PERANGKAT KERAS PADA KOMPUTER

Aizian Fatmah

Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sumatera Utara

Email : aizianfatmah21@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi adalah titik terdekat kedua setelah urat nadi saat ini, di mana ada kebutuhan yang berkembang di berbagai bidang untuk ini. Jelas ini adalah efek dari kemajuan pesat teknologi saat ini yang merupakan konsekuensi dari eksplorasi dan lompatan para ahli pra-logis di bidang teknologi yang berharap dapat membuat kerangka kerja yang sukses dan produktif. Teknologi kini telah menguasai sebagian besar permukaan dunia. Kita sebagai pengguna terpisah dari mengetahui pergantian peristiwa ini, kita juga perlu mengetahui bagian-bagian komputer terbaru. Selanjutnya, penting untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagian-bagian dalam komputer, khususnya perangkat keras atau perlengkapan pada komputer. Secara umum, peralatan komputer merupakan bagian dari komputer. Di dalam komputer terdapat segmen-segmen, salah satunya adalah perangkat komputer sebagai struktur aktual yang dapat dilihat dan dikontak dimana realitasnya diatur sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah komputer.

Kata kunci : hardware, perangkat keras, teknologi

1. PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang paling maju perkembangannya adalah komputer. Dari awal kapasitas komputer sudah sangat berbeda dengan kapasitas komputer sekarang. Sebelumnya, komputer digunakan sebagai perangkat komputasi. Bagaimanapun, komputer menghadapi pergantian peristiwa yang sangat cepat. Pada saat ini tidak lagi digunakan sebagai alat penghitung, tetapi komputer dapat digunakan sebagai kata-kata dan informasi elektronik. Bagaimanapun kapasitas komputer tidak hanya itu, komputer telah menjadi inovasi yang disempurnakan dan dapat dianggap sebagai instrumen yang fleksibel.

Memahami komputer secara sederhana, lebih tepatnya perpaduan perangkat elektronik yang bekerja sama secara terorganisasi dengan kontrol program, hasilnya memiliki fungsi dan kapasitas tertentu.

Salah satu teknologi paling maju perkembangannya adalah komputer. Pertama dan terpenting, kapasitas komputer benar-benar berbeda dari kapasitas komputer saat ini. Komputer dimulai sebagai mesin seluas ruangan yang melakukan tugas-tugas dasar seperti menghitung angka

dengan cepat. Sebagian besar sirkuit terdiri dari tabung vakum seukuran sedikit cahaya. Semikonduktor dan chip pada wafer silikon menggantikan segmen elektronik tabung vakum dengan penurunan biaya perakitan yang menghasilkan peningkatan minat untuk komputer.

komputer membutuhkan informasi atau kenyataan, dimana informasi yang sekarang diinput akan diubah menjadi angka berpasangan. Mesin komputer mengukur realitas atau informasi menjadi data yang berguna untuk pemanfaatannya. Sebelum menjadi data, informasi disiapkan melalui perangkat yang terletak di CPU menggunakan pemrograman. Pemrograman atau programming adalah program dari komputer. Pemrograman adalah program yang berisi arahan untuk menangani informasi. Saat ini, tingkat persiapan yang diselesaikan oleh pemrograman seperti mesin mulai berubah dengan gagasan seperti manusia (keinginan manusia).

Komputer terbuat dari bagian yang dinormalisasi, mengingat segmen ekstra untuk memainkan kapasitas tertentu untuk komputer. Motivasi utama di balik kerangka kerja komputer adalah menangani informasi untuk mengirimkan data. Bersama sama agat tujuan utama ini diakui, harus ada komponen yang membantunya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perangkat keras komputer merupakan setiap bagian sebenarnya dari komputer, yang dikenal dari informasi yang hidup atau yang bekerja di dalamnya, dan dikenali dari (pemrograman) yang memberikan arahan kepada peralatan dalam menyelesaikan pekerjaannya. telah diturunkan kepadanya. Dengan adanya pesanan yang dapat dirasakan oleh hardware, maka hardware melakukan latihan berbeda yang telah ditentukan oleh pemberi perintah.

Sebenarnya komputer terdiri dari beberapa bagian yang saling melengkapi. Bagian yang saling melengkapi untuk membentuk suatu kesatuan yang saling bergantung. Jika suatu bagian tidak berjalan, maka komputer tidak akan bisa digunakan seperti yang kita harapkan. Bagian yang dimaksud ini adalah bagian perangkat keras komputer.

Hardware adalah salah satu bagian dari komputer yang sifatnya dapat dilihat dan disentuh secara khusus atau dalam struktur uniknya yang berfungsi untuk menghadirkan interaksi yang terkomputerisasi. Hardware dapat bekerja tergantung pada perintah yang telah ditentukan sebelumnya atau disebut "instruction set". Setiap hardware tidak dapat berdiri sendiri, oleh karena itu satu set komputer harus terdiri dari beberapa gadget hardware, misalnya motherboard, harddisk, kartu memori, CPU, dll. Beban bagian ini saling mendukung, sehingga komputer dapat kerja. Kemudian, pada saat itu semua bagian peralatan memerlukan pemrograman agar komputer dapat dihidupkan dan bekerja.

3. METODOLOGI

Sumber informasi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah buku-buku sebagai referensi dan beberapa catatan harian yang telah dibagikan. Selanjutnya, pembantu penting untuk pemeriksaan

tambahan dalam eksplorasi ini adalah dalam buku " Dasar-Dasar Komputer" yang disusun oleh Bapak Yahfizam.

Dalam strategi pemilihan sumber artikel dan tulisan ini, dilakukan pemisahan yang selaras dengan tema yang akan penulis kaji, khususnya peralatan. Setelah menganalisa, memahami isi bacaan dari setiap buku dan buku harian yang terkait, maka, pada saat itulah penulis melakukan penyaringan. Setelah itu, barulah kemudian dilakukan penyaringan dengan menetapkan ukuran untuk setiap judul artikel yang didalamnya terdapat hardware, teknologi dan perangkat keras.

4. PEMBAHASAN

Perangkat keras atau disebut juga hardware adalah peralatan dalam sebuah kerangka kerja komputer yang sifatnya dapat dilihat dan dihubungi secara langsung atau dalam struktur aslinya, yang berfungsi untuk membantu siklus komputerisasi. Peralatan komputer adalah setiap bagian sebenarnya dari komputer, dikenali dari informasi yang ada di dalamnya atau yang bekerja di dalamnya dan produk yang memberikan panduan kepada peralatan untuk melakukan tugasnya.

Perkembangan komputer saat ini memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan dan kemajuan pemikiran yang dimiliki oleh manusia. Manusia merupakan makhluk ciptaan yang memiliki banyak kemampuan dalam berbagai bidang salah satunya adalah teknologi. Kemajuan perangkat keras semakin cepat dari hardware yang paling mudah hingga yang paling rumit. Namun, berdasarkan pengalamannya, perkembangan komputer dimulai oleh kebutuhan manusia untuk menangani informasi secara lebih efektif, meskipun aturan itu benar-benar berlaku, tetapi akhir-akhir ini tampaknya kemajuan perangkat komputer dilengkapi untuk pengaturan. keluar kebutuhan baru dan pintu terbuka. Peningkatan peralatan komputer itu sendiri merupakan kemajuan dari berbagai instrumen penanganan informasi.

Peralatan komputer penting agar framework komputer dapat dihubungi, dilihat dari fisiknya, berfungsi untuk melengkapi petunjuk arah dari produk. Hardware dapat bekerja tergantung pada pesanan yang telah ditentukan. Dengan perintah yang dapat dirasakan oleh peralatan, peralatan tersebut dapat melakukan latihan yang berbeda yang telah didiktekan oleh penyedia pesanan.

Sebuah komputer terdiri dari beberapa bagian yang membentuk sebuah kerangka kerja. Kerangka kerja adalah segmen yang bekerja sama untuk membentuk suatu unit. Jika salah satu bagian tidak berfungsi, maka akan mengakibatkan tidak berfungsinya siklus pada komputer dengan benar.

Hardware sendiri memiliki berbagai sifat yang berbeda dengan software, lebih spesifik yang cenderung dilihat, diraba dan dalam struktur asli. Namun, dalam pergantiannya terutama komputer, yang menjadi faktor dalam pergantian acara yang inovatif saat ini. Hal ini dikarenakan banyak sekali materi tentang perangkat komputer yang hanya disampaikan menggunakan buku, sehingga orang pada umumnya akan merasa lelah dan tidak tertarik untuk mempelajari perangkat yang ada. Mengingat kapasitasnya, peralatan komputer dibagi menjadi :

1. Input device (Peralatan Masukan)

Peralatan Masukan berfungsi sebagai mekanisme agar bisa memasukkan informasi kedalam memori dan prosesor yang akan ditangani untuk menyampaikan data yang diperlukan. Aktivitas informasi ini menyiratkan pengaturan informasi ke dalam memori utama komputer. Informasi tersebut merupakan kontribusi untuk komputer dan kemudian informasi digunakan untuk tindakan komputer yang ditangani oleh CPU. Informasi dalam memori utama disiapkan oleh petunjuk yang terdapat dalam program komputer.

Dilihat dari kecenderungannya, perangkat keras input dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- ✓ Peralatan input langsung, yaitu input yang dimasukkan langsung ditangani oleh perangkat yang sedang menyiapkan. Misalnya: keyboard, mouse, touch screen, light pen, digitizer graphics tablet, scanner
- ✓ Peralatan input tidak langsung, input yang melewati media tertentu sebelum suatu informasi ditangani oleh gadget yang menyiapkan. Misalnya: punched card, disket, hard disk.

- Keyboard

Papan ketik adalah perangkat informasi dasar dari kerangka kerja yang merupakan tombol-tombol untuk mengoperasikan komputer. Keyboard dapat digunakan untuk memasukkan semua informasi pada kerangka kerja komputer.

- Mouse

Mouse merupakan salah satu unit info (gadget input). Kapasitas alat ini adalah untuk menggerakkan pointer atau kursor dengan cepat. Selain itu, perintahnya cenderung pragmatis dan lebih cepat daripada konsol.

- Scanner

Scanner adalah suatu alat yang mampu menggandakan atau menggandakan gambar atau teks yang kemudian disimpan ke dalam memori komputer. Dari memori komputer berikut, simpan pada hard circle atau floppy plate. Kapasitas pemindai ini seperti mesin fotokopi, yang penting hasil mesin fotokopi dapat dilihat di atas kertas sedangkan hasil pemindai dapat ditampilkan melalui layar terlebih dahulu sehingga kita dapat membuat perbaikan atau penyesuaian dan setelahnya dapat disimpan kembali baik sebagai catatan teks atau dokumen gambar.

- Kamera Digital

Kemajuan mekanis telah menjadi begitu kompleks sehingga komputer cocok untuk mendapatkan kontribusi dari kamera. Kamera ini dikenal sebagai Kamera Digital dengan kualitas gambar yang lebih baik dan lebih baik daripada cara menggandakan gambar menggunakan pemindai. Ketajaman gambar dari kamera komputerisasi ini ditentukan oleh pikselnya. Keterusterangan dan akal sehat alat ini benar-benar membantu banyak latihan dan pekerjaan. Kamera terkomputerisasi tidak membutuhkan film seperti kamera standar. Gambar yang diambil dengan kamera canggih disimpan dalam memori kamera

sebagai rekaman, yang kemudian dapat dipindahkan atau dipindahkan ke komputer. Ada berbagai jenis kamera terkomputerisasi yang tersedia saat ini, mulai dari kamera untuk mengambil gambar statis hingga kamera yang dapat merekam gambar langsung atau bergerak seperti video..

- **Touchpad**

Unit masukan ini biasanya dapat ditemukan di notebook dan laptop, dengan menggunakan tanda hubung jari. Biasanya unit ini dapat digunakan daripada mouse. Selain touchpad, ada model unit info serupa, yaitu pointing stick dan trackball.

- **Light Pen**

Light pen adalah penunjuk elektronik yang digunakan untuk mengubah dan mengkonfigurasi gambar dengan (layar).

2. Process Device (Peralatan Pemroses)

Peralatan pemroses adalah sistem dimana informasi atau kontribusi untuk jenis panduan tunggal atau pengembangan panduan (program) ditangani untuk mendapatkan hasil atau hasil sebagai data atau informasi dalam struktur/desain yang berbeda seperti yang diinginkan oleh klien komputer. Dalam kerangka komputer (untuk komputer Stand Alone), pada umumnya apa yang disebut sebagai peralatan pemroses identik tidak dapat dibedakan dari CPU (Central Processing Unit).

CPU (Central Processing Unit) sebenarnya terdiri dari dua bagian utama, khususnya unit kontrol dan unit pengolah angka dan rasional. Selain dua bagian utama ini, CPU memiliki beberapa toko kecil yang disebut register.

Suatu mekanisme dimana input atau masukan berupa instruksi tunggal maupun rangkaian instruksi(program) diproses untuk mendapatkan output atau hasil keluaran berupa informasi atau data dalam bentuk/format yang lain seperti yang diinginkan oleh pengguna komputer. Dalam sebuah sistem komputer (untuk PC Stand Alone), umumnya yang disebut sebagai peralatan pemroses identik dengan CPU (Central Processing Unit).

CPU sendiri terdiri dari dua bagian utama, yaitu control unit (unit kendali) dan arithmetic and logic unit (unit aritmatika dan logia). Disamping dua bagian utama tersebut, CPU mempunyai beberapa simpanan yang berukuran kecil disebut register.

Control Unit bertanggung jawab untuk mengawasi dan mengendalikan informasi dan mengasikan alat input, membawa pedoman dari memori utama, mendapatkan informasi dari memori dasar kapan pun dibutuhkan oleh siklus, mengirimkan petunjuk ke unit aritmatika dan rasional ketika ada perhitungan angka atau ujian dan administrasi yang sah. Unit rasional, menyimpan efek samping dari interaksi ke memori utama.

Perhitungan Angka dan Unit Logika Tugas mendasar dari unit bilangan dan logika (ALU) adalah memainkan semua angka atau perkiraan numeric yang ditunjukkan oleh petunjuk program. Upaya lain dari ALU adalah menetapkan pilihan dari tugas yang konsisten sesuai pedoman program.

Register adalah penyimpanan kecil yang memiliki kecepatan sekitar 5 hingga beberapa kali lebih cepat daripada kecepatan merekan atau memulihkan informasi di memori utama. Register digunakan untuk menyimpan petunjuk dan informasi yang sedang disiapkan oleh CPU, sedangkan pedoman dan informasi lain yang disimpan untuk ditangani masih disimpan dalam memori dasar.

CPU terdiri dari beberapa bagian seperti:

- **Motherboard**

Motherboard atau mainboard adalah komponen dasar komputer yang sangat penting, merupakan papan utama dimana banyak komponen komputer yang lain ditempatkan pada tempat tersebut.

Jadi motherboard adalah papan dasar yang menampung bagian-bagian utama seperti Mikroprosesor, RAM, ROM, (untuk situasi ini BIOS ROM atau biasa disebut BIO atau CMOS).

Motherboard adalah tempat informasi lewat. Motherboard menghubungkan semua perangkat keras komputer dan membuatnya bekerja sama dengan tujuan agar komputer bergerak seperti yang diharapkan.

- **Power supply**

Berupa kotak tegangan listrik yang dipasang dibagian belakang setiap kemasan dan memiliki tautan gaya yang akan dikaitkan dengan bagian peralatan dalam kemasan. Kapasitas pasokan gaya untuk mengubah tegangan AC ke DC dan memasok tegangan itu ke bagian-bagian yang membutuhkan arus dan tegangan pada motherboard.

- **Processor**

Dalam hal ini Mikroprosesor akan berfungsi sebagai CPU (Central Processing Unit), yaitu unit pengolah pusat yang merupakan otak dari suatu komputer yang mengatur kinerja komputer secara keseluruhan.

CPU ini berupa sebuah chip IC yang sering disebut mikroprosesor atau disebut prosesor saja. Mikroprosesor adalah suatu rangkaian digital yang dirancang sedemikian rupa dengan dimensi yang sangat kecil dan dibuat dalam satu chip (IC: Integrated Circuit).

- **Memory**

Biasanya sebuah sistem komputer dilengkapi dengan unit kapasitas atau sering disebut sebagai memori. Memori yang terdapat dalam sebuah komputer dapat dibedakan menjadi dua klasifikasi, yaitu memori internal untuk kerangka yang dapat diakses langsung oleh prosesor dan memori luar yang dapat diakses oleh prosesor melalui modul I/O atau gadget kapasitas.

Memori internal terdiri dari beberapa jenis memori yang memiliki berbagai derminasi dan kapasitas. Memori yang memiliki tempat dengan memori internal adalah ROM, memori penyimpanan dan RAM.

- Read Only Memory(ROM)

Memori ini hanya dapat dibaca saja, programmer tidak dapat menumpuk apapun ke dalam ROM. Substansi ROM telah diisi oleh produsen, sebagai kerangka kerja komputer, misalnya program untuk mengubah keberadaan karakter di layar, mengisi tombol kunci di keyboard untuk tujuan kontrol tertentu dan program bootstrap. Program bootstrap diperlukan pertama kali dijalankan melalui kerangka kerja komputer dihidupkan, yang merupakan siklus yang dikenal sebagai boot.

ROM yang dapat diprogram kembali adalah PROM (Programmable Read Only Memory), yang dapat dimodifikasi satu kali oleh program yang tidak dapat diubah lagi. Jenis lainnya adalah R PROM (Reprogrammable Read Only Memory) yang dapat dihilangkan dengan cahaya terang dan dapat diciptakan kembali berulang kali. EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory), dapat diberantas secara elektronik dan dapat direkonstruksi.

- Random Access Memory (RAM)

Semua informasi yang dimasukkan melalui gadget informasi akan disimpan terlebih dahulu di memori utama, terutama di RAM (Random Access Memory). RAM merupakan memory yang dapat diperoleh, yaitu cenderung diisi dan dipulihkan oleh software engineer.

Struktur dari RAM dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

Input storage, digunakan untuk mewajibkan memasukkan input melalui gadget informasi.

Program storage, digunakan untuk menyimpan informasi yang akan ditangani instruksi-instruksi program yang akan diproses.

Working storage, digunakan mengolah data yang akan disimpan

Output storage, digunakan untuk menampung hasil akhir dari pengolahan data yang akan ditampilkan ke output.

RAM dapat memeriksa informasi yang disimpannya, yang disebut pemeriksaan kesetaraan. Ada dua macam cara yang dapat dilakukan oleh pemeriksaan persamaan, yaitu pemeriksaan persamaan genap (event equality check) dan pemeriksaan persamaan ganjil (odd equality check). Pemeriksaan kesetaraan genap menunjukkan jumlah potongan 1 untuk setiap digit dalam 1 byte disamping siklus kesetaraan harus banyak (genap), jika jumlahnya ganjil, itu berarti ada penurunan informasi. Sebaliknya untuk pemeriksaan oddparity.

- Video Grafic Array (VGA)

VGA Card atau kartu grafis berfungsi sebagai kontak yang memungkinkan transmisi informasi realistis antara komputer dan perangkat pertunjukan seperti layar atau proyektor. Kebanyakan komputer memiliki VGA yang berbeda sebagai kartu ekstensi yang diperkenalkan di ruang otherboard. Namun, ada juga komputer yang memiliki VGA terkoordinasi pada motherboard atau pada CPU.

- **Drive Disk Optik (ODD)**

Drive optik juga disebut Drive CD, Drive DVD, atau ODD. Kapasitas gadget ini adalah untuk membaca dan juga menyimpan informasi dari dan ke media lingkaran optik seperti CD, DVD, atau Blu-Ray Disk.

- **Casing**

Penutup otak atau tempat untuk menempatkan segmen peralatan persiapan yang mampu melindungi bagian peralatan dari impedansi luar. Pada umumnya, kemasan sering disebut sebagai CPU.

Casing berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan segmen-segmen peralatan, misalnya power supply, motherboard, floppy circle, CD-ROM. DVD-ROM; sebagai penentu pelaksanaan kerangka kerja karena mengidentifikasi dengan suhu yang dihasilkan oleh segmen peralatan; sebagai dukungan acara komputer. Jika casing memiliki desain yang menarik, seseorang akan lebih ceria dan bersemangat untuk bekerja dengan komputer.

3. Output device (Perangkat Output)

Perangkat output berfungsi untuk menunjukkan konsekuensi dari menyiapkan peralatan penanganan. Akibat dari penanganan tersebut dapat berupa gambar, teks, atau suara. Dilihat dari jenis produknya, ada beberapa perangkat keras keluaran yang saat ini tersedia, terutama layar, printer dan speaker.

- **Monitor**

Layar adalah bagian komputer penting yang harus dapat diakses pada kerangka kerja komputer. Layar (show) adalah alat untuk menampilkan akibat dari penyajian informasi dari gadget yang sedang ditangani. Layar memiliki berbagai ukuran, ukuran berkisar antara 9 inci hingga 42 inci. Semakin besar layar, semakin tinggi biayanya.

Dalam monitor dikenal istilah resolusi monitor. Resolusi (resolution) adalah jumlah elemen gambar baik horizontal maupun vertikal (pixel) yang tampil di layar. Semakin banyak jumlah pixel semakin bagus gambarnya.

- **Printer**

Printer merupakan gadget hasil yang berfungsi untuk mencetak. Inovasi yang digunakan dalam printer adalah titik. Gambar yang dicetak di atas kertas terdiri dari banyak bintik. Sehingga tujuan pada printer ini biasa disebut dengan dot per inch (dpi).

Beberapa jenis printer yang bergantung pada inovasi bintik adalah: printer Dot-Matrix; Printer aliran tinta dan Bubble-fly; Printer Termal; Printer Laser.

- **Audio (Speaker)**

Speaker berfungsi sebagai metode untuk menghasilkan suara yang dibuat dari komputer. Selain speaker, kami sering menemukan orang yang menggunakan earphone/headset sebagai perangkat penghasil suara.

- **Proyektor LCD**
Proyektor LCD adalah gadget hasil yang menunjukkan hasil ke layar. Perangkat keras ini sering digunakan untuk pengenalan.

4. Storage Device (Peralatan Penyimpanan)

Memori Luar adalah memori yang tidak stabil di mana informasi yang disimpan di dalamnya tidak akan hilang ketika kerangka kerja ditutup. Atau disebut memori opsional kapasitas apa sebagai mode kapasitas untuk proyek dan informasi untuk rentang waktu yang signifikan, misalnya lingkaran floppy yang menarik, pelat keras, dan CD-ROM.

Memori luar atau memori tambahan dapat menjadi penimbunan terus-menerus untuk informasi lingkup yang sangat besar. Batasnya yang sangat besar biasanya diperkirakan dengan ukuran banyak megabyte atau bahkan gigabyte sekarang. Memori luar memiliki peran penting karena informasi yang disimpan tidak akan hilang saat PC dimatikan.

Selama waktu yang dihabiskan untuk membaca/mendapatkan informasi, CPU hanya dapat mengakses informasi secara langsung dari memori dasar. Sedangkan cara untuk menyusun informasi ke memori luar, CPU terlebih dahulu harus memindahkannya ke memori utama. Kecepatan prosesor komputer mempengaruhi kecepatan dalam menemukan informasi dengan cara langsung menuju ke memori luar karena ditentukan dalam milidetik namun perpindahan informasi ke memori utama berlangsung cepat karena informasi tersebut telah ditetapkan.

- **Floppy Disk**
Floppy disk adalah media penimbunan yang dapat dilepas dan disesuaikan. Floppy disket terbuat dari plastik. Lingkaran dililit di bagian yang melingkupinya. Pelat ditutupi dengan partikel yang menarik. Partikel-partikel menarik ini berjalan sebagai media penimbunan informasi.

Disket yang dimasukkan pada floppy drive akan diputar pada 360RPM, dan menggunakan read/compose yang menghubungkan bagian luar disket. Disket dapat dikenali dalam ukuran dan batas kapasitas.

- **Hard Disk Drive**
Hard disk drive adalah sebuah gadget yang berfungsi untuk menyimpan informasi. Lingkaran keras terdiri dari benda keras, piringan hitam yang umumnya terbuat dari aluminium atau kaca. Beberapa jenis pelat keras yang tersedia, sebagian besar memiliki segmen dasar yang hampir sama. Bagian-bagian ini meliputi: piringan lingkaran, lembaran Logika, kepala Reas/penyusun, Kabel dan konektor, Aktuator kepala, instrumen atau sakelar, Hal-hal konfigurasi seperti jumper, mesin Dpindle.

Lingkar keras bekerja sesuai standar yang menarik. Ada dua jenis drive standar, khususnya IDE (hardware drive terkoordinasi) dan SCSI (antarmuka kerangka kerja komputer kecil). Keduanya digunakan untuk menghubungkan hard disk drive dan periferal lain seperti CD-ROM. SCSI lebih mudah beradaptasi daripada IDE karena tidak lain adalah jenis perangkat yang lebih beragam, termasuk perangkat kaset dan CD. IDE pada umumnya hanya membantu drive lingkaran, namun jenis IDE yang dikembangkan dapat mendukung CD-ROM juga.

Di komputer, informasi ditangani dalam konfigurasi berpasangan. Informasi berpasangan memiliki dua keadaan, 1 atau 0. Sifat menarik adalah setara karena mereka hanya memiliki keadaan, kutub utara dan selatan, maka sifat menarik adalah metode yang layak untuk menyimpan informasi.

Pelat keras mengisi sebagai salah satu boot komputer; sebagai kendaraan kapasitas untuk kerangka kerja aktivitas (OS) yang digunakan pada komputer; sebagai mekanisme untuk menyimpan semua informasi dalam batas besar pada komputer.

- **Flash Disk**

Flash Disk adalah memori luar yang dapat digunakan untuk menyimpan informasi batas yang sangat besar. Antarmuka pada pelat secerach ini menggunakan ruang USB pada komputer. Batas lingkaran garis yang sekarang dapat diakses mulai dari 128 MB hingga lebih dari 1GB.

5. Periferal (Unit Tambahan)

Periferal atau periferal adalah perangkat tambahan yang dipasang di komputer agar lebih mudah digunakan di komputer. Gadget ini adalah gadget input yang didelegasikan, prosesor, dan gadget hasil. Biasanya gadget ini dikaitkan dengan komputer, namun gadget ini bukanlah gadget pusat dari komputer. Jadi, jika perangkat pinggiran tidak terhubung ke komputer, komputer tetap dapat digunakan dan menjalankan fungsinya.

Contoh peralatan komputer yang diingat untuk unit atau periferal tambahan meliputi:

- **Modem**

Modulator adalah suatu rangkaian yang mampu menyelesaikan interaksi tweak, khususnya cara menuju "overlay" informasi tentang pengulangan gelombang transporter (sinyal transporter) ke sinyal data/pesan sehingga dapat dikirimkan dari penerima melalui media tertentu, (Misalnya, link atau media udara), umumnya sebagai gelombang sinus. . Untuk situasi ini sinyal pesan disebut juga dengan tanda regulasi. Informasi dari komputer sebagai sinyal terkomputerisasi diubah menjadi tanda sederhana, klik di sini untuk pemahaman yang lebih seluk beluk modem

- **kartu suara**

Kartu Suara (Sound Card) adalah peralatan komputer yang digunakan untuk menyalurkan suara dan merekam suara. Dari awal, Sound Card hanya sebagai pelengkap komputer. Bagaimanapun, saat ini, kartu suara adalah perangkat yang diperlukan di setiap komputer. Menurut metode pendirian, kartu suara dipartisi menjadi 3:

- ✓ Sound Card yang tersedia secara lokal, yaitu kartu suara yang dipasang langsung ke motherboard komputer.
- ✓ Offboard Sound Card, yaitu kartu suara yang dipasang pada bukaan ISA/PCI pada motherboard. Normal, saat ini menggunakan PCI
- ✓ External Soundcard, adalah kartu suara yang penggunaannya dihubungkan dengan komputer melalui port luar, seperti USB atau FireWire

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian materi yang terdapat dalam bab pembahasan, dapat diambil kesimpulan:

Pengertian komputer secara sederhana yaitu penggabungan dari alat elektronik yang bekerjasama dengan terkoordinasi oleh kontrol program hasilnya memiliki fungsi dan kemampuan tertentu.

Perangkat keras komputer adalah semua bagian fisik komputer, dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya dan perangkat lunak yang menyediakan instruksi buat perangkat keras untuk menyelesaikan tugasnya. Perangkat keras atau disebut juga hardware adalah peralatan di sistem komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.

Hardware memiliki beberapa komponen yang terbagi berdasarkan fungsinya, meliputi: Input Device, Process Device, Output Device, dan Storage Device dan Periferal (Unit Tambahan).

Periferal atau periferal adalah perangkat tambahan yang dipasang di komputer agar lebih mudah digunakan di komputer. Gadget ini adalah gadget input yang didelegasikan, prosesor, dan gadget hasil. Biasanya gadget ini dikaitkan dengan komputer, namun gadget ini bukanlah gadget pusat dari komputer. Jadi, jika perangkat pinggiran tidak terhubung ke komputer, komputer tetap dapat digunakan dan menjalankan fungsinya

REFERENSI

Yahfizham.2019. Dasar-Dasar Komputer.Medan.Perdana Publishing

Permana, Budi.2003.Perangkat Keras Komputer

http://eprints.undip.ac.id/19511/1/Pokok_bahasan_1_Pengantar_Komputer_dan_Perkembangannya.pdf

<http://nurazifah.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/50137/PTSI+1A+MINGGU+1.pdf>