9
B. Pengelompokan Tombol Keyboard	9
C. Posisi Dasar Tangan di Keyboard	11
D. Sikap Optimal Terhadap Keyboard	11
E. Latihan Mengetik Dengan Typing Tutor	12
F. Mengaktifkan Typing Tutor	12
G. Mengaktifkan Game Typing Tutor	13
H. Keluar Dari Typing Tutor	13
BAB III MICROSOFT PAINT	14
A. Mengaktifkan Program Paint	14
B. Pengenalan Tampilan Program Paint	14
C. Tool Untuk Menggambar	15

D.	Menduplikatkan Objek Gambar	15
E.	Efek Pencerminan Objek (Flip) dan Memutar Objek (Rotate)	14
F.	Mengubah Ukuran / Skala Objek (Stretch)	16
G.	Memiringkan Objek (Skew)	17
H.	Menyimpan Hasil Gambar	17
I.	Membuat Lembar Kerja Baru	18
J.	Membuka Lembar Kerja Yang Telah Disimpan	18
K.	Menutup Program Paint	18
BAB IV	WINDOWS EXPLORER	19
A.	Mengaktifkan Windows Explorer	19
B.	Tampilan Windows Explorer	19
C.	Memodifikasi Tampilan Isi Drive dan Folder	20
D.	Mengurutkan Tampilan Isi Drive dan Folder	21
E.	Membuat Folder	21
F.	Menduplikatkan File atau Folder	21
G.	Memindahkan File atau Folder	22
H.	Menghapus File atau Folder	22
I.	Mengganti Nama File atau Folder	22
BAB V	CONTROL PANEL	23
A.	Mengaktifkan Control Panel	23
B.	Setting-Setting Komputer	23
1.	Mengubah Tampilan Background / Wallpaper pada Desktop	23
2.	Mengubah Tampilan Screen Saver	24
3.	Mengubah Tampilan dan Bentuk Mouse	25
4.	Mengubah Tampilan Jam dan Tanggal	27
5.	Mengubah Setting Bahasa dan Negara di Komputer	27
6.	Mengaktifkan Penggunaan Mouse Dengan Keyboard	28
Lampiran I	30
Lampiran II	31
Lampiran III	32
Lampiran IV	33
Lampiran V	34
Daftar Pustaka	35

Untuk kalangan sendiri

Panduan Praktis



Menguasai

Microsoft

Windows XP

BAB 1

WINDOWS XP

A. Pengenalan Dasar Komputer

1. Defenisi Komputer

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori.

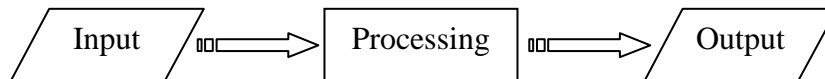
2. Sejarah Komputer

- **Komputer Generasi Pertama** = Komputer dibuat dimulai dari tahun 1946 dengan menggunakan konsep *Store-Program* (operasi komputer dikontrol oleh program yang disimpan di dalam memori). Komputer ini menggunakan tabung hampa udara, serta dibuat dengan bahasa mesin. Ukuran komputer ini sangatlah besar sehingga membutuhkan ruangan yang cukup besar, tetapi cepat panas dan daya simpannya kecil.
- **Komputer Generasi Kedua (1959-1964)** = Komputer generasi ini sudah menggunakan transistor untuk sirkuitnya. Komputer ini dibuat dengan bahasa tingkat tinggi seperti FORTRAN, COBOL. Kapasitas penyimpanan lebih besar serta ukurannya lebih kecil dari generasi pertama.
- **Komputer Generasi Ketiga (1964-1970)** = Komputer generasi ini sudah menggunakan *IC* (Integrated Circuits). Kecepatan dan daya tampung untuk penyimpanan data juga lebih besar yaitu sekitar 1000 x dibanding dengan komputer generasi pertama. Bentuk juga lebih kecil banyak data pada waktu yang bersamaan. Komputer generasi ini juga sudah dapat menampilkan gambar –gambar dan grafik serta juga dapat mengeluarkan suara.

- **Komputer Generasi Keempat (sejak tahun 1970)** = Komputer generasi ini memiliki 2 perkembangan dari komputer generasi ketiga yaitu **Pertama** : pemadatan beribu-ribu IC menjadi satu dalam sebuah Chip. **Kedua** : dikembangkannya komputer micro yang menggunakan *micro-processor* yang berbentuk chip untuk memori komputer

3. Siklus Pengolahan Data

Suatu proses pengolahan data terdiri dari 3 tahapan besar, yang disebut dengan siklus pengolahan data yaitu *Input*, *Processing* dan *Output*.



Gambar 1.1 Siklus Pengolahan Data Pada Komputer

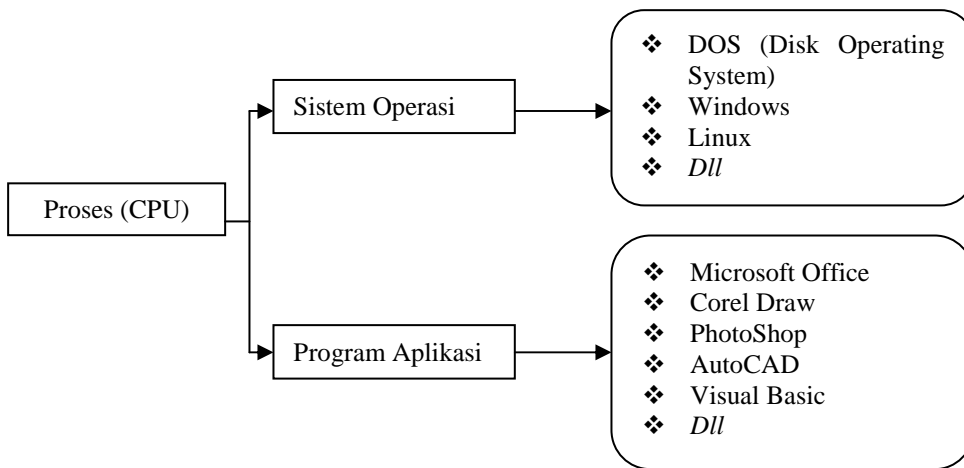
Input : adalah alat yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam komputer yang akan diteruskan ke bagian Processing untuk di proses.

Contohnya : *keyboard, mouse, mic, scanner* dll

Processing : adalah tempat dimana data akan diproses yang dapat berupa menghitung, mengurutkan, membandingkan, mengklarifikasikan, menyimpan atau mengendalikan data tersebut kedalam media penyimpanan.

Yang digunakan untuk memproses adalah **CPU (Central Processing Unit)**.

Pemroses dalam komputer dibagi menjadi 2 bagian yaitu : *Sistem Operasi* dan *Program Aplikasi*.



Gambar 1.2 Pembagian Proses Kerja Central Processing Unit

Output : adalah tahap dimana data yang telah diproses akan dihasilkan atau dikeluarkan berupa informasi.
 Contohnya : *layar (monitor), printer, speaker* dll

4. Sistem Komputer

Agar komputer dapat digunakan untuk mengolah data, maka harus berbentuk sistem komputer (*Computer System*). Sistem adalah jaringan dari pada elemen-elemen yang saling berhubungan, membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut.

5. Satuan Kapasitas Komputer

Satuan Memori	Kapasitas
1 Byte	8 Bit atau 1 Karakter
1 KB (Kilo Byte)	1024 Byte
1 MB (Mega Byte)	1024 KB atau 1.048.576 Byte
1 GB (Giga Byte)	1024 MB atau 1.073.741.824 Byte
1 TB (Tera Byte)	1.099.511.627.776 Bit atau 137.438.953.472 Byte

6. Penyimpanan Data

a. Penyimpanan Internal

- **RAM (Random Access Memory)** adalah media yang digunakan untuk penyimpanan sementara semua data atau program yang sedang digunakan yang dimasukkan dari alat Input.
- **ROM (Read Only Memory)** adalah media penyimpanan yang hanya bisa dibaca saja tanpa bisa mengisi sesuatu ke dalamnya. Isi ROM sudah diisi oleh pabrik pembuatnya berupa sistem operasi yang merupakan program-program pokok yang diperlukan oleh sistem komputer.

b. Penyimpanan External

- **Hardisk** adalah media penyimpanan yang berada di dalam CPU, dalam hardisk inilah seluruh data baik sistem operasi, program aplikasi serta file-file disimpan. Hardisk yang beredar dipasaran berkapasitas dimulai dari 3,2 GB, 4,3 Gb, 6,4 GB, 8,4 GB, 10 GB, 20 GB, 40 GB serta 80 GB dst.
- **Floppy Disk (Disket)** adalah media penyimpanan yang kapasitasnya lebih kecil dari pada hardisk tetapi mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga lebih mudah menggandakan data dari 1 komputer ke komputer lain. Disket umumnya berukuran 3,5 Inch dengan kapasitas 1,44 MB. Serta 5,25 Inch dengan kapasitas 1,2 tetapi untuk ukuran yang satu ini sudah tidak digunakan lagi.
- **Zip Disk** adalah media penyimpanan yang lebih besar dibanding ukuran sebuah Disket. Zip disk mempunyai ukuran yang sama dengan disket tetapi lebih tebal dibanding disket serta kapasitasnya adalah 250 – 750 MB.
- **Piringan Optik.** Media penyimpanan ini berbentuk bulat tipis dengan kapasitas penyimpan jauh lebih besar dibanding disket maupun zip disk yaitu sebesar 700 MB. Penyimpanan ini berupa **CD (Compact Disc) dan DVD (Digital Video Disc)**

- **USB Flash Disk.** Media penyimpanan ini berbentuk pena panjang dan lebar dengan kapasitas yang jauh lebih besar dibanding Disket, Zip Disk maupun CD karena dapat menyimpan data sampai 10 bahkan 20 GB. Media ini menggunakan port USB untuk menghubungkan ke komputer.
- **Memory Card (Kartu Memori).** Penyimpanan data permanen yang biasa digunakan untuk kamera digital maupun HP yang menggunakan memory external. Untuk menghubungkan card ini ke komputer kita membutuhkan Card Reader sebagai media penghubung.

B. Pengenalan Windows XP

1. Pengoperasian Mouse

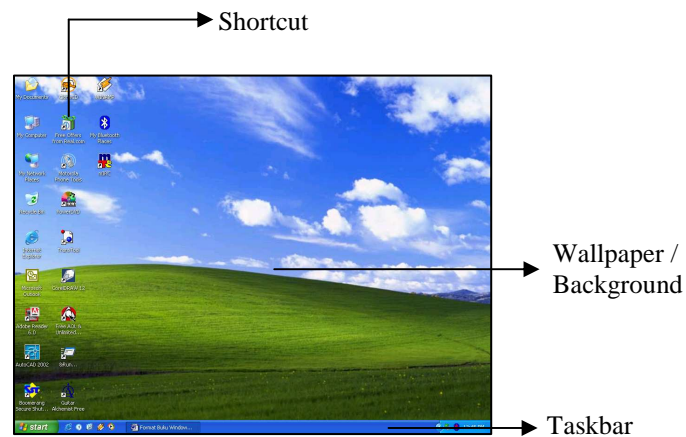
Mouse merupakan salah satu bagian yang penting di dalam pengoperasian windows karena dengan mouse pengoperasian windows menjadi begitu mudah dan praktis. Mouse digunakan untuk memilih data atau perintah yang muncul di layar monitor terutama pada aplikasi yang berbasis gambar. Dalam penggunaannya dikenal beberapa istilah :

- ☞ **Mouse Pointer (Penunjuk Mouse)** yaitu simbol yang mewakili gerak mouse yang terdapat di layar, biasanya berbentuk tanda panah diagonal ke kiri. Pada daerah atau objek tertentu bentuknya dapat berubah.
- ☞ **Click (Klik)** yaitu menekan sekali tombol sebelah kiri dari mouse.
- ☞ **Click (Klik) Kanan** yaitu menekan sekali tombol sebelah kanan dari mouse.
- ☞ **Double Click (Klik Ganda/Klik 2 kali)**, yaitu menekan tombol sebelah kiri mouse secara cepat.
- ☞ **Drag (Menggeser)** yaitu menekan tombol sebelah kiri mouse kemudian menggesernya hingga pada posisi tertentu.

2. Tampilan Desktop

Desktop adalah layar utama ruang kerja dari Windows XP, tempat mengorganisasikan kerja seperti menjalankan program-program. Desktop Windows XP terdiri dari beberapa bagian yaitu :

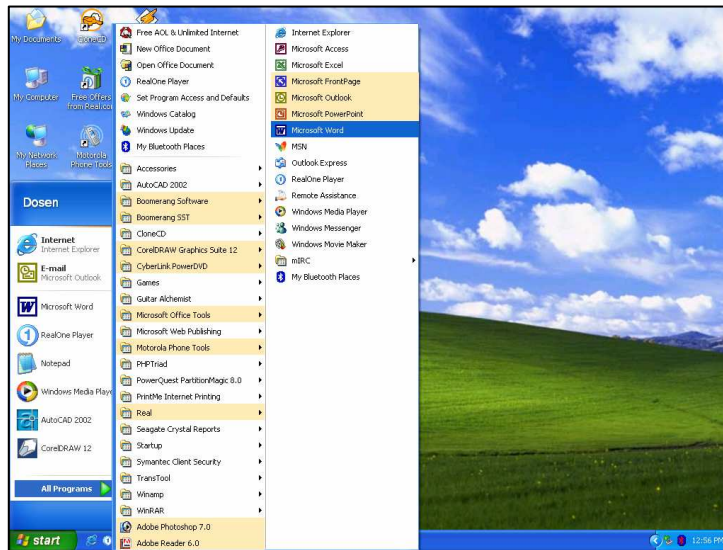
- ✎ **Taskbar** adalah batang baris tempat melekatnya tombol **Start** yang berfungsi untuk membuka menu utama dari Windows XP. Dari menu ini dapat dijalankan semua program aplikasi yang ada. Taskbar juga dapat berisi daftar kegiatan (program) yang sedang dikerjakan atau yang sedang aktif. Daftar kegiatan diwakili dalam bentuk tombol-tombol.
- ✎ **Shortcut (Icon Aplikasi)** berupa gambar perwakilan program yang berukuran kecil yang berfungsi menjadi tombol pintas yang dapat langsung membuka program tersebut. Untuk menggunakan shortcut cukup dengan mengklik dua kali (double click) pada shortcut tersebut.
- ✎ **Wallpaper (Gambar Background)** yaitu gambar latar belakang pada Desktop yang menambah keindahan tampilan layar komputer. Gambar pada background tersebut dapat diganti-ganti sesuai dengan selera user (pengguna) komputer.



Gambar 1.3 Tampilan Desktop Windows XP





3. Mengaktifkan Program Aplikasi

Untuk mengaktifkan suatu program aplikasi dapat dilakukan dari tombol Start yang ada pada Taskbar yaitu dengan cara : Klik tombol **Start – All Program** lalu pilih program yang ingin diaktifkan.



Gambar 1.4 Cara Mengaktifkan Program Aplikasi

4. Memodifikasi Ukuran Jendela Program Aplikasi

-  **Minimize** : berfungsi merubah ukuran jendela program aplikasi menjadi ikon berupa tombol pada Taskbar.
-  **Restore** : berfungsi memperkecil jendela program aplikasi, tetapi masih muncul di layar.
-  **Maximized** : berfungsi memperbesar jendela program aplikasi menjadi satu layar penuh.
-  **Close** : berfungsi untuk menutup program aplikasi yang sedang aktif atau digunakan.

5. Kreasi Jendela Program Aplikasi

Apabila kita mengaktifkan lebih dari 1 program aplikasi, maka kita dapat mengatur tampilan seluruh program tersebut. Untuk melakukan hal itu dapat dilakukan dengan cara klik kanan pada **Taskbar** lalu pilih :

- Cascade Windows (Jendela Bertumpuk)
- Tile Windows Horizontally (Jendela berdampingan secara horizontal)
- Tile Windows Vertically (Jendela berdampingan secara vertical)
- Minimize All Windows (merubah semua jendela program aplikasi menjadi ikon (tombol) pada taskbar)

6. Menonaktifkan Windows

Untuk menonaktifkan windows yang sedang berjalan tidak boleh langsung (ada aturannya), hal ini dilakukan demi menjaga keutuhan dari sistem windows tersebut juga mencegah terjadinya kerusakan pada komputer itu sendiri.

Untuk menonaktifkan windows dapat dilakukan dengan mengklik tombol **Start** pada taskbar lalu pilih **Turn Off**. Klik tombol **Turn Off** untuk mematikan sistem windows sekaligus komputer.



Gambar 1.5 Penonaktifan Windows XP

BAB 2

DASAR PENGETIKAN (KEYBOARD)

A. Fungsi Keyboard

Keyboard atau disebut juga dengan papan tombol atau papan ketik adalah alat yang digunakan untuk memasukkan data dan informasi ke dalam komputer. Secara garis besar sistem keyboard biasanya terdiri dari tombol-tombol *Pengetikan, Angka, Fungsi dan Kontrol*.

B. Pengelompokan Tombol Keyboard

Secara umum, tombol-tombol di keyboard dapat dibagi menjadi enam kelompok berdasarkan fungsinya :

➤ Tombol Standar

Tombol-tombol ini adalah tombol standar yang digunakan untuk pengetikan. Di kelompok ini terdapat tombol huruf mulai dari huruf "A" sampai dengan "Z" dan angka dari "0" sampai "9" juga mencakup tombol-tombol bertanda khusus seperti tanda seru, asterik dan tanda khusus lainnya.

➤ Tombol Kendali dan Manipulasi

- **Tab** berfungsi untuk berpindah dari satu perintah ke perintah lainnya pada program komputer.
- **Caps Lock** berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan huruf besar secara permanen.
- **Backspace** berfungsi untuk menghapus satu karakter di sebelah kiri kursor.
- **Shift** berfungsi untuk mengetik huruf besar secara sementara serta untuk mengambil tanda baca dan simbol yang ada dibagian atas tombol lain.
- **Control (Ctrl)** berfungsi untuk mempersingkat perintah dari suatu program aplikasi
- **Alt** berfungsi untuk menampilkan perintah pada menu bar dari suatu program aplikasi.
- **Escape (Esc)** berfungsi untuk membatalkan suatu perintah.

- **Tombol Fungsi**

Tombol ini merupakan tombol yang dapat mengatur operasi komputer secara singkat. Dengan susunan tombol dimulai dari tombol F1 sampai dengan tombol F2.
- **Tombol Kursor**

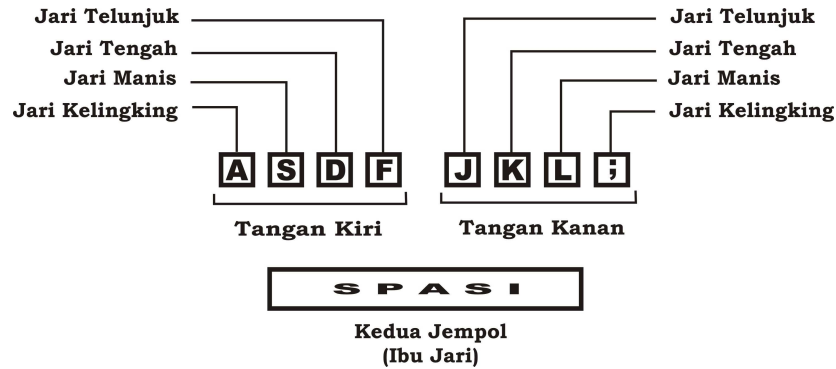
Tombol-tombol ini merupakan tombol kendali dari posisi kursor yang merupakan panduan atau petunjuk ketika mengetikkan teks.

 - **Panah Kiri, Kanan, Atas dan Bawah** untuk menggerakkan kursor ke arah sesuai dengan arah tanda panah (atas, depan, kanan dan kiri).
 - **Insert** berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan sifat pergerakan kursor.
 - **Delete** berfungsi untuk menghapus satu karakter disebelah kanan kursor.
 - **Home dan End** berfungsi untuk menggulung layar ke awal dan akhir halaman.
 - **Page Up dan Page Down** berfungsi untuk menggulung satu layar ke atas dan ke bawah.
- **Tombol Numerik**

Tombol ini sering disebut tombol kalkulator, karena fungsinya yang sama dengan kalkulator. Tombol ini ditempatkan disebelah kanan keyboard. Kelompok tombol ini terdiri dari tombol bertanda angka “0” sampai dengan angka “9” dan tanda operator hitung yang sering digunakan.
- **Tombol Enter**

Tombol ini berfungsi untuk mengeksekusi suatu perintah dari suatu program atau mengakhiri suatu paragraf dan menuju ke paragraf baru.

C. Posisi Dasar Tangan Pada Keyboard



Gambar 2.1 Posisi Jari Tangan Pada Keyboard

D. Sikap Optimal Terhadap Keyboard

Bagian pertama yang harus diperhatikan adalah sikap tubuh. Sikap tubuh selama penekanan keyboard haruslah tegap dengan tempat duduk yang nyaman dan berukuran pas dengan postur tubuh, dan dengan sendirinya maka posisi mata dengan layar monitor akan menjadi benar. Jarak posisi mata dengan layar monitor yang dianjurkan minimal adalah 30 cm.

Bagian kedua adalah posisi lengan. Lengan yang ditekuk harus diletakkan serendah mungkin, agar kepenatan dapat dikurangi. Tidak perlu menekan lengan, tapi cukup letakkan secara ringan pada alas meja atau dasar lainnya.

Bagian ketiga adalah posisi telapak tangan dan jari. Telapak tangan sebaiknya berjarak 3 cm dari bagian bawah keyboard. Sebagai patokan telapak tangan tidak menyentuh bagian bawah keyboard, tapi cukup dekat dengannya. Artinya jari-jari harus dibengkokkan sedikit, sehingga penekanan tombol yang dilakukan oleh jari tidak mengharuskan pergeseran dari telapak tangan maupun dari jari-jari lain di sampingnya.

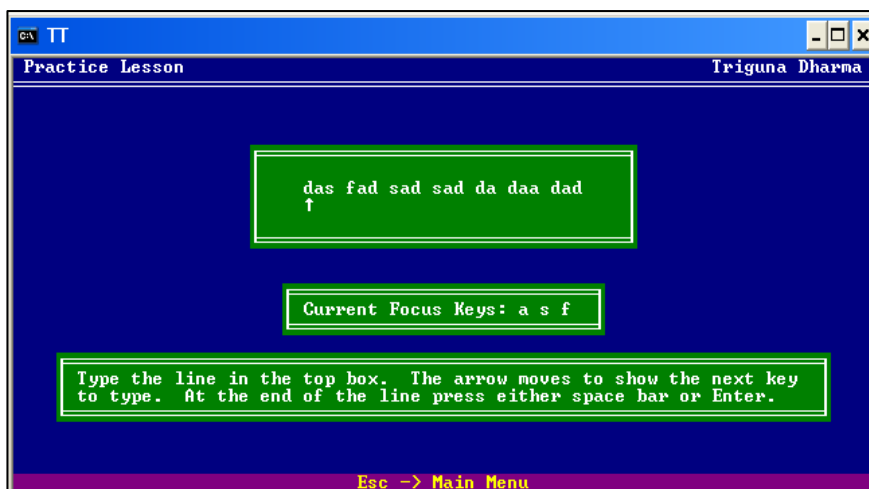
E. Latihan Mengetik Dengan Typing Tutor

Typing Tutor adalah salah satu program yang dapat membantu kita untuk dapat mengetik secara optimal yaitu dengan menggunakan 10 jari. Hal ini dapat membuat kita dapat mengetik secara cepat dan akurat karena dalam mengetik kita tidak perlu lagi melihat tombol keyboard lagi.

F. Mengaktifkan Typing Tutor

Untuk mengaktifkan Typing Tutor dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut : Klik tombol **Start – All Program** kemudian pilih Typing Tutor. Atau cara lain dapat dilakukan dengan cara mengklik dua kali (double click) pada shortcut Typing di desktop.

Setelah muncul tampilan awal, tekan tombol **Enter** sekali, selanjutnya cukup anda ketik nama anda kemudian tekan kembali tombol enter berulang kali sampai jendela latihan mengetik muncul.

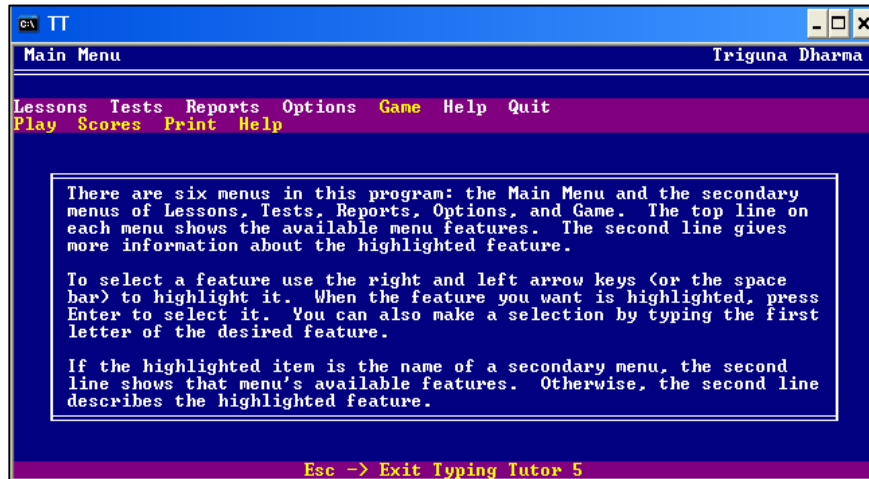


Gambar 2.2 Tampilan Latihan Mengetik Dengan Typing Tutor

G. Mengaktifkan Game Typing Tutor

Agar tidak membosankan dalam berlatih mengetik, maka Typing Tutor juga menyediakan sebuah game yang dapat melatih kecepatan kita mengetik. Untuk membuka game tersebut dapat dilakukan dengan cara :

Jika anda sedang aktif di jendela latihan mengetik, tekan sekali tombol **Escape** sehingga muncullah jendela *Menu Utama*. Dengan menggunakan tombol tanda panah ke kanan atau ke kiri arahkan pada menu **Game** lalu enter sampai game mengetiknya muncul.



Gambar 2.3 Menu Utama Typing Tutor dan Sub Menu Game Untuk Mengaktifkan Game Typing Tutor

H. Keluar Dari Typing Tutor

Untuk keluar dari Typing Tutor dapat dilakukan dengan cara menekan terus tombol Escape sampai muncul jendela dengan 3 pilihan. Pilih Yes jika anda ingin menyimpan nama anda di komputer sekaligus anda dapat meneruskan latihan mengetik untuk waktu mendatang. Pilih No jika anda tidak ingin menyimpan nama anda di komputer. Pilih Return to Main Menu jika anda ingin kembali ke menu utama.

BAB 3

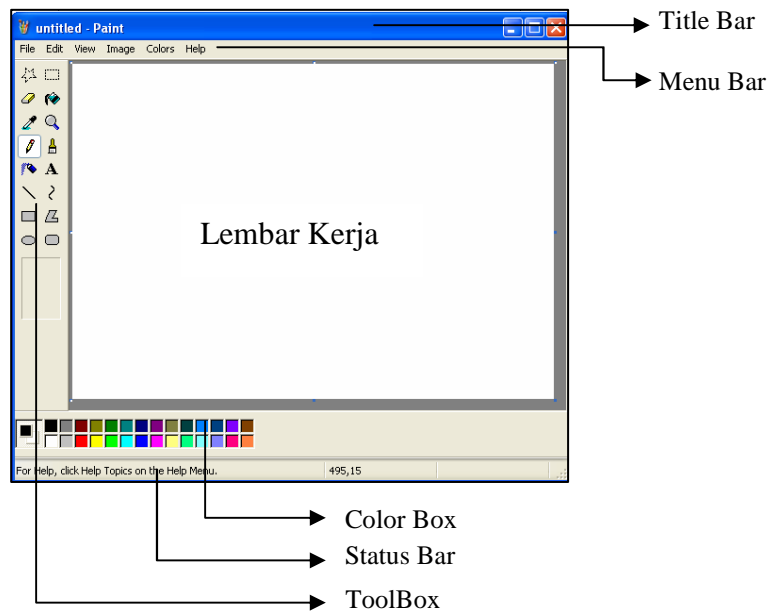
MICROSOFT PAINT

Paint adalah salah satu program aplikasi menggambar sederhana yang sudah disediakan oleh Windows XP. Walaupun sederhana akan tetapi Paint sering digunakan untuk membantu dalam pengetikan seperti untuk membuat gambar yang akan diletakkan di dalam pengetikan tersebut.

A. Mengaktifkan Program Paint

Untuk mengaktifkan Program Paint dapat dilakukan dengan cara mengklik tombol **Start** pada Taskbar, sorot **All Program** lalu pilih **Accessories** kemudian klik **Paint**.

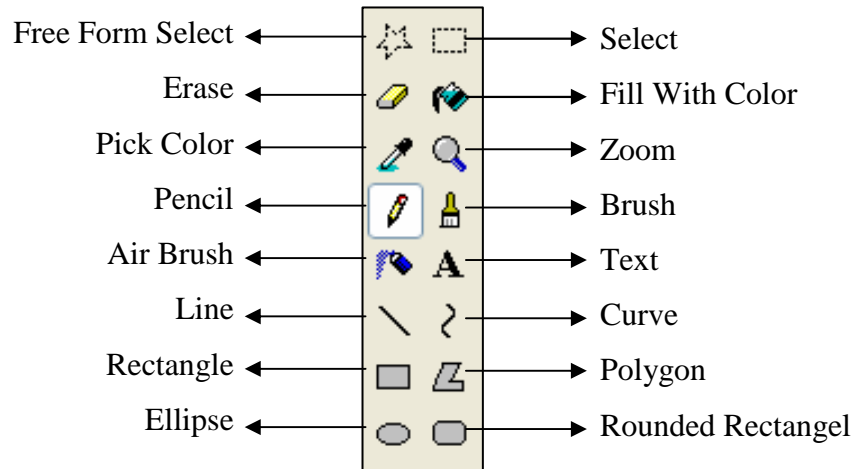
B. Pengenalan Tampilan Program Paint



Gambar 3.1 Pengenalan Tampilan MS Paint

C. Tool Untuk Menggambar

Untuk membuat objek gambar dengan menggunakan program ini dapat dilakukan dengan cara memilih salah satu Tool pada ToolBox, lalu pilih warna kemudian buat gambar dengan cara mendrag mouse pada lembar kerja.



Gambar 3.2 ToolBox (Perkakas) Menggambar

D. Menduplikatkan Objek Gambar

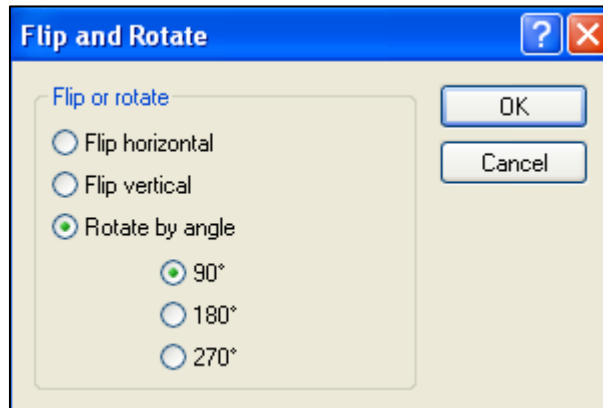
Jika kita ingin memperoleh objek yang sama baik ukuran maupun bentuknya, maka kita dapat menduplikat objek tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cara : Seleksi objek gambar dengan menggunakan **Tool Select** pada ToolBox, klik menu **Edit – Copy**, kemudian pilih kembali menu **Edit – Paste**, geser gambar yang telah di duplikatkan.

E. Efek Pencerminan Objek (Flip) dan Memutar Objek (Rotate)

Seleksi objek yang akan dicerminkan, Klik menu **Image – Flip/Rotate**. Pilih efek pencerminan dan arah putaran untuk objek, klik **OK**.

- **Flip Horizontal** (mencerminkan secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya)

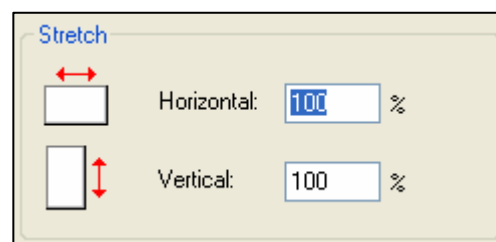
- **Flip Vertical** (mencerminkan secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya)
- **Rotate by Angle** (memutar objek berdasarkan sudut putarannya seperti 90°, 180°, 270°)



Gambar 3.3 Efek Memutar dan Mencerminkan Objek

F. Mengubah Ukuran/Skala Objek (Stretch)

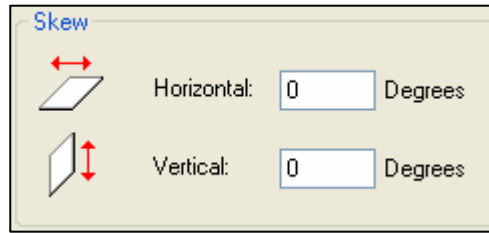
Untuk mengubah ukuran objek dapat dilakukan dengan cara : seleksi dahulu objek yang akan di ubah ukurannya, klik menu **Image – Stretch/Skew**. Isi nilai Horizontal dan Vertical. Jika nilai Horizontal dan Vertical lebih kecil dari 100% maka objek akan diperkecil, sebaliknya jika nilai Horizontal dan Vertical lebih besar dari 100% maka objek akan diperbesar.



Gambar 3.4 Efek Merubah Skala Objek

G. Memiringkan Objek (Skew)

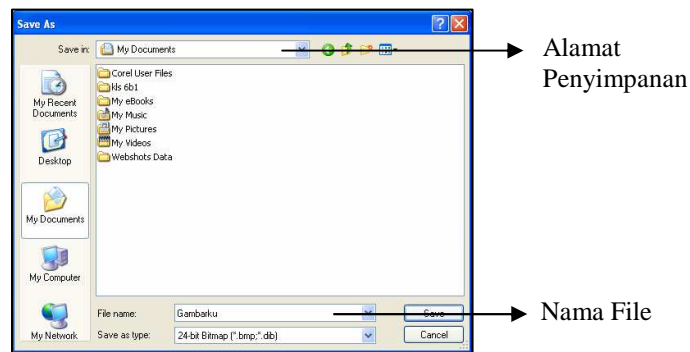
Untuk memiringkan objek dapat dilakukan dengan cara : seleksi dahulu objek yang akan di ubah ukurannya, klik menu **Image – Stretch/Skew**. Isi nilai Horizontal dan Vertical.



Gambar 3.5 Efek Memiringkan Objek

H. Menyimpan Hasil Gambar

Setelah gambar selesai, langkah terakhir adalah menyimpan hasil gambar tersebut didalam komputer. Untuk menyimpan file gambar yang telah dibuat sama dengan cara menyimpan file pada program yang lain yaitu : klik menu **File – Save**, tentukan alamat penyimpanan pada **Save In**, kemudian ketik nama file untuk gambar pada **File Name** lalu klik tombol **Save**.



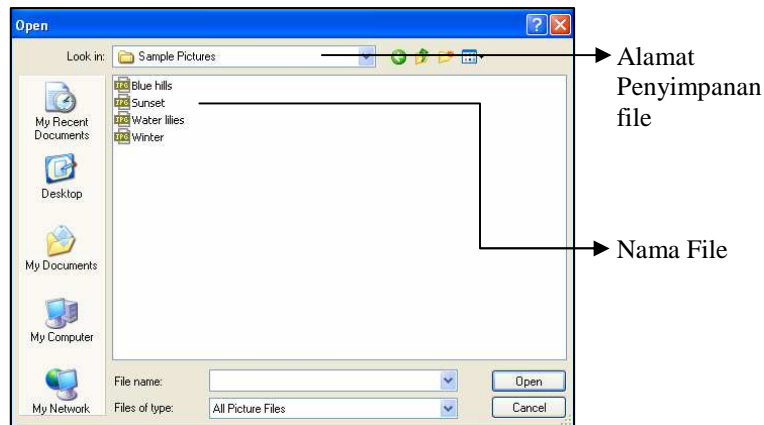
Gambar 3.6 Penyimpanan File Gambar (Save)

I. Membuat Lembar Kerja Baru

Terkadang kita sering membuat lebih dari satu gambar, untuk itu kita perlu membuat atau menambah lembar kerja baru. Untuk membuat lembar kerja baru tersebut dapat dilakukan dari menu **File – New**.

J. Membuka Lembaran Kerja Yang Telah Disimpan

Lembar kerja yang pernah kita buat dan disimpan di dalam komputer dapat kita buka kembali. Untuk membuka kembali file yang telah disimpan dapat dilakukan dari Menu **File – Open**. Cari alamat penyimpanan gambar pada *Look In*, kemudian klik nama file yang akan dibuka. Langkah terakhir klik tombol **Open**.



Gambar 3.7 Membuka File Yang Telah Disimpan (Open)

K. Menutup Program Paint

Untuk menutup program Paint dapat diambil dari menu **File**, kemudian pilih **Close** jika hanya ingin menutup lembar kerja yang aktif atau pilih **Exit** jika ingin menutup lembar kerja sekaligus menutup program Paint.

BAB 4

WINDOWS EXPLORER

Windows Explorer adalah salah satu program aplikasi bawaan dari Windows XP yang digunakan untuk mengoperasikan dan mengatur suatu drive, folder maupun file. Fasilitas ini sangat bermanfaat karena dapat dengan mudah mendayagunakan file dan folder seperti memindahkan, menduplikatkan, memindahkan alamat penyimpanan, menghapus, mengganti nama file, folder maupun drive serta membuka file tanpa melalui tombol Start pada Taskbar.

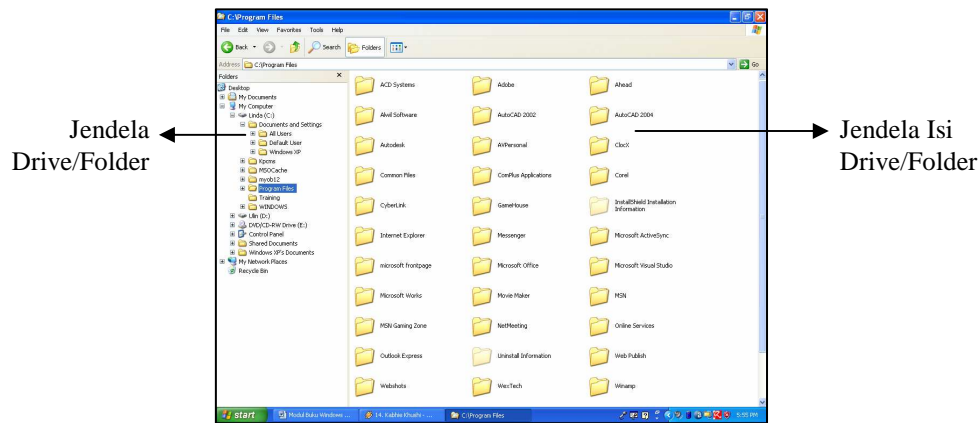
A. Mengaktifkan Windows Explorer

Untuk mengaktifkan Windows Explorer ada beberapa cara yang dapat dilakukan, yaitu sebagai berikut :

- Start – All Program – Accessories – Windows Explorer.
- Klik kanan pada tombol Start – Explore
- Klik kanan pada Shortcut My Computer pada desktop (Background), pilih Explore.

B. Tampilan Windows Explorer

Secara umum Windows Explorer terdiri dari 2 jendela. Jendela yang sebelah kiri untuk menampilkan Drive dan Folder yang ada di dalam drive tersebut sedangkan jendela yang sebelah kanan untuk menampilkan isi dari drive maupun dari folder yang diklik pada jendela sebelah kiri.



Gambar 4.1 Tampilan Windows Explorer

C. Memodifikasi Tampilan Isi Drive dan Folder

Pada jendela sebelah kanan isi drive maupun isi dari folder dapat dimodifikasi tampilannya. Hal ini dilakukan agar pengguna lebih mudah untuk mengorganisasikannya. Modifikasi ini dapat dilakukan dengan 5 tampilan yang diambil dari menu **View** yaitu :

- **Thumbnails** : File dan folder akan ditampilkan dalam ukuran besar, jika terdapat file photo atau gambar maka akan dapat langsung dilihat gambarnya.
- **Tiles** : File dan folder akan ditampilkan dalam bentuk ikon-ikon yang berukuran besar.
- **Icon** : File dan folder akan ditampilkan dalam bentuk icon-icon yang berukuran kecil serta akan disusun secara horizontal
- **List** : File dan folder akan ditampilkan dalam bentuk icon-icon yang berukuran kecil tapi akan disusun secara vertical
- **Detail** : File akan ditampilkan dengan seluruh informasi tentang file tersebut baik berupa kapasitas filenya, Type filenya serta tanggal penyimpanannya.

D. Mengurutkan Tampilan Isi Drive dan Folder

Untuk mengurutkan atau menyortir isi drive maupun folder dapat dilakukan dari menu **View – Arrange Icons by**. Untuk mengurutkan file atau folder tersebut dilakukan berdasarkan :

- By Name : berdasarkan nama, biasanya disusun sesuai abjad
- By Type : berdasarkan tipe file programnya, biasanya folder akan berada di barisan pertama diatas.
- By Size : berdasarkan kapasitas atau ukuran/besar filenya.
- By Modified : berdasarkan tanggal penyimpanan di dalam komputer.

E. Membuat Folder

Folder dapat diartikan sebagai media tempat penyimpanan file yang dapat digunakan untuk mengelompokkan file tersebut sesuai dengan jenisnya. Sebagai contoh file-file gambar akan disimpan dalam sebuah folder tersendiri yang diberi nama photo sedangkan file tugas tidak akan digabungkan dengan folder photo tersebut tapi mungkin akan disimpan dalam folder baru yang diberi nama tugas. Hal ini dilakukan agar file kita tidak tercampur aduk sehingga jika kita ingin menggunakan file tersebut dapat dengan mudah dibuka karena sudah tidak bercampur dengan file lain.

Untuk membuat folder dapat dilakukan dari menu **File – New** kemudian pilih **Folder**. Kemudian ketik nama folder sesuai dengan kebutuhan lalu tekan tombol Enter.

F. Menduplikatkan File atau Folder

Pengguna sering menggandakan file atau folder. Hal ini dilakukan agar pengguna dapat memindahkan datanya dari satu komputer ke komputer lain. Biasanya file atau folder tersebut akan dipindahkan dari komputer ke flashdisk maupun sebaliknya. Untuk dapat menggandakan file atau folder tersebut dapat dilakukan dengan cara : klik file yang akan digandakan pada jendela sebelah kiri (untuk folder dapat diklik pada jendela sebelah kiri ataupun jendela sebelah kanan) kemudian klik menu **Edit – Copy**, lalu pilih folder atau drive tujuan, klik menu **Edit – Paste**.

G. Memindahkan File atau Folder

Alamat penyimpanan suatu file maupun folder dapat dirubah. Misalkan file kita yang tersimpan di komputer akan dipindahkan ke dalam flashdisk. Untuk memindahkan file atau folder dapat dilakukan dengan cara : klik file atau folder yang akan dipindahkan, klik menu *Edit – Cut*, lalu pilih folder atau drive tujuan, klik menu *Edit – Paste*.

H. Menghapus File atau Folder

File-file atau folder yang sudah tidak diperlukan lagi dapat kita hapus untuk mengurangi kapasitas memori di komputer atau di flashdisk. Caranya : klik nama file atau folder yang akan dihapus, kemudian klik tombol *Delete* di keyboard lalu jawab *Yes*.

I. Mengganti Nama File atau Folder

Nama file atau folder yang tersimpan dapat kita ganti dengan nama yang lain. Untuk mengganti nama file atau folder langkahnya adalah sebagai berikut : klik kanan pada nama file atau folder yang akan diganti, kemudian pilih Rename. Ketik nama file atau nama folder yang baru kemudian tekan tombol Enter.

BAB 5

CONTROL PANEL

Control Panel adalah pengaturan pengoperasian komputer. Hal yang diatur pada Control Panel hampir mencakup seluruh pengoperasian komputer baik internal maupun external. Internal mencakup pengoperasian software baik sistem operasi Windowsnya maupun Program Aplikasinya. External mencakup perangkat keras (Hardware) seperti komponen-komponen yang dimasukkan diluar dari komponen yang ada dikomputer seperti flashdisk, printer, scanner maupun yang lainnya.

A. Mengaktifkan Control Panel

Untuk mengaktifkan penggunaan Control Panel dapat dilakukan dengan mengklik tombol Start pada taskbar kemudian pilih Control Panel, atau untuk versi Windows ME kebawah setelah mengklik tombol Start kemudian pilih Setting – Control Panel.

B. Setting – Setting Komputer

1. Mengubah Tampilan Wallpaper/Background pada Desktop

Untuk merubah gambar wallpaper atau background pada desktop melalui Control Panel yaitu dengan mengklik 2 kali (Double Click) pada icon Display kemudian atur seperti berikut :

- ☞ Klik Tab Desktop
- ☞ Pilih gambar yang akan ditampilkan pada bagian Background
- ☞ Position :
 - Stretch : Gambar akan ditampilkan sesuai dengan ukuran penuh satu layar
 - Center : Gambar akan ditampilkan dalam ukuran yang sebenarnya dan diletakkan pada posisi ditengah-tengah layar
 - Tile : Gambar akan ditampilkan secara berulang untuk memenuhi tampilan satu layar.

- ☞ Tombol Browse digunakan jika kita ingin memilih gambar yang lain diluar kolom background.
- ☞ OK

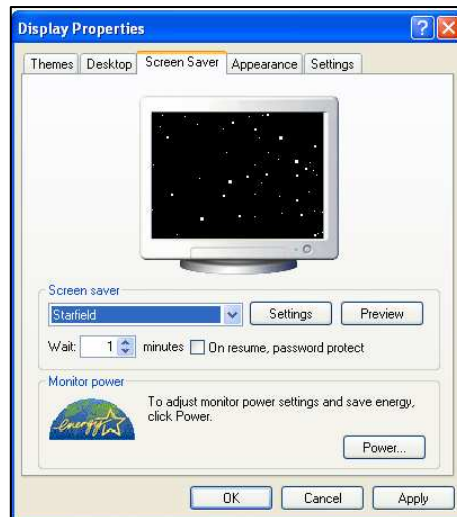


Gambar 5.1 Pemilihan Gambar Wallpaper untuk Desktop

2. Mengubah Tampilan Screen Saver

Screen Saver adalah tampilan animasi yang akan muncul jika mouse atau keyboard tidak disentuh dalam waktu yang telah ditentukan dan dengan bentuk yang ditentukan pula. Untuk mengubah tampilan Screen Saver, dari Control Panel double klik pada icon Display, kemudian atur sebagai berikut :

- ☞ Klik tab Screen Saver
- ☞ Pilih jenis animasi pada Screen Saver
- ☞ Wait : Tentukan lamanya waktu Screen Saver akan muncul jika mouse dan keyboard tidak disentuh
- ☞ Preview : untuk melihat hasil sementara screen saver
- ☞ OK

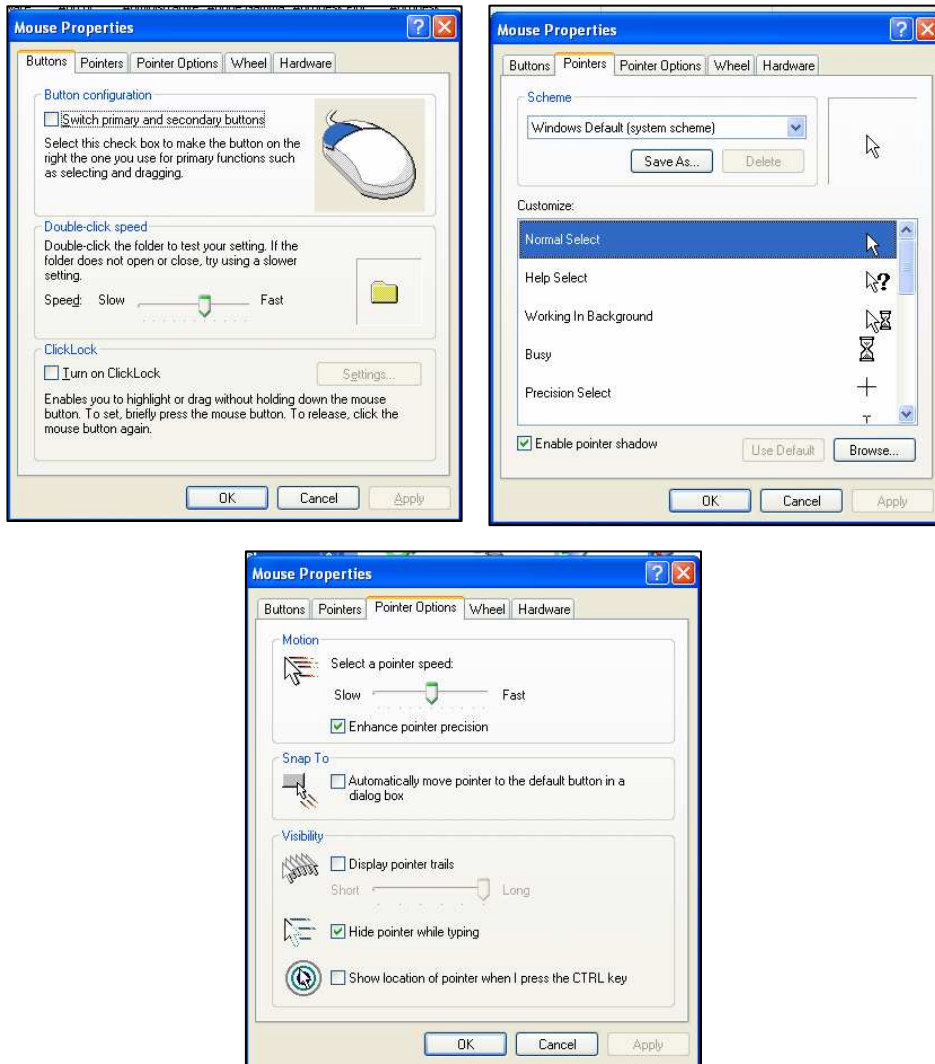


Gambar 5.2 Pemilihan Screen Saver

3. Mengubah Tampilan dan Bentuk Mouse

Untuk mempercantik tampilan kerja di windows, kita dapat mengubah bentuk mouse sesuai yang kita hendaki. Untuk mengubah bentuk tampilan mouse dilayar dapat dilakukan dari Control Panel. Pada jendela Control Panel, double klik pada icon Mouse, kemudian atur sebagai berikut :

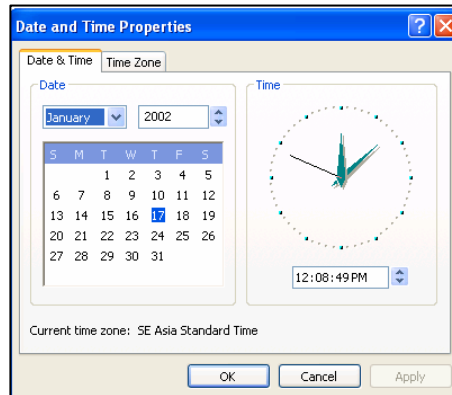
- Klik Tab Button : pada Speed untuk mengatur kecepatan double klik pada mouse.
- Klik Tab Pointers : untuk mengubah bentuk mouse menjadi bentuk yang lain.
- Klik Tab Pointers Options : untuk membuat bayangan pada mouse jika digerakkan.



Gambar 5.3 Pengaturan Mouse Dari Control Panel

4. Mengubah Tampilan Jam dan Tanggal

Untuk mengatur waktu dan tanggal yang aktif pada komputer dapat diatur melalui Control Panel. Klik double klik pada icon Date and Time. Kemudian atur jam dan tanggal sesuai yang diinginkan. Kemudian klik tombol Apply lalu OK.

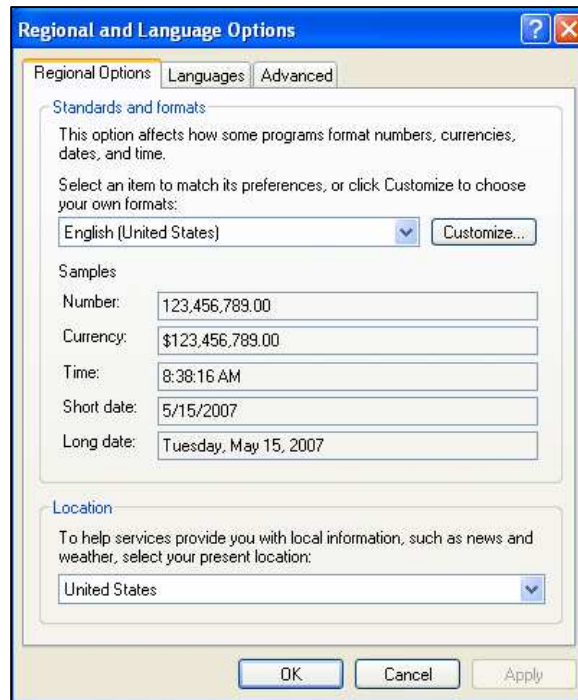


Gambar 5.4 Pengaturan Jam dan Tanggal di Komputer

5. Mengubah Setting Bahasa dan Negara di Komputer

Setting negara pada komputer terkadang perlu juga kita atur. Hal ini berhubungan dengan mata uang yang akan digunakan pada program aplikasi hitungan. Sebagai contoh jika setting negara yang digunakan adalah setting Inggris maka mata uang yang dihasilkan akan mempunyai simbol Dollar (\$), tetapi jika yang aktif adalah setting Indonesia maka yang dihasilkan adalah simbol Rupiah (Rp). Selain dengan simbol mata uang yang sedang digunakan, dalam program aplikasi tertentu terkadang setting negara yang aktif sangat berpengaruh. Sebagai contoh pada program Microsoft Excel, jika setting komputer yang aktif adalah setting Inggris maka dalam setiap fungsi (rumus) yang digunakan harus menggunakan simbol *koma* (,), sedangkan jika yang aktif adalah setting Indonesia maka yang digunakan dalam fungsi (rumus) adalah simbol *titik koma* (;).

Untuk mengatur setting negara yang aktif pada komputer ini dapat dilakukan dari Control Panel yaitu dengan men-double click pada ikon Regional and Language Options



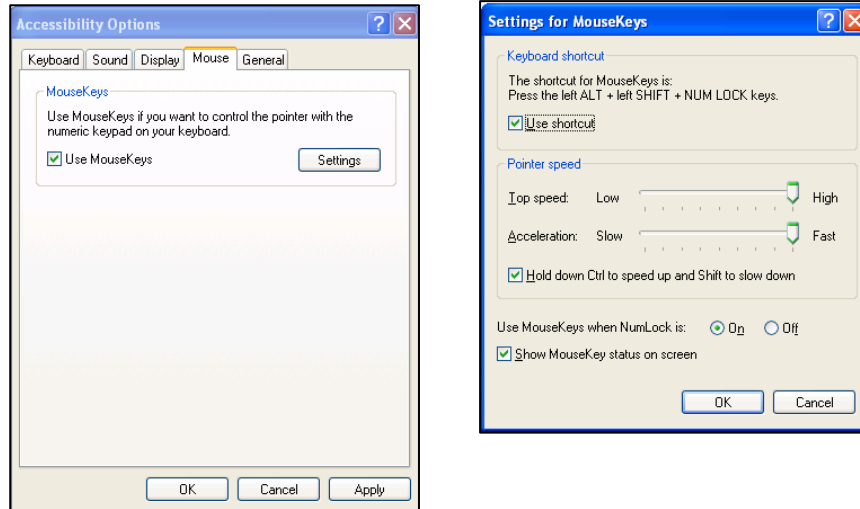
Gambar 5.5 Pengaturan Setting Negara Yang Aktif di Komputer

6. Mengaktifkan Penggunaan Mouse Dengan Keyboard

Dalam kondisi tertentu terkadang mouse yang kita gunakan rusak sehingga tidak dapat digunakan. Untuk mengatasi hal tersebut untuk sementara kita dapat menggunakan mouse dari keyboard, tetapi sebelum itu kita harus terlebih dahulu mengaktifkannya dari Control Panel yaitu dengan cara :

- Double klik pada icon **Accessibility Option**.
- Klik tab Mouse
- Beri tanda pada Use Mouse Key

- Pada Top Speed dan Acceleration atau kecepatan gerakan mouse
- Gunakan tombol angka sebelah kanan mouse untuk menggerakkan mouse.



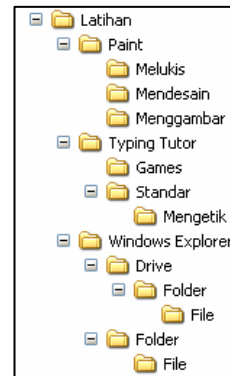
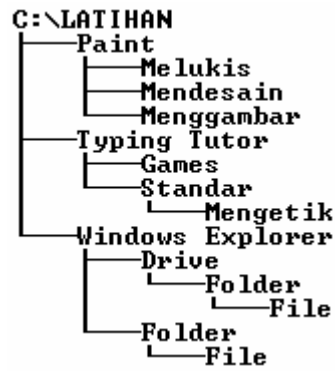
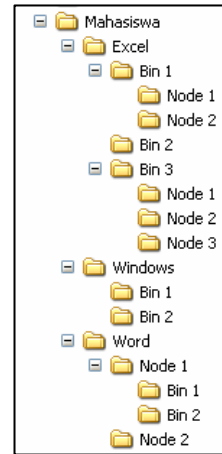
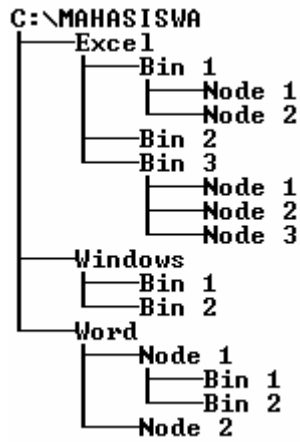
Gambar 5.6 Mengaktifkan Penggunaan Mouse Dengan Keyboard

Lampiran 1

Buatlah susunan folder berikut ini di Windows Explorer :

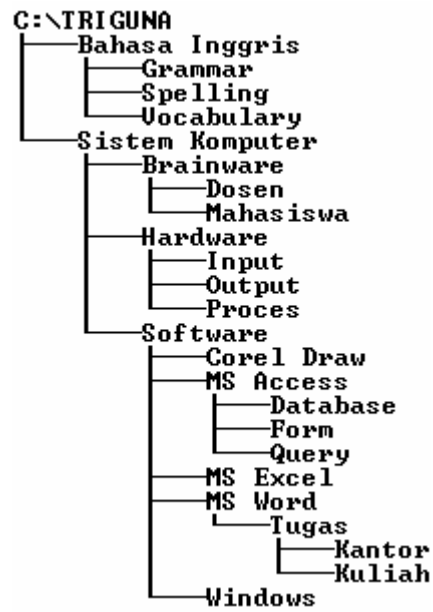
Struktur

Hasil

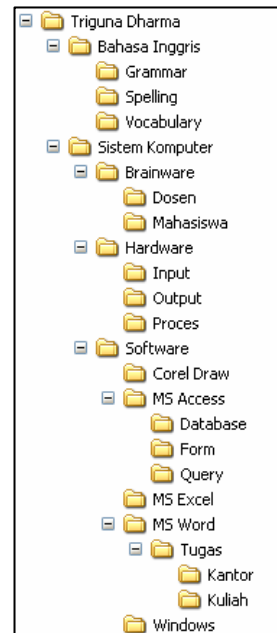


Lampiran 2

Struktur

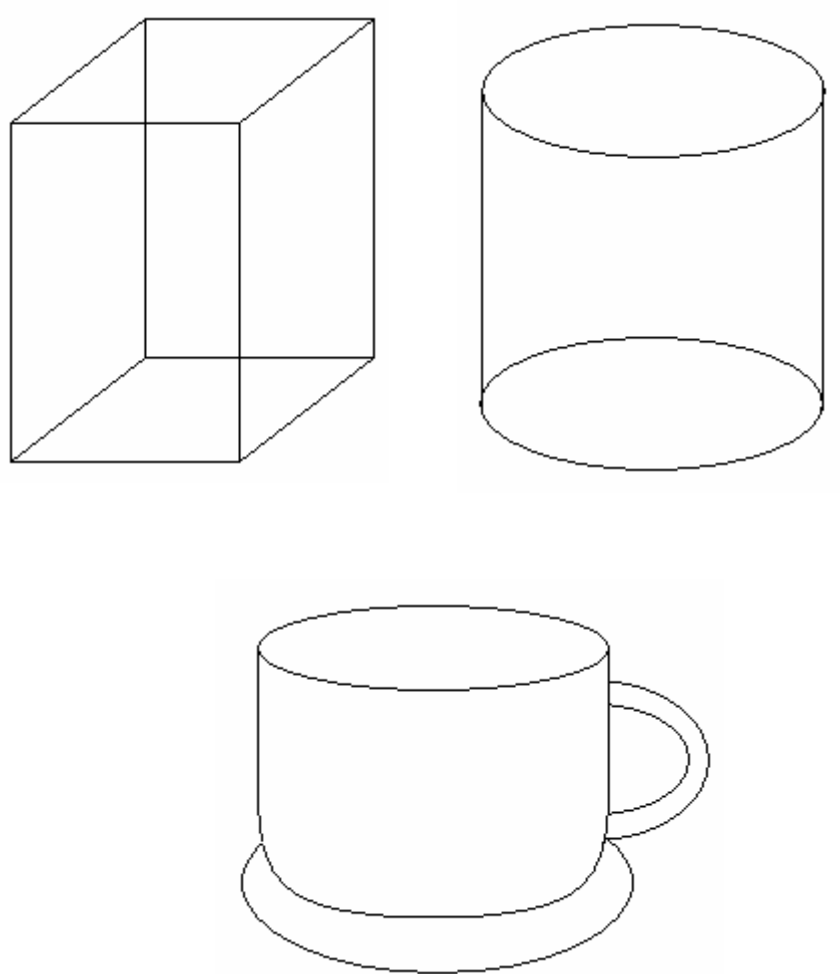


Hasil

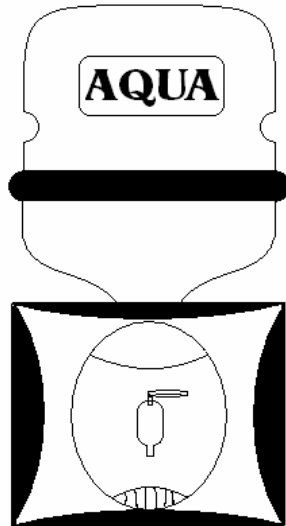
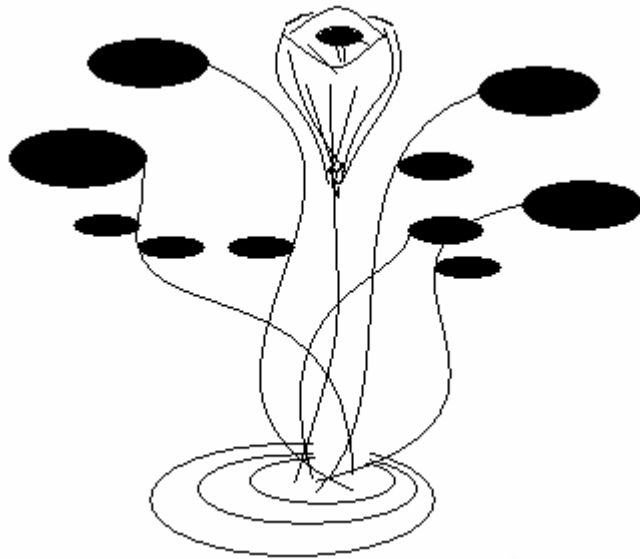


Lampiran 3

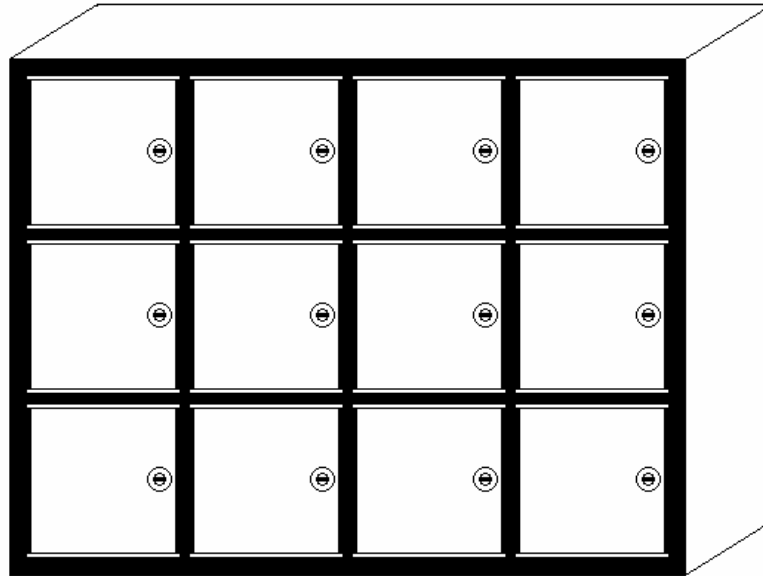
Buatlah gambar berikut dengan menggunakan program MS Paint !



Lampiran 4



Lampiran 5





Daftar Pustaka

Hartono, Jogianto. Mba, PhD (2004), *Pengenalan Komputer*,
Yogyakarta : Penerbit Andi

Binanto, Iwan (2005), *Sistem Operasi*, Yogyakarta : Penerbit Andi

Kadir, Abdul & Ch. Triwahyuni, Terra (2005), *Pengenalan Teknologi
Informasi*, Yogyakarta : Penerbit Andi

Pardosi, Mico (2004), *Sistem Operasi Windows dan Internet secara mudah
dan cepat*, Surabaya : Penerbit Indah