PIK_SI- 6_PAHTAPIT_WIRA_LUBIS.docx

by

Submission date: 01-Jan-2022 06:34PM (UTC+0700)

Submission ID: 1736742006

File name: PIK_SI-6_PAHTAPIT_WIRA_LUBIS.docx (36.49K)

Word count: 3366

Character count: 22564

PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI

MANAJEMEN

PAHTAPIT WIRA LUBIS (0702211041)

34

Prodi sistem informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN SU

wiralubis55@gmail.com

Abstrak

Brainware adalah orang yang terlibat dalam menjalankan dan mengelola sistem di komputer. Ini juga mengacu pada perangkat pintar yang mengelola dan menemukan kemampuan perangkat keras dan perangkat lunak. Konsep perangkat keras dan perangkat lunak Brainware adalah tiga elemen yang tidak dapat dipisahkan. Pada langkah pertama orang harus memperkenalkan program. Pertama dengan komputer. Setelah program disimpan di komputer, komputer baru dapat bekerja dan membantu orang memecahkan masalah atau pekerjaan.

Kata kunci – hardware, software, brainware, komputer, Sistem, sistem informasi

A. PENDAHULUAN

Brainware adalah orang yang mengoperasikan sebuah komputer, karena jika tidak ada orang yang mengoperasikan maka tidak akan dapat digunakan. seperti programmer, operator, analisis, sistem, dan lainnya. Hubungan antara perangkat dalam sistem komputer diawali pada perangkat keras (hardware), dikendalikan oleh pemakai (brainware), menggunakan operasi tertentu berupa perangkat lunak (software) komputer. Tahap yang terjadi adalah data yang telah didapat dan dikumpulkan selanjutnya dimasukkan oleh pemakai atau pengguna (brainware) pada perangkat input (input devices), kemudian dengan metode

tertentu yang di inputkan diolah atau diproses oleh perangkat proses(process devices)dan selanjutnya dihasilkan informasi oleh perangkat keluaran(output devices).

HR Tool adalah bagian utama dari bagian kerangka data di dunia bisnis yang dikenal sebagai kerangka data papan. Bagian dari kumpulan aset ini adalah bagian dasar dari bagian yang berbeda dalam kerangka data karena prosedur persiapan, investigasi, rencana, dan pelaksanaan bergantung pada korespondensi antara SDM yang terkait dengan asosiasi.

Perangkat aset manusia adalah istilah yang digunakan untuk orang yang diidentifikasi dengan kerangka kerja PC. Orang adalah komponen dari kerangka kerja PC. Orang-orang adalah orang yang merencanakan bagaimana sebuah mesin dapat berfungsi sesuai dengan hasil yang dia butuhkan.

B.STUDI LITERATUR

Pengertian brainware

Brainware adalah pengguna, berasal dari kata 'brain' yang di translate kan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti 'otak'. Secara umum, pengertian brainware adalah individu yang menggunakan dan mengoperasikan gadget PC. Arti lainnya dari brainware adalah orang-orang yang berhubungan dengan pekerjaan, pemanfaatan dan pengawasan sistem di gadget PC.

Brainware juga sering disebut sebagai gadget ilmiah, di mana ada orang yang memanfaatkan dan mempelajari kemampuan (peralatan) dan (pemrograman). Dalam sebuah perangkat PC framework, brainware merupakan bagian yang vital dan tidak dapat dipisahkan antara (peralatan) dan (pemrograman). Sebagai gambaran, peralatan dalam PC tidak dapat dijalankan atau tidak dapat dirasakan tanpa pemrograman, baik pemrograman maupun peralatan tidak dapat berfungsi atau berjalan tanpa brainware.

14

Pengertian komputer

Komputer adalah seperangkat elektronik yang dapat menerima masukan(input) dan selanjutnya melakukan pengolahan(process) untuk menghasilkan (output) berupa informasi. Komputer merupakan alat yang digunakan untuk mengolah data berdasarkan prosedur yang sudah ditetapkan. Awalnya istilah komputer digunakan untuk mengidentifikasi seseorang yang melakukan eksperimen matematika dengan atau tanpa menggunakan alat, namun maknanya akhirnya dialihkan ke mesin itu sendiri. Awalnya, komputer digunakan untuk menginformasikan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika, namun komputer kini digunakan untuk berbagai tujuan yang tidak ada hubungannya dengan matematika.

Pengertian pengoperasian

Pengoperasian adalah kerangka kerja yang terdiri dari berbagai bagian kerja dan strategi kerja yang digunakan untuk mengawasi dan menjalankan gadget yang mereka miliki, sehingga sesuai dengan yang mereka butuhkan.

Pengertian pengoperasian komputer

Seperti yang dikemukakan oleh Abas Ali Pangera dan Dony Ariyus dalam buku Working Framework (2010), kerangka kerja adalah kerangka kerja yang terdiri dari bagian-bagian kerja yang berbeda dan strategi kerja yang digunakan untuk mengawasi dan menjalankan gadget yang mereka miliki, sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan. mereka butuh. Untuk situasi ini, kerangka kerja PC menyiratkan bagian-bagian dan teknik kerja yang ada di PC. Tujuannya adalah untuk mengasosiasikan orang dengan PC atau pemrograman dengan peralatan. Kerangka kerja dalam bahasa Inggris dikenal dengan working framework. Kerangka kerja adalah hal yang paling mendasar dan harus tersedia saat menjalankan PC.

C. PEMBAHASAN

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

- **pengertian sistem**

Menurut para ahli, pengertian sistem dapat diartikan sebagai: Menurut Ludwig von Bertalanffy, sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling terkait dalam hubungan timbal balik antara elemen-elemen tersebut dengan lingkungan. Di sisi lain, menurut bagan perkembangan Anatol, sistem adalah kombinasi Kesatuan dan hubungannya, dan menurut L. Akof, sistem terdiri dari bagian-bagian yang bergantung satu sama lain dalam unit konseptual atau fisiknya masing-masing. Berbeda. (Susanto, 2004)

Menurut Romney (2004), konsep sistem adalah sekumpulan dua atau lebih komponen yang saling berhubungan yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Hall (2007), sistem adalah sekumpulan dua atau lebih komponen atau subsistem yang bekerja sama untuk tujuan yang sama. Orang Amerika menegaskan Pemahaman dan Generasi

Komite Standar Nasional La Mijana dan Susanto (2004) adalah sekelompok sistem pemrosesan data, orang, mesin, dan metode yang diorganisasikan untuk melakukan berbagai fungsi. Suatu sistem terdiri dari tiga elemen: masukan (input), proses, dan keluaran (flows). Inputnya adalah komponen drive atau sistem yang sedang berjalan.

- **Pengertian informasi**

Pengertian informasi menurut

Menyediakan arti atau makna, dan (3) Berguna atau bermanfaat. Selanjutnya Mc. Leo (Susanto, 2008) menyatakan bahwa informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Akurat, artinya informasi harus mencerminkan situasi sebenarnya, (2) Tepat waktu, artinya informasi harus tersedia atau ada ketika informasi diperlukan, tidak besok atau tidak dalam beberapa jam, (3) Relevan, artinya informasi itu yang diberikan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh individu.

- **Pengertian sistem informasi**

Pengertian sistem informasi menurut

Kusrini dan Koniyo (2007) menggambarkan data yang diproses dalam bentuk yang dapat dipahami pengguna yang berguna untuk membuat keputusan atau mendukung sumber daya saat ini. Sedangkan menurut Susanto (2004), informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa data harus diolah terlebih dahulu agar menjadi informasi yang berguna bagi pengguna informasi. Informasi yang diperoleh sebagai hasil pengolahan data harus memenuhi kriteria ketepatan waktu, relevansi dan reliabilitas. Tiga hal penting yang perlu diperhatikan menurut Susanto (2004) dalam deskripsi informasi: (1) informasi merupakan hasil pengolahan data; (2)

Loudon (La Mijan dan Susanto, 2004) menjelaskan konstruksi yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk mendukung, mengkoordinasikan, dan mengendalikan pengambilan keputusan, dan untuk memberikan visibilitas ke dalam aktivitas dalam elemen perusahaan. Di sisi lain, menurut Hall (2004), sistem informasi adalah seperangkat prosedur formal di mana data dikumpulkan, diubah menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pengguna.

- **Pengertian sistem informasi manajemen**

Manajemen bisnis, termasuk manajer yang menggunakan sumber daya manusia, dokumen, keterampilan, dan prosedur untuk memecahkan masalah bisnis. Sistem Informasi Manajemen, istilah yang dikenal luas oleh manusia, adalah sistem manusia-mesin yang terintegrasi (terintegrasi) untuk menyediakan informasi guna mendukung operasi, fungsi manajemen, dan pengambilan keputusan. Solusi organisasi. Sistem ini menggunakan perangkat keras komputer (perangkat keras dan perangkat lunak), prosedur manual, model manajemen dan pengambilan keputusan, dan “basis data”.

Brainware memiliki dampak yang signifikan terhadap penerapan sistem manajemen informasi untuk memberikan informasi yang relevan, akurat, rinci dan

tepat waktu yang konsisten dengan tujuan perusahaan untuk keunggulan kompetitif yang berkelanjutan.

BRAINWARE

1. Sejarah brainware

Computer Brainware adalah siapa saja yang terlibat dalam penggunaan komputer atau sistem pemrosesan data. Brainware juga dapat diartikan sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan mengeksplorasi kemampuan perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer. Tanpa brainware ini, tidak mungkin perangkat keras dan lunak yang canggih sekalipun dapat dimanfaatkan secara optimal.

Cyber Law yang telah diratifikasi oleh Pemerintah berlaku tiga level, yaitu komunitas, perangkat lunak, dan penyedia jaringan. Dan Pemerintah telah membentuk Indonesia-Security Incident Response Team on Internet Infrastructure (ID-SIRTII; semacam badan pengawas internet Indonesia). Khusus untuk software, program ini sengaja diproduksi dan didistribusikan secara gratis untuk meminimalisir tayangan tidak senonoh. Ya, tidak senonoh. Namun, seberapa efektif program ini bekerja, kita semua tidak tahu. Apakah program ini preventif atau kuratif? Jika jawaban preventif berarti program masih dalam masa percobaan dan jika jawaban kuratif berarti masalah yang dihadapi cukup berat. Berbicara masalah perangkat lunak, kata perangkat keras tidak dapat dipisahkan. Software adalah program yang mendukung kerja hardware untuk mempermudah pekerjaan. Selain istilah di atas, ada istilah yang lebih penting yaitu brainware (Sumber Daya Manusia untuk pengguna komputer). Ketika perangkat lunak dibuat, itu adalah brainware yang berperan dalam proses pembuatan. Tunggu sebentar, saya akan pasang headset dulu, Anda akan mendengarkan lagu ROTRA. -Jaga Pabu

Kita semua tahu bahwa perangkat lunak akan mengalami perubahan (update) untuk mencapai titik yang diharapkan. Lain halnya dengan Brainware, ketika sebuah chip (IQ; Intellectual Intelligence, EQ; Emotional Intelligence, dan SQ; Spiritual Intelligence) ditanamkan ke dalam otak kita, sebuah kejadian luar biasa akan

terpatri dalam diri kita. Perangkat lunak perlu diperbarui untuk mengikuti perkembangan zaman serta brainware. Tanpa mengasah ketiga komponen di atas, mustahil brainware bisa berbuat baik di muka bumi ini.

2.Fungsi brainware

- **Sebagai administrator**
Kepala adalah tugas seseorang yang dianggap dapat menangani kerangka kerja bersama program-program yang dijalankan dari PC atau organisasi di dalam organisasi. Selain itu, ada juga seorang eksekutif kumpulan data yang bertanggung jawab untuk kelancaran sistem basis informasi organisasi, termasuk tugas untuk menyelesaikan, mengawasi dan menyimpan catatan dan informasi penting organisasi.
- **Sebagai programmer**
Karena dunia bergantung pada inovasi, begitu pula organisasi dengan pengembangnya sendiri. Insinyur perangkat lunak sendiri dipercayakan untuk membuat program yang dibutuhkan organisasi dalam kerangka kerja otomatis. Selain itu, pengembang juga bertindak sebagai kelompok yang membantu menjaga keamanan dan kelancaran kerangka kerja PC perusahaan.
- **Sebagai operator**
Setelah insinyur dan Kepala Perangkat Lunak, berikut adalah Administrator yang bertanggung jawab untuk menjalankan kerangka kerja dan proyek pada peralatan PC organisasi. Di sini administrator akan bertindak dalam melakukan pemeliharaan kerangka kerja PC, menyiapkan penerimaan informasi dan data dan lain-lain.

3.Jenis-jenis brainware

- **Programmer**
Khususnya seseorang yang memiliki kapasitas dan keterampilan dalam menguasai setidaknya satu dialek pemrograman di dunia otomasi.

Software engineer disini dipercayakan untuk membuat dan menyiapkan project-project yang diperlukan dan juga dapat mendukung framework PC yang akan dibuat atau telah direncanakan. Posisi ini menjadi posisi yang signifikan, terutama jika ada peretasan atau serangan infeksi pada basis data organisasi, Pengembang akan mengambil langkah defensif yang mendasar.

- **Operator komputer**

Selanjutnya adalah seorang administrator PC, yaitu seseorang yang dianggap dapat mengerjakan kerangka kerja dan proyek-proyek yang digunakan oleh organisasi. Ini juga termasuk menjalankan aplikasi, menyimpan informasi dan lain-lain.

- **Teknisi komputer**

Seorang profesional PC adalah seseorang yang memiliki kemampuan, memiliki kemampuan luar biasa untuk menangani, menangani, dan memperbaiki berbagai jenis masalah yang sering atau mungkin terjadi dan muncul di PC. Bidang pekerjaan ini membutuhkan informasi yang luas tentang semua gadget yang sangat identik dengan PC.

- **Project manager**

Pelopor tentunya harus memiliki model sendiri mengingat ia akan memimpin banyak perwakilan dan proyek kerja di bawahnya. Sehingga organisasi yang perlu mempekerjakan seseorang sebagai pengawas tugas pada awalnya harus memiliki administrasi dan pengabdian yang mendasar dalam mengarahkan individu yang berfungsi sebagai bawahannya nantinya.

- **Konsultan**

Seseorang dengan brainware di bidang yang satu ini juga harus memiliki aturan eksplisit. Seorang ahli tidak hanya memiliki informasi yang luas dan dapat memahami arah dan kondisi, tetapi juga dapat memberikan nasihat atau diskusi yang dapat mengarahkan pelanggan untuk memutuskan tahap selanjutnya.

- **Trainer**

Mentor adalah seseorang yang memiliki informasi dan kemampuan yang bertanggung jawab untuk memberikan pelatihan atau menunjukkan kepada orang lain sesuai kebutuhan di lapangan.

- **Graphic designer**

Pencipta visual adalah seseorang yang memiliki informasi dan kemampuan di bidang komputerisasi visual atau membuat barang yang dimeriahkan.

- **Sistem analis**

Seseorang yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengeksplorasi dalam memilih produk beserta kebutuhan yang sesuai dengan bisnis atau organisasi asosiasi. Seorang pemeriksa harus memiliki kemampuan, misalnya administratif, khusus, logis dan relasional.

- **Spesialis jaringan**

Pakar organisasi adalah individu atau kumpulan individu yang memiliki informasi dan bakat di bidang organisasi PC. Brainware ini bertanggung jawab untuk semua hal yang terkait dengan organisasi PC.

- **Database administrator**

Ketua Basis Informasi adalah seseorang yang memiliki informasi dalam aktivitas perangkat keras PC dan bertanggung jawab atas kumpulan data aplikasi, asosiasi, dll.

4.Komponen-komponen brainware

Komponen lagi menyinggung pengertian dan pengertian brainware di atas, maka pada saat itu, pada dasarnya brainware adalah individu yang memiliki informasi dan kemampuan sejauh perangkat dan pemrograman pada gadget PC. Tentunya setiap orang juga memiliki hambatan yang masing-masing. Sedangkan bagian-bagian dari brainware dapat dipartisi menjadi 2 yang memiliki tugas mengawasi dan mengerjakan setiap komponen unik di dalam PC. Berikut ini adalah 2 bagian brainware yang bisa Anda ketahui:

- **Hardware engineer**

Biasanya bidang pekerjaan ini adalah mereka yang memiliki pengetahuan dan keahlian di bidang perangkat keras komputer. Pekerja di bidang ini akan bertanggung jawab untuk mengembangkan teknik atau metode baru dalam pembuatan perangkat keras untuk membuat inovasi dan produk yang lebih maju dari versi sebelumnya.

- **Software engineer**

Mereka yang bekerja di bidang software development engineer juga harus memiliki pengetahuan dan keahlian di bidang jaringan komputer. Insinyur perangkat lunak bertanggung jawab untuk mengembangkan dan merancang teknik atau metode baru dalam jaringan komputer.

¹ 5. Contoh-contoh brainware

- **Netter**

Netter adalah referensi bagi klien web yang menjelajahi situs untuk menemukan dan mendapatkan data. Istilah ini juga dapat merujuk pada individu, perkumpulan individu atau perkumpulan.

- **EDP Department**

Individu tertentu menyebutnya sebagai individu yang berada di Kantor IT. EDP Department atau Electronic Information Handling adalah pemanfaatan strategi terprogram dalam menangani informasi bisnis suatu organisasi.

- **Network system**

Istilah ini mengacu pada semacam kerangka kerja yang direncanakan untuk menangani organisasi PC. Biasanya kerangka kerja ini terdiri dari berbagai macam layanan yang diharapkan menawarkan jenis bantuan untuk klien PC.

6. Perangkat komputer yang dapat diakses oleh brainware

- **Software**

Pemrograman adalah salah satu ⁴ gadget yang diharapkan untuk menjalankan PC. Pemrograman ⁴ gadget adalah gadget yang tidak dapat dilihat dan dihubungi secara langsung, namun dapat dikerjakan oleh klien atau klien. PC (pemrograman) adalah sekumpulan informasi elektronik yang disimpan dan diawasi oleh PC, informasi elektronik yang disimpan oleh PC dapat berupa proyek, atau pedoman yang akan menjalankan suatu perintah.

Pemrograman disebut juga mediator pesan - perintah yang dijalankan oleh klien PC untuk dikirim atau ditangani oleh peralatan. Melalui produk atau pemrograman ini PC dapat menjalankan perintah. Pemrograman diagram atau pemrograman dapat diurutkan menjadi tiga bagian, yaitu ⁴ pemrograman kerangka kerja, pemrograman kerangka aplikasi, dan dialek pemrograman.

Pemrograman atau programming adalah suatu urutan program dalam sebuah PC, yang bila diarahkan oleh client akan memberikan kapasitas dan eksekusi yang benar untuk dibentuk oleh client. Penegasan ini menguraikan bahwa produk atau program ini bekerja memberikan permintaan ke PC, sehingga PC bekerja secara ideal, sesuai dengan PC tanpanya (pemrograman) tidak akan berfungsi dengan baik.

⁴ Pemrograman PC (programming) adalah sekumpulan informasi elektronik yang disimpan dan diawasi oleh PC. Informasi elektronik yang disimpan oleh PC dapat berupa program atau panduan yang akan menjalankan perintah. Pemrograman disebut juga mediator dari perintah yang dijalankan klien PC untuk maju atau ditangani oleh peralatan. klien atau klien yang memberikan pesanan.

Produk ini memiliki bagian-bagian yang bekerja sama membentuk unit tunggal yang memainkan kapasitasnya. Bagian tersebut dipartisi menjadi tiga kelompok, yaitu Kegiatan, Kerangka Aplikasi dan Bahasa Pemrograman:

A.Sistem operasi

Pada dasarnya kerangka kerja program PC adalah berisi perintah – (order) pada pekerjaan total koneksi manusia ke manusia PC, sehingga PC dapat mengisi sesuai keinginan. kerangka aplikasi dan bahasa program. Kerangka Kerja adalah kepala semua aset dalam kerangka kerja PC dan sebagai mesin ditarik yang menawarkan jenis bantuan kepada klien. Bermanfaat dan sederhana untuk memanfaatkan dan menggunakan aset kerangka kerja PC.

Ada dua jenis kerangka kerja yang bergantung pada antarmuka ke klien (UI) yang bergantung pada CUI (Character UI) dan berbasis GUI (Graphical UI). Kerangka kerja berbasis CUI, misalnya: DOS (Circle Working Framework) dan Kerangka Kerja UNIX dan Linux dalam mode terminal atau pusat kendali.

- **Sistem operasi UNIX**

Unix atau UNIX adalah sebuah kerangka kerja kerangka kerja (sistem operasi) yang dibuat pada tahun 1965 melalui proyek yang lalu yang diberi nama Multiplexed Data and Processing Administration atau disingkat Multics dengan harapan UNIX ini berubah menjadi sebuah framework kegiatan yang dapat melakukan melakukan banyak tugas, nyaman dan dapat digunakan oleh lebih dari satu klien (multiuser). Usaha ini didukung sepenuhnya oleh Service of Protection America (DARPA)

- **Sistem operasi Windows**

Windows adalah Kerangka Kerja yang dibuat oleh Microsoft Partnership yang menggunakan antarmuka yang bergantung pada GUI (Graphical UI) atau menampilkan antarmuka grafis. Dengan Windows, klien saat ini tidak perlu mengetik pesanan melalui baris pesanan seperti di MS-DOS. Hanya dengan memanfaatkan mouse atau console, klien dapat memberikan perintah untuk membuka menu, kotak wacana, menjalankan aplikasi, menghapus dokumen dan lain sebagainya.

- **Sistem operasi LINUX**

Linux adalah sistem operasi open source. Sistem Operasi Linux lebih dikenal dengan sebutan Linux Distribution atau distro linux. Keunggulan

Linux adalah Open Source, Gratis tidak ada biaya lisensi dan pengembangannya sangat cepat karena dikembangkan oleh banyak orang. Sedangkan kekurangannya adalah tidak bisa digunakan oleh pengguna biasa, aplikasi Linux terbatas dan cara install Linux terbilang sulit.

- **Sistem operasi Mac OS**

Sistem operasi Macintosh atau kependekan dari kerangka kerja Mac adalah kerangka kerja yang selektif yang hanya dapat diakses di PC Apple apa adanya. Kelebihan Mac OS lebih mantap, antarmuka sesuai untuk kebutuhan media campuran, memiliki keamanan tinggi dan tidak mudah diretas dan terlindungi dari Infeksi. Sedangkan kerugiannya adalah biaya yang umumnya mahal, tidak terlalu ideal untuk bermain game dan bukan open source.

B.Sistem aplikasi

Aplikasi adalah sekumpulan panduan yang menghabiskan banyak waktu di PC dengan tujuan agar kita dapat menyelesaikan pekerjaan tertentu. Kerangka kerja aplikasi tidak dapat tinggal sendiri, menyiratkan bahwa kerangka kerja Aplikasi bergantung pada kerangka kerja. Kerangka kerja aplikasi adalah program (berbagai petunjuk) yang dibuat atau dimaksudkan untuk alasan eksplisit atau unik, yang menyiratkan bahwa kerangka kerja aplikasi dibuat oleh masalah area. Kerangka kerja aplikasi adalah program yang disiapkan untuk digunakan, dibuat untuk menyelesaikan pesanan klien. Aplikasi adalah pemrograman yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia. Selain dapat membantu dan mempercepat siklus kerja manusia, aplikasi ini juga dapat memberikan hasil yang lebih tepat dalam mengatasi masalah.

C.bahasa pemrograman

Bahasa pemrograman adalah suatu cara atau prosedur korespondensi atau hubungan antara manusia sebagai makhluk hidup dengan mesin yang untuk keadaan ini adalah PC sebagai alat bantunya. Bahasa pemrograman berisi berbagai perintah atau pedoman yang disusun oleh orang-orang yang menggunakan perantara perangkat gadget sebagai jenis papan (konsol).

Bahasa pemrograman juga akan memutuskan bagaimana informasi akan dikirim dan memulihkan informasi seperti apa yang harus segera dilakukan jika ada kondisi yang berbeda seperti, dalam memberikan arahan kebutuhan ke peralatan I/O (input/output), media dan sebagainya.

- **Hardware**

PC (peralatan) adalah setiap bagian dari PC yang sebenarnya, dan dikenali dari informasi yang terkandung di dalamnya atau bekerja di dalamnya, dan dikenali dari pemrograman yang memberikan pedoman untuk gadget yang sulit untuk menyelesaikan pekerjaan.

Peralatan dapat bekerja tergantung pada perintah yang telah ditentukan sebelumnya, atau yang disebut set panduan. Dengan suatu permintaan yang dapat dipahami oleh peralatan tersebut, maka pada saat itu peralatan tersebut dapat melakukan berbagai hal latihan yang telah dikuasai oleh penyedia permintaan tersebut.

Bagian penting dari sebuah PC terdiri dari informasi, interaksi, hasil dan kapasitas. Gadget informasi terdiri dari console dan mouse, Interaction gadget berupa microchip (ALU, Interior Correspondence, Registers dan segmen kontrol), Yield gadget terdiri dari layar dan printer, Penimbunan memori luar terdiri dari hard circle, floppy drive, Album ROM, tape menarik. Memori kapasitas dalam terdiri dari Smash dan ROM. Sedangkan bagian Fringe Gadget merupakan bagian tambahan atau sebagai bagian yang belum ada atau belum ada. Bagian pinggiran misalnya: TV Tuner Card, Modem, Catch Card.

E.KESIMPULAN

Dari penjelasan tersebut, kita dapat memahami ⁶ bahwa brainware adalah seseorang yang menggunakan PC dan mengontrol penggunaan perangkat lunak dan perangkat lunak. Brainware adalah perangkat akal atau individu yang dapat mengoperasikan PC. Brainware adalah bagian penting dari kerangka kerja PC. Peralatan ¹⁷ tidak dapat bekerja tanpa pemrograman, sedangkan peralatan pemrograman dan pemrograman tidak dapat bekerja tanpa Brainware. Brainware terdiri dari beberapa bagian, khususnya penguji kerangka kerja, penyelidik, spesialis penguasaan, administrator, keahlian relasional, pengembang, pelatih, penasihat, direktur proyek, perencana visual, basis informasi PC, profesional terlatih jaringan, ketua kerangka kerja, arsitek kumpulan data, integrator kerangka kerja, perancang jaringan, peninjau kerangka kerja, dan klien.

F.DAFTAR PUSTAKA

Samsudin, PENGENALAN KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI .
Perdana publishing (2019)

¹³
Frisdayanti, A. (2019). PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN. Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi, 10-
69. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v1i1.47>

Hariyanto, S. (1). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN.(2018)Publiciana,9(1), 80-85.Retrieved from

²³
<https://betnal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/75>

Chantika Dinda Putri Daulay . PERANGKAT SUMBER DAYA MANUSIA Nur'aini, Siti, (2020). "Brainware," OSF Preprints ckz9r, Center for Open Science.

²⁸
Jaluanto suhu punjul , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN , --Ed,1,cet 1,----
yogyakarta:Deepublish,Mei (2016)

Joperson , KONSEP SISTEM INFORMASI . --Ed1,cet1 --yogyakarta: Deepublish,Agustus (2015)

¹⁵
Acai Sudirman , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Yayasan kita menulis (2020)

Elisabet yunaeti , PENGANTAR SISTEM INFORMASI . --Ed1 --yogyakarta:Andi (2017)

Romindo , SISTEM INFORMASI BISNIS . Yayasan kita menulis , (2020)

¹⁵
Chamdan purnama , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Mojokerto:insan global (2016)

Hadion Wijoyo , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Insan cendikia mandiri , (2021)

³²
Se Nafiudin , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Penerbit Qiara Media, (2019)

³³
M firman Arif , ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI . Penerbit Qiara Media, (2019)

Azizah Gustina Siregar , BRAINWARE . OSF preprints, (2020)

Mega Nur Hidayah , BRAINWARE . OSF preprints (2020)

Wilman rahman , MENGENAL BERBAGAI MACAM SOFTWARE .Surya university,Tangerang (2015)

19

Melwin Syafrizal Daulay , MENGENAL HARDWARE-SOFTWARE DAN PENGELOLAAN INSTALASI KOMPUTER . Penerbit Andi (2020)

24

Abdul Kadir , DASAR LOGIKA PEMROGRAMAN KOMPUTER . Elex media Komputindo (2017)

Juli Sudrajat , SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Setyabudi indartono (2021)

21

Janner simamarta , TEKNOLOGI INFORMASI DAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN . Yayasan kita menulis (2020)

ORIGINALITY REPORT

33%

SIMILARITY INDEX

33%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

idcloudhost.com

Internet Source

6%

2

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

3%

3

muhammadbayuseptiawan.blogspot.com

Internet Source

3%

4

www.researchgate.net

Internet Source

3%

5

oaji.net

Internet Source

2%

6

www.maxmanroe.com

Internet Source

2%

7

akuntansi.upi.edu

Internet Source

1%

8

apriliazahwa19.blogspot.com

Internet Source

1%

9

www.kompas.com

Internet Source

1%

10	repository.ibs.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Udayana University Student Paper	1 %
12	www.pengertianku.net Internet Source	1 %
13	repository.bsi.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1 %
15	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
16	sim-septialutfi-11140264-eisarmilaa.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	cypruz.wordpress.com Internet Source	<1 %
18	fahmifachrozikomputer.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
20	dinanopitaayastari.wordpress.com Internet Source	<1 %

21	aulad.org Internet Source	<1 %
22	evolusionmultimedia.wordpress.com Internet Source	<1 %
23	journal.unita.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.ubl.ac.id Internet Source	<1 %
25	piencoex.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	setubabakan.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
27	uia.e-journal.id Internet Source	<1 %
28	widuri.raharja.info Internet Source	<1 %
29	www.seputarpengetahuan.co.id Internet Source	<1 %
30	catatanrodhina.blogspot.com Internet Source	<1 %
31	ergotransport.blogspot.com Internet Source	<1 %
32	journal.unilak.ac.id Internet Source	<1 %

33

publikasi.lldikti10.id

Internet Source

<1 %

34

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

35

afwina08.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On