M._Abdi_Pulungan.docx

by

Submission date: 03-Jan-2022 09:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 1736981602

File name: M._Abdi_Pulungan.docx (1.83M)

Word count: 3277

Character count: 21885

**Analisis Perangkat Masukan Input Divices) Pada Perangkat
Keras (Hardware) Komputer dalam Sistem Informasi
Manajemen**

M. Abdi Pulungan (0702212226)
SISTEM INFORMASI – 6 FST UIN
Sumatera Utara Medan 2021/2022
mhd.abdi24434@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan semua kegiatan bergantung kepada teknologi. Teknologi seakan menjadi kebutuhan pokok, yang digunakan dalam berbagai bidang. Dengan demikian sebagai salah satu upaya mengikuti perkembangan teknologi itu Universitas Islam Negri Sumatera Utara (UIN SU) sebagai salah satu institusi pendidikan yang berbasis teknologi informasi, menggunakan Sistem Informasi Manajemen (SIM) sebagai support kepada pegawai dan mahasiswa nya agar dapat menyelesaikan aktivitas nya secara efektif dan efesien.

Perkembangan sistem informasi manajemen pada saat ini telah mengubah banyak perubahan besar dalam model pengambilan keputusan organisasi dan manajemen di semua tingkat operasi (implementasi teknis) dan kepemimpinan. Saat menulis sistem informasi manajemen, ini akan membahas topik yang berkaitan dengan penguasaan teknologi informasi, efeknya, dan pentingnya dalam proses pengambilan keputusan manajemen. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak pemahaman untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan untuk menjelaskan metode dan pengaruhnya. Menggunakan pengembangan sistem informasi manajemen dalam pengambilan keputusan manajemen sistem informasi tu sendiri.

Kata kunci: Perangkat keras , sistem informasi manajeme

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Teknologi Informasi merupakan sekumpulan data informasi yang berupa sains dalam dunia bisnis ataupun alat yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah kehidupan manusia sehari-hari.

Salah satu teknologi adalah komputer, komputer merupakan perangkat elektronik yang bisa menerima inputan dan dilanjutkan dengan prosesan untuk mewujudkan outputan yang berupa informasi.

Sistem komputer adalah gabungan dari elemen-elemen komputer (Hardware, software, brainware) yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk melakukan pengolahan data bertujuan untuk menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang di harapkan.

Secara garis besar ada 3 elemen dari sistem komputer yaitu;

Hardware

Hardware Ini adalah perangkat yang secara fisik bisa disentuh dan lihat, seperti komputer, perangkat input, perangkat pemrosesan, media penyimpanan, dan perangkat output.

Software

Software adalah serangkaian dokumentasi program dan prosedur yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang Anda inginkan. Ini merupakan informasi yang

disimpan dengan cara ini oleh komputer itu sendiri.

Brainware

Brainware (User) Brainware merupakan orang yg mengoperasikan personal komputer lantaran saat ini terdapat yg mengoperasikannya, personal komputer tanpa digunakan. Seperti programmer, operator, analis sistem, dll

Rumusan Masalah

menurut latar belakang diatas, dapat kita simpulkan yang jadi rumusan masalah dalam penelitian jurnal ini, adalah:

1. Apakah yang di maksud dengan Hardware ?
2. Apa itu input devices?
3. Apa saja macam-macam perangkat masukan pada perangkat keras computer?
4. apakah yang di maksud dengan system informasi manajemen?

A. Tujuan Penulisan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penulisan ini adalah:

1. Untuk menjelaskan apa yang di maksud dengan Hardware
2. Untuk menjelaskan apa itu input devices
3. Untuk menjelaskan macam-macam perangkat masukan pada perangkat keras computer
4. Untuk menjelaskan apa itu Sistem informasi manajemen

1. Manfaat Makalah

Makalah ini saya harap dapat memberikan manfaat baik bagi pembaca ataupun saya sendiri sebagai peneliti. Dan manfaat penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca

- Menambah wawasan bagi pembaca mengenai apa itu perangkat keras komputer (Hardware) dan macam-macamnya.
- Sebagai bahan masukan dan sebagai penambahan wawasan terhadap ilmu komputer.

1. Bagi Peneliti

- Menjadi media untuk mengaplikasikan kemampuan yang saya miliki secara teoritis dan mampu menambah pengetahuan mengenai perangkat keras komputer.
- Sebagai menambah serta memahami lebih mendalam arti dan macam-macam perangkat keras komputer.

2. Metode

Penulisan makalah ini merupakan studi literatur yang membahas tentang perangkat masukan pada perangkat keras komputer terutama pada bagian-bagian perangkat masukan serta fungsi-fungsinya. Pada saat penulisan studi literatur pengumpulan bahan-bahan referensi mengenai pembahasan-pembahasan sebelumnya dengan mengunjungi beberapa jurnal dan artikel serta dari beberapa buku

mengenai perangkat keras dalam mempelajari literatur. dilakukan tinjauan Pustaka yang mendalam untuk memahami perangkat keras terutama pada perangkat masukan (Input Device) dan juga tentang apa itu sistem informasi manajemen (SIM).

Peralatan dan bahan penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan kunjungan dari beberapa jenis jurnal dan artikel bisa juga disebut dengan metode pustaka. Selain jurnal dan artikel panduan tambahan untuk penelitian ini ada juga dari buku yang berjudul "Pengenal Komputer dan Teknologi Informasi" yang ditulis bapak Samsudin, dkk. Dan buku yang berjudul dasar-dasar komputer yang ditulis oleh bapak Yafizham. Setelah menganalisa dan memahami isi bacaan dari masing-masing jurnal, artikel dan buku barulah penulis dapat menyaring dan merumuskan setiap judul yang bersangkutan tentang perangkat masukan pada perangkat keras komputer. Pada makalah kali ini penulis akan menjelaskan lebih mendalam tentang apa itu perangkat keras pada komputer terkhususnya yaitu tentang perangkat masukan (input device).

PEMBAHASAN

A. PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

1. Pengertian perangkat keras (Hardware)

Perangkat keras biasa dikenal dengan istilah "hardware" dalam bahasa Indonesia ialah salah satu elemen komputer yang sifatnya bisa dilihat dan disentuh secara langsung atau dalam bentuk nyata, yang digunakan untuk mensupport proses komputerisasi.

Perangkat keras bisa berfungsi bersumber dari pekerjaan yang telah ditetapkan di dalamnya, atau yang dikenal sebagai set instruksi. Dengan intruksi yang bisat dipahami oleh perangkat tersebut, maka perangkat keras bisa mengerjakan beraneka macam aktivitas yang sudah ditetapkan oleh pemberi intruksi. Berdasarkan fungsi dan tugasnya hardware pada komputer dibuat menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Perangkat inputan
2. Perangkat outputan
3. Perangkat prosesan
4. Perangkat penyimpanan
5. Perangkat komunikasi

B. PERANGKAT MASUKAN (INPUT DEVICE)

1. Pengertian Perangkat Masukan (Input Devices)

Perangkat Masukan (Input divices) adalah alat-alat yg bisa dipakai buat mendapat data yg akan pada olah kedalam personal komputer . Perangkat ini yg yg pada pakai sang pengguna buat melakukan hubungan menggunakan personal komputer supaya personal komputer menjalankan perintah yg telah diberikan sang penggunanya. Dasar kerja yg dilakukan perangkat input merupakan mengubahperintah yg bisa pada pahami sang insan pada bentuk yg di pahami sang personal komputer (machine readable form), berati membarui perintah dalam

bentuk yg mudah pahami sang insan pada data yg pada mengerti sang personal koomputer yaitu menggunakan kode-kode biner (binary encoded information)

2. Macam-Macam Input Device (Perangkat Masukan)

a. Keyboard

Keyboard adalah komponen terpenting dalam suatu pengolahan data dengan komputer. Keyboard digunakan untuk memasukan angka, huruf, maupun karakter khusus serta sebagai media bagi pengguna untuk melakukan perintah-perintah lainnya yang di butuhkan, contohnya menyimpan file dan membuka file

Keyboard berawal dari model mesin ketik yang di temukan dan di patenkan christoper latham pada tahun 1868.

Ada beberapa jenis kyboard yaitu:

1) Keyboard Jenis QWERTY

Susunan pada Kayboard ini di ciptakan oleh scholes, glidden dan soule di tahun 1878, dan menjadi acuan alat tik komersial pada tahun 1905.

Gambar keyboard jenis QWERTY

45

2) Keyboard Jenis DVORAK (1932)

Keyboard jenis DVORAK dimana tata letak huruf-hurufnya di susun sehingga tangan kanan di bebani lebih banyak digunakan di bandingkan dengan tangan kiri. Serangkaian percobaan menunjukan bahwa susunan jenis DVORAK lebih efisien 10-15 persen dibandingkan dengan susunan jenis QWERTY.

Gambar keyboard DVORAK

22

3) Keyboard Jenis KLOCKENBERG

Keyboard jenis ini di buat bertujuan untuk meningkatkan jenis keyboard yang ada, dengan membagi bagian keyboard (bagian kiri dan kanan). sisi kiri dan sisi kanan dibagi 2 dengan sudut lima belas derajat dan di buat mirroring ke bawah.

b. Mouse

Mouse merupakan salah satu komponen perangkat masukan. Mouse ini berfungsi sebagai penggerak kursor dengan cepat. Selain itu, merupakan intruksi yang praktis dan lebih cepat dibandingkan dengan keyboard. mouse di gunakan secara optimal karena sistem operasinya berbasis GUI (Graphical User Interface). Sinyal listrik sebagai perangkat input mouse dihasilkan oleh bola kecil pada mouse, sesuai dengan pergerakan atau pergeserannya.

Adapun beberapa fungsi mouse yaitu:

- 1) Melakukan perintah pada komputer yang cara kerja dari mouse ini adalah dengan cara menggeser – geser mouse di permukaan papan yang datar.
- 2) Penggerak kursor untuk menunjukkan lokasi tertentu di layar komputer.
- 3) bertujuan untuk menggulung layar menggunakan roda scroll.
- 4) Mempermudah dan mempercepat pekerjaan terutama bagi kita yang sering mengedit foto atau membuat desain.
- 5) Memperkemperbesar atau mengecilkan tampilan worksheet.
- 6) Mengaktifkan command button dan juga melakukan suatu aksi tertentu pada aplikasi.

- 7) Untuk tugas yang tidak menyediakan menu shortcut, klik kanan pada mouse bertujuan menjadi tombol enter.
- 8) Mouse juga berfungsi sebagai perintah perbesaran tampilan objek.
- 9) Mouse juga berfungsi melakukan instruksi ke dalam bentuk sinyal elektronik yang bisa dimengerti oleh komputer.

Jenis-jenis Mouse :

- 1) Mouse mekanik atau mouse manual
Mouse ini menggunakan sistem bola karet yang berada di bagian bawah mouse dan, saat di gunakan bola tersebut akan bergesekan dengan dasar dudukan untuk memungkinkan sensor x dan y bergerak.

Gambar Mouse jenis Manual

- 2) Mouse jenis serial, biasanya dipakai pada Pentium 1 dan 2. Mouse yang menggunakan koneksi serial (RS 232C).

Gambar Mouse jenis Serial

- 3) Mouse PS/2 Mouse yang menggunakan koneksi PS/2, biasanya digunakan di pentium 3 dan 4

Gambar Mouse jenis koneksi

- 4) Mouse jenis Universal Serial Bus (USB),
Mouse menggunakan koneksi (USB)

Gambar mouse jenis USB

- 5) Mouse wireless atau di sebut juga mouse non

Gambar Mouse jenis Wireless

kabel, Mouse ini terhubung ke komputer dengan gelombang radio atau inframerah maupun dengan Bluetooth.

6) Optical mouse

mouse yang memanfaatkan teknologi sinar laser untuk menemukan pergerakan mouse dan dipantulkan ke sensor sehingga menjadi perintah untuk diteruskan ke CPU.

Gambar mouse optical

c. Touchpad

Penemuan touchpad berawal dari kemunculan inspirasi komputer portable yang dirumuskan Alan Kay di Xerox PARC pada tahun 1970. Mulai saat itu, konsep ini terus berkembang menjadikan ide yang bisa juga dikatakan untuk menambahkan opsi lain mouse ke dalam komputer portable. Tepatnya di tahun 1983, komputer portable yang disebut sebagai laptop pertama dipublikasikan di pasar dunia. Pada saat itu, alat ini terus berkembang sampai-sampai touchpad mempunyai fitur bagi atau

dapat juga dikatakan untuk mengidentifikasi goresan pena seperti yang kita kenal saat ini.

Komponen masukan ini biasanya dapat kita temukan pada laptop dan notebook, yaitu bisa menggunakan sentuhan jari. Biasanya alat ini bisa digunakan menjadi pengganti mouse. Selain touchpad ada versi komponen masukan yang sejenisnya yaitu pointing dan trackball.

Gambar Touchpad

d. LightPen

LightPen merupakan suatu komponen pointer elektronik yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu menggambar teknis maupun grafis di dalam komputer. dan dapat ditemukan pada kalangan desainer grafis untuk mengetahui bahwasanya komponen ini sangat berguna bagi para desainer untuk menggambar. Alat ini berfungsi juga sebagai pengganti keyboard dan mouse komputer.

Lightpen ditemukan pertama kali pada tahun 1952 sebagai bagian dari proyek Whirlwind di MIT (Massachusetts Institute of Technology), dipimpin oleh Jay Forrester.

Selama tahun 1960-an light pen yang umum di terminal grafis, dan juga tersedia untuk 3270 IBM terminal teks saja. lightpen mulai digunakan selama awal 1980-an.

Gambar light pen

4

e. Graphics pads

Teknologi Computer Aided Design (CAD) alat untuk membantu menciptakan rancangan sebuah rumah, mesin mobil, ataupun pesawat memakai alat ini. Komponen ini adalah alat bantu menggambar suatu objek dalam monitor. Graphics pads yg dipakai memiliki 2 jenis. Yaitu yang pertama memakai jarum atau di sebut juga stylus yg disinkronkan ke pad atau menggunakan bantalan tegangan lemah. Kedua, memakai bantalan sensitif sentuh (touch sensitive pad) tanpa memakai jarum. Sebuah graphics pads berdasarkan tablet digital & sebuah kursor ataupun sebuah pena digital (pen).

Setiap titik atau gerakan dalam tablet merepresentasikan titik atau gerakan dalam layer monitor, inilah yg membedakannya

menggunakan fungsi mouse yg tergantung dalam letak kursor. Hasil gambar nir akan terlihat dalam tablet itu sendiri, melainkan dalam monitor komputer.

Gambar graphics pads

f. Joy Stick dan Games Paddle

Joystick ialah salah satu komponen komputer yang berbentuk tuas yang bisa di gerakan ke berbagai arah. Komponen ini dapat menyebarkan arah sebesar 2 atau 3 dimensi ke komputer. Komponen ini biasa digunakan sebagai salah satu penunjang untuk memainkan permainan video yang dilengkapi banyak tombol. Selain sebagai pengontrol permainan, joystick banyak juga digunakan di mesin lainnya seperti pada truk dan kursi roda.

Joystick dikenal pada abad 20 saat itu nama joystick disebut juga sebagai alat pengendali pesawat terbang. selanjutnya joystick berkembang menjadi indera elektrik. 2-axis joystick ditemukan di Jerman kurang lebih pada tahun 1944. Komponen ini dikembangkan agar bisa mengarahkan terbang layang pengeboman

Henschel H 293 ke sasaran kapal. Di sini, joystick dipakai oleh sang operator akan mengemudi proyektil ke arah sasaran nya. Joystick ini memiliki tombol on-off dan sensor digital. Dengan cara isyarat yang dipancarkan dari joystick pada proyektil via radio.

Gambar joy stick dan games paddle

g. Scanner

Scanner bertujuan dapat memasukkan data analog menjadi data digital dengan cara mensensor suatu gambar dari scanner ke dalam sebuah computer. Bertujuan untuk mengcopy atau menyalin gambar dan teks yang kemudian di simpan kedalam memori computer dalam bentuk image.

berbentuk pena yg baru dipublikasikan perusahaan WizCom Technologies Inc. Scanner ukuran pena tadi dinamai Quicklink. Pena scanner itu ukuran panjang enam inci & beratnya lebih kurang 3 ons. Scanner tadi bisa melakukan tugasnya dengan lebih cepat dibanding scanner yg berbentuk datar.

Gambar scanner

Pengertian sistem

Sistem dapat diartikan suatu kumpulan unsur atau elemen yang berkaitan antara satu sama lain. Elemen-elemen tersebut saling mempengaruhi dalam melaksanakan aktivitas atau kegiatan bersama guna mencapai suatu tujuan Bersama.

Sistem sendiri memiliki 3 unsur yaitu, Masukan, Proses dan Keluaran. Masukan adalah komponen penggerak atau pemberi tenaga dimana sistem itu di operasikan, Sedangkan keluaran berarti tujuan atau sasaran dari pengoperasian sistem tersebut. Dan proses dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mentransformasikan input sehingga bisa menjadi output.

Pengertian Informasi

menurut Kusri dan Koniyo (2007) informasi ialah sebuah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini ataupun mendukung sumber informasi.

Sedangkan menurut Susanto (2004) informasi ialah hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Dari pengertian informasi di atas dapat kita artikan sebagai suatu data yang telah di olah menjadi suatu informasi yang bermanfaat dan berguna bagi para penggunaanya dan informasi tersebut harus sudah memenuhi kriteria – kriteria seperti relevan dan handal.

³⁹ Pengertian Sistem informasi

Menurut Laudon sistem informasi ialah sebagai komponen-komponen yang berkerja sama dan saling berhubungan. Sistem informasi juga dbisa kita artikan sebagai unit komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi atau instansi. Tugas dari sistem informasi adalah untuk melakukan siklus pengolahan data. Sistem informasi sendiri mempunyai 6 elemem, diantaranya yaitu :

1. komponen masukan
2. komponen model
3. komponen keluaran
4. komponen teknologi
5. komponen basis data
6. atau komponen pengendalian.

Keenam komponen tersebut harus bersama-sama dan membentuk suatu kesatuan. Tanpa adanya salah satu atau lebih komponen tersebut, sistem informasi tidak akan dapat menjalankan tugasnya yaitu mengolah data, dan tidak akan dapat mencapai tujuannya untuk menyediakan suatu informasi yang tepat waktu dan akurat.

³³ Pengertian Manajemen

Menurut Wilson, manajemen ialah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh para anggota organisasi sebagai upaya untuk mencapai target organisasi dimana Tindakan tadi adalah rangkaian kegiatan yang dijalankan dengan terstruktur,

Sedangkan menurut Oey Liang Lee,¹⁸ manajemen merupakan ilmu dan seni perencanaan, pengorganisasian, penyusunan, pengarahan serta pengendalian dari sumber daya perusahaan dalam usaha mewujudkan tujuan yang diinginkan.

Jadi manajemen sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu keadaan yang mencakup proses perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, pengarahan, dan pengendalian yang di mana tiap – tiap proses itu mempunyai fungsi – fungsi tersendiri untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Tujuan organisasi tersebut ialah pengambilan suatu keputusan.

Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Dari beberapa pengertian diatas maka Sistem Informasi Manajemen dapat diartikan sebagai sistem yang mengolah serta mengorganisasikan data dan informasi yang berguna untuk mendukung pelaksanaan tugas dalam suatu organisasi. Sistem Informasi Manajemen dapat diartikan juga sebagai Sistem yang dibuat untuk menyiapkan informasi dan mensuport pengambilan keputusan tentang kegiatan manajemen dalam organisasi.

Proses perangkat keras fungsional dalam sistem

manajemen informasi Sistem operasi berperan untuk mengendalikan sistem komputer yang satu dengan lainnya. Memberikan izin aplikasi maupun akses web lainnya untuk mengoperasikannya Bersama dengan peralatan komputer lainnya. Sistem Operasi juga memiliki beberapa sistem salah satunya yaitu menerjemahkan bahasa dengan tingkat tinggi dengan menggunakan pengkompilasi (compiler) dan penerjemah (interpreter) yang akan mengelola melalui program untuk dijalankan bersama. Berhubunga dengan fungsifungsi itu, biasanya auditor akan emlalukan tugasnya untuk memastikan bahwa tujuan pengendalian atas system operasi yang sedang kita jalankan berjalan baik dan sesuai dengan prosedur-

prosedur pengendalain. Ada beberapa tujuan dari pengendalian sistem operasi sebagai berikut:

- Mencegah agar akses tekendali dan tidak merugikan system operasi maupun arsip data
- Mengendalikan pengguna yang satu dari pengguna lainnya agar seorang pengguna tidak dapat menghancurkan atau mngoprasikan program atau data pengguna lainnya.
- Mencegah program seseorang dirusak oleh orang lain
- Mencageh bencana pada Sistem Operasi seperti kerusakan internal maupun eksternal ainya.

Risiko-risiko yang mungkin dihadapi oleh sistem operasi dalam penggunanya sebagai berikut:

- Penyalahgunaan akses system operasi oleh pengguna seperti layaknya manajer sistem.
- Penyalahgunaan oleh para pengguna dan hanya dia yang beruntung.
- kerusakan sering yang terjadipada sistem yang silakukan oleh para pengguna

KESIMPULAN

Sistem komputer adalah kumpulan dari elemen-elemen komputer (Hardware, software, brainware) yang saling berhubungan

(terintegrasi) dan saling berinteraksi untuk melakukan pengolahan data dengan tujuan menghasilkan informasi sesuai dengan yang diharapkan.

Perangkat Masukan (Input devices) adalah alat-alat yg bisa dipakai buat mendapat data yg akan pada olah kedalam personal komputer . Perangkat ini yg yg pada pakai sang pengguna buat melakukan hubungan menggunakan personal komputer supaya personal komputer menjalankan perintah yg telah diberikan sang pengguna. Dasar kerja yg dilakukan perangkat input merupakan mengubah perintah yg bisa pada pahami sang insan pada bentuk yg di pahami sang personal komputer (machine readable form), berarti membarui perintah dalam bentuk yg mudah pahami sang insan pada data yg pada mengerti sang personal komputer yaitu menggunakan kode-kode biner (binary encoded information)

Pemertanian ²⁰ Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sistem perencanaan bagian menurut pengendalian internal suatu usaha yg mencakup pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, & mekanisme sang akuntansi manajemen buat memecahkan kasus usaha misalnya porto produk, layanan, atau suatu taktik usaha, menjadi sistem keterangan yg dipakai buat

merogoh ¹ keputusan, mengkoordinasi, mengontrol, menganalisis, dan memvisualisasi suatu keterangan pada organisasi. Sistem Informasi Manajemen ini terdiri menurut hardware juga aplikasi yg berfungsi menjadi dasar operasi suatu organisasi. SIM bekerja menggunakan cara mengumpulkan data-data menurut beberapa sistem online buat dianalisis, lalu SIM akan melaporkan output analisis tadi membantu manajemen merogoh keputusan, menciptakan perencanaan, atau memecahkan suatu kasus. Buku ini akan membantu para pelaku bisnis pada memajukan & berbagi bisnisnya, sebagai akibatnya kitab ini wajib dimiliki sang khalayak. Maka menurut itu kitab ini hadir dihadapan sidang pembaca menjadi bagian menurut upaya diskusi sekaligus pada rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang teknologi ¹ keterangan, sebagai akibatnya kitab ini sangat cocok buat dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yg bergerak pribadi dibidang teknologi keterangan.

manajemen informasi Sistem operasi berperan untuk mengendalikan sistem komputer yang satu dengan lainnya. Memberikan izin aplikasi maupun akses web lainnya untuk mengoperasikanya Bersama dengan peralatan komputer lainnya. Sistem Operasi juga memiliki beberapa sistem salah satunya yaitu

menerjemahkan bahasa dengan tingkat tinggi dengan menggunakan pengkompilasi (compiler) dan penerjemah (interpreter) yang akan mengelola melalui program untuk dijalankan bersama. Berhubungan dengan fungsifungsi itu, biasanya auditor akan emlalukan tugasnya untuk memastikan bahwa tujuan pengendalian atas system operasi yang sedang kita jalankan berjalan baik dan sesuai dengan prosedur-prosedur pengendalain. Ada beberapa tujuan dari pengendalian sistem operasi sebagai berikut:

- e. Mencegah agar akses terkendali dan tidak merugikan system operasi maupun arsip data
- f. Mengendalikan pengguna yang satu dari pengguna lainnya agar seorang pengguna tidak dapat menghancurkan atau mengkorupsi program atau data pengguna lainnya.
- g. Mencegah program seseorang dirusak oleh orang lain
- h. Mencegah bencana pada Sistem Operasi seperti kerusakan internal maupun eksternal lainnya.

References

hamzah, b. m. (2016, 10). *sejarah joystick*. Retrieved from [blogspot.com: http://banimaulanahamzah.blogspot.com/2016/10/sejarah-joystick.html](http://banimaulanahamzah.blogspot.com/2016/10/sejarah-joystick.html)

Mohamad Ridwan, Y. W. (2021). *sistem informasi manajemen*. bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG(Grup CV. Widina Media Utama).

pratama, K. r. (2021, 04 14). *sejarah komputer dan perkembangnya dari masa ke masa*. Retrieved from [www.unida.ac.id: https://www.unida.ac.id/teknologi/artikel/sejarah-komputer-dan-perkembangannya-dari-masa-ke-masa-.html](https://www.unida.ac.id/teknologi/artikel/sejarah-komputer-dan-perkembangannya-dari-masa-ke-masa-.html)

Samsudin, d. (2019). *Pengenalan Komputer dan Teknologi Informasi*. medan: perdana publisng.

Samsudin, d. (2019). perangkat keras (hardware). In p. k. informasi, *pengenalan komputer dan teknologi informasi* (pp. 27-35). medan: perdana publisng.

saputra, n. (2015, februari). *crisbologer.blogspot*. Retrieved from <http://crisbologer.blogspot.com: http://crisbologer.blogspot.com/2015/02/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html>

saputra, n. (2015, februari). *crisbologer.blogspot*. Retrieved from <http://crisbologer.blogspot.com/: http://crisbologer.blogspot.com/2015/02/joy-stick-dan-games-paddle.html>

sejarah komputer dan perkembangannya dari masa ke masa. (2021, 04 12). Retrieved from [tekno.kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2021/04/tekno.kompas.com](https://tekno.kompas.com/read/2021/04/tekno.kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2021/04/tekno.kompas.com)

12/10480027/sejarah-komputer-dan-perkembangannya-dari-masa-ke-masa?page=all

Simanulang, p. m. (2021). pengaruh perangkat keras komputer dalam sistem informasi manajemen.

sutrisno. (20017). *sejarah scanner*.

sutrisno. (2017, 02 27). *blog.unnes.ac.id*. Retrieved from sejarah dan perkembangan mouse komputer:

<http://blog.unnes.ac.id/sutrisno/2017/02/27/sejarah-keyboard-komputer-qwerty/>

sutrisno. (2017, 03 80). *macam-macam-device-perangkat-masukan-komputer*. Retrieved from blog.unnes.ac.id:

<http://blog.unnes.ac.id/sutrisno/2017/03/08/10-macam-input-device->

sutrisno. (2017, 03 01). *sejarah scanner*. Retrieved from blog.unnes.ac.id:
<http://blog.unnes.ac.id/sutrisno/2017/03/01/sejarah-scanner/>

Tyoso, J. S. (20016). *sistem informasi manajemen*. yogyakarta: grub penerbit cv utama.

yahfizham. (2019). *dasar-dasar kpmputer*. medan: perdana publishing.

<http://crisbologer.blogspot.com/search/label/Lightpen?&max-results=8>

<https://tekno.foresteract.com/hardware/>

<https://qwords.com/blog/sejarah-komputer/>

ORIGINALITY REPORT

34%

SIMILARITY INDEX

34%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

bookskart.net

Internet Source

3%

2

carapintarbelajar.wordpress.com

Internet Source

3%

3

oktarpurwanta.wordpress.com

Internet Source

2%

4

kinantimeamoure.blogspot.com

Internet Source

2%

5

naufalbimaardiansyah.blogspot.com

Internet Source

1%

6

www.scribd.com

Internet Source

1%

7

ejhapahlevi.blogspot.com

Internet Source

1%

8

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

9

www.slideshare.net

Internet Source

1%

10	cyber-techno21.blogspot.com Internet Source	1 %
11	rikimochammad.blog.widyatama.ac.id Internet Source	1 %
12	pionerrestubumi.wordpress.com Internet Source	1 %
13	docobook.com Internet Source	1 %
14	id.scribd.com Internet Source	1 %
15	hakiki456.wordpress.com Internet Source	1 %
16	munika-indahsari.blogspot.com Internet Source	1 %
17	hmsistmiknh.blogspot.com Internet Source	1 %
18	jagadabdjad.blogspot.com Internet Source	1 %
19	Armi Yuneti, Marianita Marianita, Ahmad Gawdy Prananosa, Donni Pestalozi, M.Rusni Eka Putra. "Pengembangan Model Sistem Informasi Manajemen Dokumen Mutu STKIP PGRI Lubuklinggau", Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT), 2020	1 %

20	deeridade.blogspot.com Internet Source	1 %
21	khaerunisapramitapti.wordpress.com Internet Source	1 %
22	oneklikfriend.blogspot.com Internet Source	1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	1 %
24	simibnuwitug.blogspot.com Internet Source	1 %
25	afidburhanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	hasyahermansyah.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
28	rumahradhen.wordpress.com Internet Source	<1 %
29	yunitaadhawiyah.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	es.scribd.com Internet Source	<1 %
31	travis-braker.blogspot.com	

<1 %

32

danny1993blog.wordpress.com

Internet Source

<1 %

33

www.elbongultom.com

Internet Source

<1 %

34

emikalsum.blogspot.com

Internet Source

<1 %

35

kelompok1kehumasanb.blogspot.com

Internet Source

<1 %

36

manajemeninformatikaajis.blogspot.com

Internet Source

<1 %

37

repository.stie-mce.ac.id

Internet Source

<1 %

38

asmaanaabubakar.blogspot.com

Internet Source

<1 %

39

doku.pub

Internet Source

<1 %

40

komputrick.wordpress.com

Internet Source

<1 %

41

stefaniaew.blogspot.com

Internet Source

<1 %

42

diditfebriari.blogspot.com

Internet Source

<1 %

43

kavinadinugraha.wordpress.com

Internet Source

<1 %

44

www.texaspropertysource.com

Internet Source

<1 %

45

cendrawati.blogspot.com

Internet Source

<1 %

46

senxadesigninformatic.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On