ANALISIS PERANGKAT KERAS MONITOR KOMPUTER (HARD-WARE) DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

SAPUTRA (0702212208)

SISTEM INFORMASI – 6 FST UIN

Sumatera Utara Medan 2021 / 2022

Syahp4139@gmail.com

Abstrak

PC adalah perangkat elektronik yang dapat menerima input, dan melakukan penanganan untuk mengirimkan hasil menjadi data. Peralatan adalah bagian dari PC yang harus terlihat, dipegang, atau dipindahkan secara langsung yang berfungsi untuk membantu siklus komputerisasi. Setiap peralatan memiliki kapasitasnya masing-masing, salah satunya adalah layar. Layar adalah salah satu bagian utama dari PC. Layar adalah salah satu jenis kerangka peralatan hasil sebagai gadget yang digunakan untuk memberikan hasil penanganan CPU seperti komposisi (huruf, angka, karakter khusus, gambar lain), desain, gambar/gambar, suara dan struktur unik yang dapat dibaca oleh klien. . mesin. Gadget hasil adalah gadget yang digunakan untuk menunjukkan konsekuensi dari interaksi. Kerangka kerja data eksekutif atau MIS adalah kerangka kerja pengaturan bagian dari kontrol internal bisnis yang menggabungkan penggunaan individu, laporan, inovasi, dan metode oleh pembukuan dewan untuk menangani masalah bisnis seperti biaya barang, administrasi, atau bisnis. metodologi.

Kata kunci: peralatan, layar, gadget hasil, kerangka data papan

A. PENDAHULUAN

Di dunia sekarang ini, PC digunakan oleh semua orang, baik pelajar maupun pekerja. Seiring bertambahnya waktu klien PC digunakan untuk menyelesaikan tugas sehari-hari, PC memudahkan kita untuk melakukan banyak hal, seperti penimbunan informasi, penanganan informasi, dan bahkan pengumuman.

Penanganan data membutuhkan dua gadget yang saling berhubungan, peralatan PC dan pemrograman PC. Perangkat PC tidak dapat digunakan tanpa pedoman yang memasukkan kode atau bahasa pemrograman tertentu atau yang biasa disebut dalam pemrograman PC. PC menggabungkan konsol, CPU (Central Processing Unit), layar, dan printer.

System informasi management atau SIM adalah kerangka kerja pengaturan bagian dari pengendalian internal bisnis yang menggabungkan penggunaan individu, arsip, inovasi, dan teknik oleh dewan pembukuan untuk menangani masalah bisnis seperti biaya barang, administrasi, atau sebuah prosedur bisnis.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Computer adalah mesin elektronik yang terdiri dari jutaan bagian yang dapat bekerja sama, dan menyusun situasi kerja yang benar dan tepat. Kerangka kerja ini digunakan untuk memiliki opsi untuk

mengelola bisnis tentunya tergantung pada pedoman (program) yang diberikan kepadanya. [3]

Perangkat keras atau disebut equipment adalah sebuah PC yang harus dapat dilihat dan dihubungi secara langsung, perangkat keras diurutkan menjadi lima bagian, yaitu:

Equipment atau peralatan adalah PC yang harus terlihat dan dihubungi secara langsung. Peralatan dipartisi menjadi lima bagian: gadget input (gadget input), gadget hasil (yield gadgets), gadget proses (gadget penanganan), gadget memori/penimbunan (stockpiling gadgets), gadget khusus (gadget khusus). [2]

Monitor adalah semacam sistem perangkat keluaran (Output Device System) sebagai alat untuk memberikan hasil penanganan CPU seperti komposisi (huruf, angka, karakter luar biasa, gambar lain), desain, gambar/gambar, suara dan struktur unik yang dapat dibaca oleh mesin. [3]

Sytem informasi management atau SIM adalah kerangka kerja yang mengatur bagian dari kendali internal bisnis yang menggabungkan penggunaan individu, laporan, inovasi, dan sistem oleh pembukuan dewan untuk menangani masalah bisnis seperti biaya barang, administrasi, atau bisnis teknik. [4]

C. METODELOGI

Bahan yang digunakan adalah buku harian dan buku yang berbeda. Sumber disaring tergantung pada subjek dalam percakapan yang diperiksa oleh pencipta, khususnya terkait dengan Monitor (peralatan). Pencipta membuat saluran setelah meneliti, memahami, dan memeriksa substansi sumber.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian perangkat keras

Computer adalah kumpulan perangkat elektronik sebagai sejumlah besar bagian yang dapat bekerja sama untuk membentuk sistem kerja yang efisien dan hati-hati. [4]

Komputer adalah artikel atau mesin elektronik yang secara elektrik terkait dengan berbagai kerangka kerja pemrograman dan peralatan, berbagai menu atau aplikasi, dan beberapa situs untuk diakses.[5]

Komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat melakukan banyak hal, misalnya menerima dan menangani input berdasarkan perintah yang diberikan, menyimpan permintaan dan menangani hasil, serta memberikan hasil yang berisi data. [6]

Dirasakan peralatan "Indonesia" adalah salah satu bagian dari PC yang instrumennya harus terlihat dan dihubungi secara langsung

atau di sisi lain dalam struktur yang jelas yang berfungsi untuk membantu interaksi komputerisasi. [2]

Sebagian besar, peralatan adalah bagian nyata pada PC yang digunakan oleh kerangka kerja untuk menjalankan perintah yang telah dimodifikasi di dalamnya. [7]

Peralatan adalah bagian dari PC yang dapat kita lihat strukturnya yang sebenarnya. Peralatan PC terdiri dari bagian elektronik dan mekanik yang dikumpulkan untuk membentuk modul yang diberi nama berdasarkan kapasitasnya. [8]

Peralatan dapat bekerja tergantung pada perintah yang ditentukan sebelumnya, atau disebut sebagai seperangkat panduan. Dengan adanya perintah yang dapat dirasakan oleh peralatan, maka peralatan tersebut dapat menyelesaikan berbagai latihan yang telah ditetapkan oleh pemberi perintah.[7]

Sesuai kapasitasnya, perangkat keras komputer dipartisi menjadi:

1. Perangkat Masukan (input device)

Perangkat keras adalah perangkat keras yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi untuk ditangani ke dalam PC. Gadget ini berfungsi sebagai mekanisme untuk memasukkan informasi dari luar ke dalam memori dan prosesor untuk menangani pembuatan data yang diperlukan. [9] aturan fungsi gadget info adalah untuk

menggantikan perintah dalam struktur yang dapat dirasakan oleh orang untuk informasi yang dapat dirasakan oleh PC, terutama dengan data yang dikodekan secara paralel. [2]

Peralatan input dapat dirakit menjadi dua, untuk lebih spesifik:

sebuah. Info langsung gadget, adalah input yang dimasukkan langsung diurus oleh gadget yang direncanakan. Modelnya adalah konsol, mouse, layar kontak, pena ringan, tablet desain digitizer, pemindai.

B. Gadget info menyimpang, input yang melewati media tertentu sebelum data ditangani oleh perangkat yang direncanakan. Misalnya, kartu berlubang, piring floppy, lingkaran keras. [10]

2. Perangkat Hasil (output device)

Hasil gadget adalah gadget yang digunakan untuk menunjukkan efek samping dari siklus. [2] Output atau keluaran gadget adalah gadget yang menunjukkan konsekuensi penanganan informasi yang dilakukan oleh CPU seperti komposisi, (huruf, angka, karakter luar biasa, gambar berbeda), desain, gambar, suara, dan struktur luar biasa yang dapat dibaca oleh mesin. [11] Contoh perangkat

Result atau hasil berupa layar, printer, plotter, show card dan speaker. [2]

Ada dua jenis utama gadget hasil, lebih spesifik:

sebuah. softcopy misalnya layar dan suara.

B. adalah kopi tangan, misalnya, printer, plotter.

1. Perangkat Proses

Penanganan informasi atau penanganan gadget di PC untuk tempat penanganan informasi atau dapat dianggap sebagai otak dari semua latihan penanganan seperti menghitung, mengatur, mencari, mengarang, membaca dan sebagainya.[1]

gadget (prosesor) atau microchip (chip), namun lebih sering disebut sebagai CPU. (Unit Prosesor Fokus). Pekerjaan CPU adalah untuk melakukan dan mengikuti aktivitas umum PC. Prosesor sentral adalah "pikiran" untuk kerangka kerja PC. [2]

Handling gadget adalah alat yang digunakan untuk menangani informasi pada PC. Berikut ini adalah perangkat siklus pada PC:

sebuah. Mikrochip (prosesor)

- a. motherboard
- b. power Supply
- c. peripheral

1. Perangkat Memori/Penyimpanan (gadget penyimpanan)

Gadget kapasitas (memory gadget) atau biasa disebut (memory) adalah gadget yang digunakan untuk menyimpan informasi di dalam PC.

Seperti yang ditunjukkan oleh luasnya memori PC yang dipartisi menjadi dua, yaitu:

sebuah. Memori yang terletak di dalam (inward memory).

a. Memori terletak di luar (outer memory).

Seperti yang ditunjukkan oleh pengaturan kapasitas yang dipartisi menjadi:

sebuah. Penimbunan singkat (ingatan sementara).

b. Kapasitas tetap (memori super tahan lama).

• Memori penting

Memori internal adalah memori yang terletak pada motherboard. Memori internal terdiri dari ROM (Read Only Memory) dan RAM (Random Access Memory).

A. Mendapatkan Monitor

Layar adalah bagian penting dari PC yang harus tersedia di sistem PC. Layar (show) adalah suatu alat untuk menunjukkan akibat dari penyiapan data dari alat yang sedang ditangani. [10]

Layar menggabungkan sistem perangkat hasil (Output Device System) kapasitas apa untuk menampilkan hasil dari sistem perhitungan. Perintah yang kita masuk ke PC, akan ditampilkan di layar. Tampilan layar diestimasi dengan satuan piksel, semakin tinggi pikselnya, semakin tinggi pula screen goalnya, sehingga gambar yang tampak semakin terasah dan jernih.[2]

Layar PC adalah salah satu jenis duplikat gadget yang halus, karena hasilnya berupa tanda elektronik berupa gambar yang muncul di layar. Layar memiliki perkiraan layar yang berbeda sangat mirip dengan TV. Setiap merek dan ukuran layar memiliki tingkat tujuan yang berbeda. Jenis layar saat ini sangat beragam, mulai dari bentuk besar dengan layar melengkung, hingga bentuk tipis dengan layar datar. [12]

Layar berfungsi untuk menampilkan data di layar. Semua lati-

han PC dapat diakses oleh klien karena mereka diamati oleh layar ini. Layar saat ini umumnya berwarna, tetapi ada juga yang kontras tinggi atau monokrom. [13]

A. Jenis-jenis Monitor

1. CRT (ChatodeRayTube)

Layar CRT adalah layar yang menggunakan media tabung sinar katoda atau sebagian besar orang menyebutnya layar silinder. Layar CRT dibuat menggunakan tabung vakum untuk layar. Layar CRT seperti jenis televisi silinder. Strategi fungsi layar CRT adalah dengan menghasilkan emisi cahaya ke titik-titik kecil di layar. Balok menunjukkan sisi cemerlang ketika diintensifkan, bukan sisi lemah dari sisi mendung. Layar CRT lebih murah daripada berbagai jenis layar PC. Bagaimanapun, layar CRT ini memiliki aspek yang sangat besar sehingga di sana-sini layarnya harus lebar.

2. Monitor LCD (Liquid Cristal Display)

Layar LCD menggunakan media permata cair. Sistem Kerja Monitor LCD dengan menghasilkan cahaya melalui cairan permata, yang kemudian dibuang secara elektrik hingga membentuk papan level kecil. Layar LCD PC ini sejauh strukturnya menggunakan teknologi Flat Panel Display atau layar datar. LCD memiliki kapasitas sasaran yang lebih tinggi daripada layar CRT. Dengan bentuk yang tipis dan datar, penggunaan layar LCD digabungkan dengan PC atau PC yang nyaman.

3. Monitor LED (Light Emitting Diode)

Layar yang digerakkan dibentuk seperti layar LCD, namun layar LED lebih ramping. Layar yang digerakkan membuat pertunjukan di layar menggunakan aliran cahaya keluar. Layar LED menggunakan

inovasi pencahayaan latar belakang LED. LED lebih berhasil dalam memancarkan cahaya. Manfaat layar LED sejauh penggunaan daya layar LED adalah lebih produktif daripada layar LCD. Kelemahan layar LED adalah harganya lebih mahal di layar LCD.

4. Monitor Plasma

Layar plasma adalah layar yang menggunakan gas neon atau xenon yang dipasang di antara 2 lapis pelat kaca. Pada lapisan gas, yang diberi energi, yang merespon sebagai pembuatan piksel, kualitas gambar lebih baik karena proses pembuatan gambar dilakukan secara langsung tanpa dipotret terlebih dahulu. Layar plasma memanfaatkan perpaduan inovasi, antara CRT dan LCD. Hal ini membuat Monitor Plasma setipis Monitor LCD dan titik survei yang luas seperti Monitor CRT.

Manfaat dan Kerugian Monitor

1. Monitor CRT

- sebuah. manfaat CRT
- • Biaya umumnya sederhana
- • Nada lebih presisi dan tajam
- • Pemeliharaan yang lebih masuk akal
- • Sasaran layar yang dapat disesuaikan
- • Dibebaskan dari dead pixel, ghosting dan melihat poin.
-
- B. Kerugian dari layar CRT
- • Pemanfaatan daya yang lebih menonjol.
- • Sinar radiasi tidak bagus untuk manusia, baik untuk pikiran maupun mata.
- • Bergantung pada refreshrate.
- • Tak berdaya melawan penghindaran, silau dan kilat.
- • Aspek dan bobot yang besar oleh karena itu menempati banyak ruang

2. Monitor LCD

- sebuah. Manfaat layar LCD
- • gambar semacam ini lebih jelas dan lebih tajam daripada layar CRT.
- • Cahaya yang dikeluarkan oleh LCD tidak membuat mata lelah.
- • Pemanfaatan daya yang lebih efektif.
- • Pengaturan acara klien sederhana.
- • Aspeknya ramping dan ringan sehingga menghemat ruang.

- B. Hambatan layar LCD
- • Layar LCD seringkali lebih sensitif.
- • Titik survei terbatas dan derajat naungan lebih sedikit.
- • Pertunjukan gambar sangat bagus hanya untuk tujuan lokalnya.
- • Waktu reaksi dan ghosting.
- Biaya lebih mahal, dukungan ekstra hati-hati, dan piksel mati.

1. Monitor LED

sebuah. Manfaat layar LED

- Perbedaan nyata adalah gambar yang sangat tajam hingga banyak piksel.
- Pemanfaatan daya lebih mahir daripada LCD.
- Harapan hidup LED lebih lama
- Ukuran lebih ramping dan lebih ringan dari LCD.
- Pencahayaan yang lebih disukai daripada LCD.

B. tidak adanya layar LCD

- LED lebih mahal daripada LCD.
- Layar LED yang lebih ramping seringkali lebih halus.

2. Pemantau Plasma

sebuah. Manfaat layar plasma

- Pertunjukan plasma hampir sama terampilnya dengan layar CRT, menggunakan diferensiasi per-pro-porsi yang tinggi (10.000 : 1).
- Menghasilkan bayangan yang cemerlang dan tingkat gelap yang rendah.
- Praktis tidak ada waktu reaksi dan poin review) umumnya sangat baik.
- Bentuknya tipis.

B. Hambatan layar plasma

- Memiliki biaya yang biasanya tidak sederhana.
- Memiliki ukuran pitch piksel yang sangat besar.
- Pemanfaatan daya tinggi dan suhu penyebaran.
- Sel plasma sebagai agen dari setiap piksel gambar hanya memiliki fungsi hidup/mati, menghasilkan pembuatan bayangan yang jauh lebih terbatas.

C. Sejarah Monitor

Awal dari latar belakang sejarah layar PC telah hilang sebelumnya dengan kehadiran VDT (The video Display Terminal) sebagai layar yang bergabung dengan konsol dan terkait dengan PC, periode peningkatan layar PC.

1. Tahap pertama

Panggung utama terjadi pada tahun 1855, yang dipisahkan oleh pengungkapan tabung sinar katoda oleh seorang peneliti Jerman bernama Heinrich Geibler (bapak layar silinder). Inovasi tabung sejak awal diciptakan untuk memahami layar. Namun, permata cair tetap menjadi ciri khas zat selama 80 tahun berikutnya. Sekitar saat itu tingkat etalase atau casing tidak dipertimbangkan dan setelah 33 tahun, ilmuwan Austria, Friedrich Reinitzer, menetapkan kerangka kerja untuk peningkatan inovasi LCD dengan menemukan batu permata cair.

2. Tahap kedua

Periode kedua dari istilah peningkatan layar PC. Selama ini, Karl Ferdinand Braun dipandang sebagai perancang tabung sinar katoda. Namun, memang, ia adalah pencipta aplikasi pertama untuk tabung, khususnya osiloskop pada tahun 1897. Gadget ini adalah alasan untuk pengembangan berbagai gadget, seperti TV. Sekitar waktu yang sama, Joseph John Thomson menemukan elektron, yang mempercepat kemajuan desain silinder.

Layar CRT (Cathode Ray Tube) dibuat untuk mendapatkan transmisi Milestone adalah tabung TV utama dari

Wladimir Kosma Zworykin (1929), kecepatan tepi elektronik penuh dari Manfred Ardenne (1930), dan peningkatan sinar katoda utama yang dapat direproduksi oleh Allen B. Dun Mont (1931). Pada saat usia awal PC, tidak menggunakan layar yang luar biasa seperti saat ini. Apa masalah serius adalah bahwa tujuan layar TV saat itu hanya siap untuk menampilkan 40 karakter pada bidang datar di layar. Layar luar biasa untuk PC diberikan oleh IBM PC, yang pada awalnya memiliki tujuan 80 x 350.

Kemudian, pada saat itu, pada pertengahan tahun 1980-an muncul jenis CGA Monitor dari IBM dengan kisaran sasaran dari 160 x 200 hingga 640 x 200 dan kapasitas naungan antara 2 hingga 16 nada. Layar yang menjadi pertimbangan kami saat itu adalah Taxan Vision, layar berukuran 14 inci dengan resolusi 1000 x 1000 piksel dan 64 Hz. Layar EGA tampaknya menggunakan resolusi 640 x 350. Layar jenis ini sangat stabil hingga PC Windows masa depan.

Pada tahun 1990, muncul layar Nec Multiscan 4 D dengan resolusi paling ekstrim 1.024 x 768 dan kecepatan tepi 70 Hz. divisi ini masih digunakan untuk Antarmuka Pengguna Grafis saat ini. Sekitar tahun 2000, layar layar level

menyerang pasar pembelanja. Layar ini menggunakan video terkomputerisasi eksplisit untuk mengubah bayangan dan kekuatan cahaya antara konektor video dan layar memiliki 2, 4, 26, atau 64 nada tergantung pada standar desain yang Anda miliki. Selain itu, dengan tampilan layar VGA standar, tampilan PC yang realistis menjadi nyata. VGA dan usia efektif berikutnya seperti PGA, XGA, atau SVGA adalah prinsip video sederhana dengan sinyal R (Merah), G (Hijau) dan B (Biru) dengan bayangan. Pada tingkat dasar, layar sederhana memungkinkan penggunaan nada penuh dengan fokus ekstim.

Layar masa depan adalah inovasi LCD yang tidak lagi menggunakan tabung elektron CRT, tetapi menggunakan semacam cairan batu mulia yang dapat berpendar. Inovasi ini menghadirkan layar yang dikenal sebagai Flat Panel Display dengan layar yang dibentuk rata, dan kemampuan sasaran yang tinggi.

Kemudian, peningkatan inovasi layar berikutnya adalah Monitor LED. Inovasi layar yang digerakkan menikmati banyak manfaat dibandingkan dengan inovasi layar LCD, termasuk kapasitas untuk memberikan kehalusan gambar yang lebih baik dan lebih indah daripada layar LCD. Kedalaman bayangan lebih tinggi dari layar LCD sampai

hampir mendekati nada pertama. Proporsi diferensiasi sangat tinggi dibandingkan dengan layar LCD.

Berikutnya adalah Teknologi Plasma Monitor yang memanfaatkan inovasi gas neon/xenon yang diapit oleh dua lapis pelat kaca. Kejut listrik dibawa ke lapisan gas, yang dengan cepat merespon dengan produksi komponen gambar.

Kemudian, yang telah dibuat adalah Touch Screen Monitor atau Panel Sentuh. Layar layar sentuh sebenarnya telah dibuat pada tahun 1980-an, yang diselenggarakan oleh komunitas tertentu, tetapi izin ini telah dihentikan dan saat ini teknologi layar sentuh telah menjadi inovasi yang umum dan dapat dikembangkan tanpa hambatan oleh pihak mana pun. Saat ini inovasi layar sentuh telah masuk ke semua perangkat yang diperlukan, seperti ponsel, PDA, tablet PC, dll. Ketika PC utama berfungsi pada tahun 1938, layarnya berusia 83 tahun dan peningkatannya masih terus berlanjut.

Bagian layar

1. Eksterior Layar

Bagian luar layar ini terdiri dari 2 papan, yaitu papan depan dan belakang. sebuah. Bagian-bagian di papan depan meliputi:

- a. Power Switch, memiliki kapasitas tuk menghidupkan dan mematikan layar.
- b. Driven Indicator, memiliki kapasitas untuk melihat apakah PC hidup atau mati. Kontras, memiliki kapasitas untuk mengubah ketajaman gradasi pada tampilan layar.
- c. Brilliance, memiliki kemampuan untuk mengubah kemegahan tampilan layar.
- d. H-Phase, memiliki kapasitas untuk mengubah lebar etalase di layar.
- e. H-Sze, memiliki kapasitas untuk mengubah lebar etalase di layar.
- f. V-Size, memiliki kapasitas untuk mengubah tinggi badan tampilan layar.
- g. V-Shift, memiliki kapasitas untuk mengubah posisi tengah ke atas saja pada layar.
- h. Pin Cushion/Side Pin, memiliki kemampuan untuk mengubah tempat casing (ke dalam/melengkung) pada tampilan layar.

Bagian-bagian di papan belakang meliputi:

sebuah. Sakelar pemilih tegangan (110/220)

- a. Saluran Masuk AC, konektor untuk daya
- b. Tautan sinyal informasi, dengan CGA (9 pin), VGA (25 pin)

2. Di dalam layar

Demikian juga ada area di layar yang meliputi:

sebuah. Tabung vakum praktis untuk semua komponen elektronik PC.

a. Kapasitas fosfor untuk melayang ketika disajikan ke elektron.

b. Lapisan fosfor memiliki kapasitas untuk menunjukkan olesan seperti yang terlihat di layar.D. Penutup bayangan dilengkapi dengan lubang kecil untuk dilalui elektron.

c. Medan tarik-menarik listrik yang mampu memelintir elektron.

D. peranan monitor sebagai perangkat keras computer.

Tugas layar sebagai peralatan adalah menampilkan data presentasi grafis pada CPU sehingga klien dapat melihat informasi yang sedang ditangani. Tak hanya itu, fungsi layar ini akibat gadget dari memori PC. untuk bekerja idealnya layar harus dibuat dengan kartu VGA yang telah dipasang dengan benar pada gadget CPU.

Tak hanya itu, layar layar pun kini digunakan di berbagai perangkat PC, mulai dari PC dan PC pribadi hingga ponsel kecil seperti ponsel dan pemutar MP3.

Untuk sementara, layar terdiri dari bagian-bagian berikut:

1. Tampilkan modul: Biasanya jenis ini menggunakan teknologi Circuit Film Semiconductor Fluid Gem Show (TFT-LCD) tipis

2. Kasing atau penutup

Pada awalnya, layar hanya ditemukan di gadget PC. Namun, ketika inovasi layar menurun, lebih murah dan lebih mengesankan, semakin banyak layar yang ditambahkan ke gadget. Sampai pertengahan 2000-an, inovasi keseluruhan adalah tabung sinar katoda (CRT), yang sangat besar dan memiliki tujuan yang lebih sederhana dan menggunakan lebih banyak daya. Layar batu mulia cair (LCD) lebih ramping dan memakan lebih sedikit daya tetapi lebih mahal, jadi selama tahun 1990-an, LCD hanya digunakan di PC, di mana kekompakan membuatnya sepadan dengan biayanya. Berbagai kemajuan yang digunakan adalah plasma dan dioda pemancar cahaya alami (OLED).

Banyak organisasi mencap layar mereka sebagai "Drove", menyiratkan bahwa LED digunakan untuk penerangan layar, daripada penerangan neon biasa. Selanjutnya, eksekusi layar diperkirakan tergantung pada variabel kunci yang menyertainya:

1. Luminance: kemegahan dalam candela per meter persegi (disc/m² atau Nits).

2. Proporsi sudut pandang: Proporsi panjang vertikal dan level seperti pada 4:3, 16:9, 16:10.

3. Sasaran layar: jumlah piksel per inci persegi.

4. Tingkat penyegaran : Menampilkan perubahan perulangan.

5. Waktu reaksi: Waktu yang dibutuhkan sebuah piksel untuk menjadi (dinamis) menjadi lambat (laten) serta sebaliknya. Diperkirakan dalam milidetik.

E. KESIMPULAN

Pengertian Hardware dalam bahasa Indonesia adalah salah satu bagian dari sebuah PC yang sifatnya harus dapat dilihat dan dihubungkan secara langsung atau dalam struktur yang substansial yang berfungsi untuk membantu interaksi komputerisasi. Buku pada umumnya, peralatan adalah bagian nyata pada PC yang digunakan oleh kerangka kerja untuk menjalankan atau menjalankan perintah yang telah disesuaikan di dalamnya. Peralatan PC terbuat dari komponen elektronik dan mekanik yang dikumpulkan untuk membentuk modul yang diberi nama berdasarkan kapasitasnya. Input Devices (gadget input) Gadget input (input) adalah perangkat keras yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang akan ditangani ke dalam PC.

Memahami Layar Monitor adalah bagian penting dari PC yang harus tersedia di sistem PC. Petunjuk bahwa kita masuk ke PC, akan ditampilkan di layar. Tampilan di layar diperkirakan dengan piksel, semakin tinggi piksel, semakin tinggi tujuan layar, semakin tajam dan jelas gambar yang akan ditampilkan. Layar PC adalah salah satu jenis gadget duplikat yang halus, karena itu

Hasilnya adalah tanda elektronik berupa gambar yang muncul di layar. Jenis layar saat ini sangat berbeda, mulai dari bentuk besar dengan layar melengkung, hingga bentuk tipis dengan layar datar. 3 Monitor berguna untuk menampilkan data di layar. Layar CRT adalah layar yang memanfaatkan media tabung sinar katoda atau banyak orang menyebutnya sebagai layar silinder. Layar CRT lebih murah daripada berbagai jenis layar PC. Tidak seperti layar CRT yang menggunakan tabung vakum, layar LCD menggunakan media batu cair. Kapasitas layar sebagai perangkat PC Kapasitas layar sebagai perangkat, adalah untuk menampilkan informasi tampilan grafis pada CPU dengan tujuan agar klien dapat melihat informasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Yahfisham," *DASAR-DASAR KOMPUTER*. Medan: PERDANA PUBLISHING, 2019.
- [2] "MONITOR PADA KOMPUTER (HARDWARE)."
- [3] F. I. 'SAMSUDIN, *PENGENALAN KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI*. Medan: PERDANA PUBLISHING, 2019.
- [4] "Jurnal komputer Hafifah anggriyani. pdf-dikonversi".
- [5] N. Shakila Amanda, "PERANAN MICROSOFT WINDOWS DALAM SISTEM OPERASI PERANGKAT LUNAK KOMPUTER."
- [6] R. Nahriza *et al.*, "PENGENALAN PERANGKAT KERAS dan PERANGKAT LUNAK KOMPUTER."
- [7] A. Triya Larasati, "PERANGKAT KERAS KOMPUTER."
- [8] S. Rahman Yuniarto, "Hardware Komputer dan Fungsinya."
- [9] P. Keras, K. Siti, and N. As'ari Putri, "Universitas Islam Negeri Sumatera Utara."
- [10] A. Fatmah, "PERANGKAT KERAS PADA KOMPUTER."
- [11] J. v William Iskandar Pasar, "PERANGKAT KERAS KOMPUTER (HARDARE) KEYBOARD NESSA OVIA QULSUM(0305203076) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA."
- [12] P. Keras, K. Siti, and N. As'ari Putri, "Universitas Islam Negeri Sumatera Utara."
- [13] N. Annisa, P. Matematika, F. Ilmu, and T. Keguruan, "MINI TINJAUAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER."
- [14] Sistem Informasi Manajemen BisnisES Negara, R Romindo, R Tanjung, N Heriyani... - 2021 - books.google.com

BIODATA DIRI

Saputra, saat ini sebagai

Mahasiswa aktif program S1 Sistem

Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam egeri Sumatera Utara Medan.