

**MENGIDENTIFIKASI DAN
MENGOPERASIKAN
KOMPUTER PERSONAL
(OPEN SOURCE)**

02

EDISI IV – 2005

MATA DIKLAT :
**KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI**

PROGRAM KEAHLIAN :
SEMUA PROGRAM KEAHLIAN

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN**

2005

**MENGIDENTIFIKASI DAN
MENGOPERASIKAN
KOMPUTER PERSONAL
(OPEN SOURCE)**

EDISI IV - 2005

KATA PENGANTAR

Pemanfaatan komputer sebagai sebuah sarana pengembangan pembelajaran saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan utama. Hal ini didasarkan kepada beberapa faktor, yaitu :

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap tatanan dan cara hidup manusia. Setiap jenis pekerjaan dituntut untuk dapat dikerjakan dengan cara yang cepat dan tepat dan solusi terbaik adalah penggunaan Teknologi Informasi.

Dunia industri sebagai pelaku ekonomi sudah memandang penting penggunaan teknologi informasi karena teknologi ini merupakan suatu kebutuhan bagi mereka untuk mencapai efisiensi dan efektifitas kerja.

Komputer sebagai salah satu perangkat pendidikan.

Perkembangan teknologi ini juga berimplikasi terhadap penyiapan tenaga kerja yang siap untuk menggunakan teknologi ini. Pendidikan, utamanya pada SMK bertujuan untuk menghasilkan tenaga yang terdidik dan terlatih di berbagai bidang maka pengetahuan komputer mutlak diberikan kepada peserta diklat, agar mereka dapat bersaing di dunia kerja yang telah memanfaatkan teknologi ini.

Oleh sebab itu, modul ini disusun untuk memberikan pengetahuan dasar tentang Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan unit kompetensi mengoperasikan *Software Presentasi*.

Akhirnya, tidak lupa penulis memanjatkan rasa syukur ke hadirat Ilahi dan menyampaikan terima kasih pada berbagai pihak yang telah banyak membantu atas tersusunnya modul ini.

Mengingat ketidaksempurnaan yang ada di sana sini, penulis juga akan sangat berterima kasih apabila pembaca dapat memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan modul ini di masa yang akan datang.

Malang, 15 Juni 2005

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR..	vi
DAFTAR TABEL	vi
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Deskripsi	1
1.2. Prasyarat.....	2
1.3. Petunjuk Penggunaan Modul	2
1.3.1. Untuk Peserta Didik	2
1.3.2. Peran Guru dalam proses Belajar.....	3
1.4. Tujuan Akhir.....	4
1.5. Cek Kemampuan	4
1.5.1. Soal Teori.....	4
1.5.2. Soal Praktek.....	5
2. KEGIATAN BELAJAR I.....	6
2.1. Tujuan Belajar.....	6
2.2. Pengenalan Sistem Operasi	6
2.3. Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Open Source	9
2.4. Memulai Sistem Operasi Open Source Linux Knoppix	9
2.5. Memahami Layar Utama Knoppix	11
2.6. Menggunakan Mouse	12
2.6.1 Menggunakan Mouse : Point	13
2.6.2 Menggunakan Mouse : Klik Kiri	14
2.6.3 Menggunakan Mouse : Double Klik	15
2.6.4 Menggunakan Mouse : Klik Kanan	15
2.6.5 Menggunakan Mouse : Drag dan Drop	16
2.7. Mengenali Perintah dan menu pada Sistem Operasi.....	17
2.7.1 Jenis Perintah	17

2.7.2. Mengelola Jendela Aplikasi.....	20
2.8. Mengelola File dan Folder.....	21
2.8.1 Membuat Direktori.....	22
2.8.2 Membuat Sub Direktori	23
2.8.3 Merubah Nama Direktori/ File	23
2.8.4 Menghapus Direktori atau File	25
2.8.5 Menyalin Direktori atau File.....	26
2.8.6 Memindah Direktori atau File	27
2.9. Menggunakan Control Center	28
2.9.1 Konfigurasi Penanggalan	29
2.9.2 Mengatur <i>Regional Setting</i>	29
2.10 Selesai bekerja dengan Knoppix.....	30
3. KEGIATAN BELAJAR II	32
3.1. Tujuan Belajar.....	32
3.2. Menambah Program Aplikasi	32
3.3. Menghapus Program Aplikasi	34
4. KEGIATAN BELAJAR III	36
4.1. Tujuan Belajar.....	36
4.2. Peralatan Jaringan.....	36
4.3. Mengkoneksikan Komputer dalam jaringan	36
4.4. Memeriksa koneksi PC pada Jaringan Komputer	40
4.5. Mengatur Printer untuk digunakan bersama	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tampilan MS-DOS	7
Gambar 2.	Tampilan Logo Windows	8
Gambar 3.	Tampilan Logo Unix	8
Gambar 4.	Tampilan Logo Macintosh	8
Gambar 5.	Tampilan Logo Linux	9
Gambar 6.	Tampilan Utama Knoppix	11
Gambar 7.	Mouse pada umumnya	12
Gambar 8.	Tombol kiri mouse – klik kiri	13
Gambar 9.	Tombol kiri mouse – Double Klik	13
Gambar 10.	Menggunakan mouse – Klik Kanan.....	13
Gambar 11.	Tampilan menu K_menu	14
Gambar 12.	Window dialog bila tombol logout dipilih	15
Gambar 13.	Baris menu pada program kongueror	17
Gambar 14.	Toolbar pada program Konqueror	18
Gambar 15.	Jendela Change The BackGround Setting	18
Gambar 16.	Jendela Program Konqueror	20
Gambar 17.	Jendela File Manager Konqueror	22
Gambar 18.	Memilih direktori induk.....	22
Gambar 19.	Membuat direktori.....	23
Gambar 20.	Memilih direktori yang akan diubah namanya	24
Gambar 21.	Menampilkan menu popup – rename	24
Gambar 22.	Menampilkan hasil penggantian nama	25
Gambar 23.	Menampilkan konfirmasi penghapusan	25
Gambar 24.	Memilih direktori yang akan diduplikasi	26
Gambar 25.	Menampilkan menu popup – copy	26
Gambar 26.	Menampilkan hasil penggantian nama	27
Gambar 27.	Menentukan direktori tujuan	28

Gambar 28. Jendela Control Center	29
Gambar 29. Konfigurasi LogOut	30
Gambar 30. Informasi shutdown	31
Gambar 31. Jendela Package Manager	32
Gambar 32. Tampilan Jendela Home	34
Gambar 33. Jendela Kpackage –uninstall	35
Gambar 34. Peralatan Jaringan	36
Gambar 35. Tampilan K-Menu – Network Card Configuration	37
Gambar 36. Konfigurasi DHCP	37
Gambar 37. Kotak dialog IP Address	38
Gambar 38. Kotak Dialog NetMask.....	38
Gambar 39. Kotak Dialog alamat broadcast	39
Gambar 40. Kotak Dialog IP Gateway	39
Gambar 41. Kotak Dialog Name Server	40
Gambar 42. Tampilan Layar Netcardconfig	40
Gambar 43. Tampilan Layar ifconfig	41
Gambar 44. Tampilan Layar perintah ping	41
Gambar 45. Tampilan LinNeighborhood	42
Gambar 46. Tampilan File Manager	42
Gambar 47. Tampilan Add Printer Network Printer Information	43
Gambar 48. Tampilan Add Printer Wizard Printer Model Selection ...	44
Gambar 49. Tampilan Add Printer Wizard Printer Test	44
Gambar 50. Tampilan Add Printer Wizard Banner Selection	45
Gambar 51. Tampilan Printer Quota Settings	45
Gambar 52. Tampilan Add Printer Wizard Users Access Settings.....	46
Gambar 53. Tampilan Add Printer Wizard General Information.....	46
Gambar 54. Tampilan konfirmasi Add Printer Wizard General Information	47
Gambar 55. Tampilan akhir printing manager bertambah dengan lajer jet	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bagian Utama dari layar Knoppix 3.2	12
Tabel 2 : Macam perintah menggunakan Mouse	13
Tabel 3 : Jenis – jenis tombol dan fungsinya	19
Tabel 4 : Komponen – komponen Jendela	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. DESKRIPSI

- Nama Modul : Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal
- Kode Kompetensi : 1. TIK.OP02.008.01
2. TIK.OP02.001.01
3. TIK.OP02.003.01
4. TIK.OP02.009.01
- Ruang lingkup isi : - Mengidentifikasi komponen sistem komputer tingkat dasar (PC)
- Mengoperasikan komputer personal yang berdiri sendiri (*PC Stand Alone*)
- Menginstall software (Aplikasi, utility, paket berbasis GUI).
- Mengoperasikan sistem operasi
- Mengoperasikan PC yang terhubung pada jaringan komputer lokal
- Kaitan Modul : Modul ini merupakan modul kedua yang harus dikuasai oleh peserta didik

- Hasil yang diharapkan : Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat :
1. Menyiapkan penyalaan komputer ;
 2. Mengoperasikan penyalaan komputer sampai dapat digunakan;
 3. Mengoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya PC;
 4. Mengoperasikan PC yang tersambung ke jaringan lokal
- Manfaat di Industri : Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat :
1. memahami cara mengoperasikan komputer tingkat dasar;
 2. menghindari kerusakan pada komputer yang diakibatkan oleh prosedur mematikan komputer yang salah;
 3. menangani pekerjaan instalasi software.
 4. mengoperasikan sistem operasi dasar yang sering digunakan di industri;
 5. mengoperasikan komputer pada jaringan lokal.

1.2. PRASYARAT

Untuk mempelajari modul ini, maka unit kompetensi dan pengetahuan yang harus dikuasai sebelumnya, adalah :

1. TIK.OP.01.001.01 : Mengetik pada papan keyboard standart

1.3. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

Untuk peserta didik.

1. Belajar yang dilaksanakan menggunakan sistem *Self Based Learning* atau sistem Belajar mandiri. Diharapkan seluruh peserta didik dapat belajar secara aktif dengan mengumpulkan berbagai sumber selain modul ini, misalnya melalui majalah, media elektronik maupun melalui internet.
2. Dalam modul ini dituntut tersedianya bahan ajar yang lengkap yang meliputi :
 - a. unit komputer yang siap digunakan;
 - b. sistem operasi yang siap digunakan;
 - c. SOP dalam menghidupkan dan mematikan komputer.
3. Setelah menyelesaikan modul ini, peserta didik dapat melanjutkan ke modul selanjutnya, yaitu TIK.OP02.002.01 Mengoperasikan printer dan TIK.OP.02.015.01 Menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memindai dokumen dan gambar.
4. Guru atau instruktur berperan sebagai fasilitator dan pengarah dalam semua materi di modul ini, sehingga diharapkan dapat terjadi komunikasi timbal balik yang efektif dalam mempercepat proses penguasaan kompetensi peserta didik.

Selanjutnya, peran guru dalam proses Belajar adalah :

1. membantu peserta didik dalam merencanakan proses belajar, utamanya dalam materi-materi yang relatif baru bagi peserta didik;
2. membimbing peserta didik melalui tugas-tugas pelatihan yang dijelaskan dalam tahap belajar;
3. membantu peserta didik dalam memahami konsep dan praktek dalam modul ini dan menjawab pertanyaan peserta didik mengenai proses belajar dan pencapaian jenjang pengetahuan peserta didik;
4. membantu peserta didik untuk menentukan dan mengakses sumber tambahan lain yang diperlukan untuk belajar;

5. mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok jika diperlukan;
6. merencanakan seorang ahli / pendamping guru dari dunia usaha untuk membantu jika diperlukan;
7. melaksanakan penilaian;
8. menjelaskan kepada peserta didik mengenai bagian yang perlu untuk dibenahi dan merundingkan rencana belajar selanjutnya;
9. mencatat pencapaian kemajuan peserta didik.

1.4. TUJUAN AKHIR

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan untuk dapat :

1. Menyiapkan penyalaan komputer ;
2. Mengoperasikan penyalaan komputer sampai dapat digunakan;
3. mengoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya PC;
4. Memahami konsep dasar pengoperasian komputer.
5. Melakukan manajemen pengelolaan file dan direktori serta melakukan perubahan beberapa setting konfigurasi komputer melalui fasilitas panel kontrol.
6. Menginstalasi berbagai jenis software (Aplikasi, utility, paket berbasis GUI).
7. Mengoperasikan komputer pada jaringan lokal.

1.5. Cek Kemampuan

1.5.1. Teori

1. Sebutkan Macam-macam Software Sistem Operasi Open Sources
2. Sebutkan macam gerakan Mouse
3. Jelaskan fungsi masing-masing gerakan mouse

4. Sebutkan nama program yang digunakan untuk mengelola file dan folder.
5. Sebutkan langkah-langkah menyalin seluruh File dari Folder Dokumen ke Folder Persentasi pada PC anda.
6. Sebutkan langkah-langkah memeriksa bahwa PC anda telah terkoneksi dengan jaringan.

1.5.2 Praktek

1. Jalankan proses booting dengan menggunakan sistem operasi open source sampai PC siap untuk bekerja
2. Bagaimana caranya memindah obyek yang terdapat pada layar desktop
3. Bagaimana caranya membuka salah satu program yang telah tersedia di PC anda
4. Bagaimana caranya menampilkan data yang telah di Mount Komputer lain
5. Bagaimana caranya Membuka Program File Manager
6. Buatlah satu folder baru sesuai kebutuhan anda
7. Lakukan Install Software game
8. Hapus salah satu software yang telah diinstall dari PC Anda
9. Lakukan install printer dalam jaringan
10. Lakukan proses shutdown

BAB II

KEGIATAN BELAJAR I

2.1. Tujuan Belajar

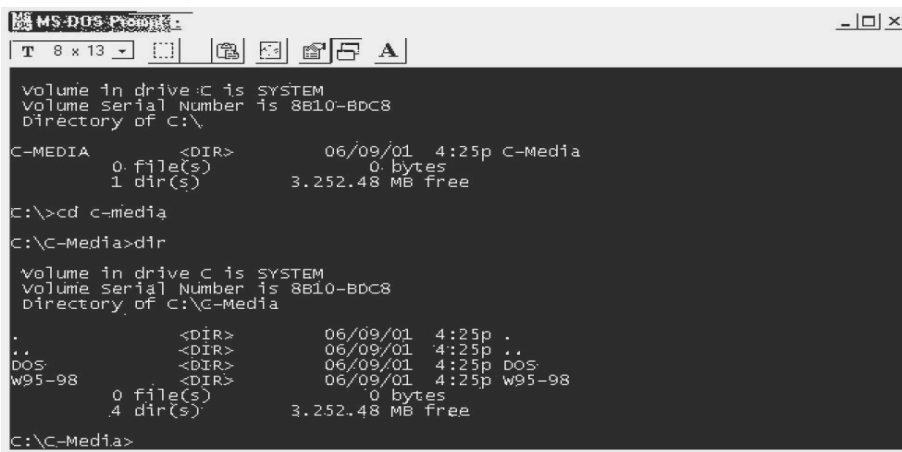
1. Melakukan Proses Booting
2. Menggunakan Mouse
3. Memahami Layar Utama Sistem Operasi Open Source
4. Mengenali Perintah dan Menu / Icon pada sistem Operasi
5. Mengelola File dan Direktori

2.2 Pengenalan Sistem Operasi

Komputer terdiri dari hardware dan Software . Hardware berhubungan dengan perangkat keras seperti keyboard, CPU, monitor, printer, dll. Sedangkan software dideskripsikan sebagai program yang memberikan instruksi bagaimana komputer bekerja. Software komputer, sering disebut perangkat lunak. Perangkat lunak secara umum terbagi menjadi 2 bagian yaitu : Sistem Operasi (Operating System) dan Software Aplikasi . Software Aplikasi merupakan program yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan kantor, pembuatan program tertentu misalnya program accounting sedangkan Sistem Operasi merupakan program yang mengatur semua komponen komputer siap dioperasikan, dan sekaligus mengatur semua program yang ada di komputer. Sistem operasi juga menyediakan sumber daya dalam komputer yang dapat digunakan oleh program lainnya. Fungsi dasar dari sistem operasi yaitu mengenali masukan dari keyboard , mouse, memproses masukan, mengirimkan keluaran ke dalam monitor atau printer, dan kontrol terhadap peripheral komputer seperti printer dan modem. Sistem operasi juga merupakan program yang menghubungkan user dengan komputer dan memmanage aplikasi lainnya.

Ada beberapa macam sistem operasi, yaitu :

- ✚ DOS merupakan sistem berbasis teks, dipublish tahun 1981 dibawah sistem IBM PC DOS atau dikenal dgn MS-DOS, contoh MS-DOS dibawah ini :



```
MS-DOS Prompt:
T 8 x 13
Volume in drive C is SYSTEM
Volume Serial Number is 8B10-BDC8
Directory of C:\

C-MEDIA    <DIR>          06/09/01  4:25p C-Media
0 file(s)  0 bytes
1 dir(s)   3.252.48 MB free

C:\>cd c-media
C:\C-Media>dir
Volume in drive C is SYSTEM
Volume Serial Number is 8B10-BDC8
Directory of C:\C-Media

.           <DIR>          06/09/01  4:25p .
..          <DIR>          06/09/01  4:25p ..
DOS         <DIR>          06/09/01  4:25p DOS
W95-98     <DIR>          06/09/01  4:25p W95-98
0 file(s)  0 bytes
4 dir(s)   3.252.48 MB free

C:\C-Media>
```

Gambar 1
Tampilan MS-DOS

DOS merupakan sistem operasi berdiri sendiri yang mempunyai keterbatasan dalam pengoperasian tetapi merupakan perangkat yang tangguh dalam troubleshooting sebuah PC. Sifat dari MS-DOS yaitu :

- Single User : hanya dapat digunakan oleh satu user
- Single tasking : hanya dapat melakukan satu pekerjaan

Contoh perintah dasar dari MS-DOS :

- dir : untuk menampilkan isi direktori
- md : membuat direktori
- ren : mengganti nama file/direktori
- copy : memperbanyak file
- format : memformat harddisk dan disket
- fdisk : membagi harddisk
- dll

✚ Windows

Windows merupakan sistem operasi berbasis GUI atau graphical User Interface yang mempunyai sifat:



Gambar 2
Logo Windows

- Multiuser : dapat digunakan oleh banyak user
- Multitasking : dapat melakukan Banyak tugas

Windows dikeluarkan oleh Microsoft berikut ini sejarah dari MS Windows :

- April 1992 keluar Windows 3.1
- 1993 keluar Windows 3.1.1
- Agustus 1995 keluar Windows95
- 1996 keluar Windows 95 OSR2
- Juni 1998 keluar Windows 98
- Mei 1999 keluar Windows 98 SE
- September 2000 keluar Windows ME
- Oktober 2001 keluar Windows XP

✚ Unix merupakan sistem operasi berbasis jaringan yang dipublish tahun 1960, yang merupakan sistem operasi tertua. Contoh dari Unix :



- Unix
- OpenBSD
- FreeBSD

Gambar 3

Tampilan MS-DOS

Unix pertama kali digunakan dan dikembangkan oleh komputer berplatform IBM, HP dan Sun Solaris.

✚ Macintosh



Macintosh pertama dipublis pada bulan Januari 1984 yang dirancang sangat user friendly untuk dibandingkan dengan Komputer berbasis DOS. Versi terakhir yang dikeluarkan

Gambar 4 Logo Macintosh

Macintosh sistem operasi yaitu sistem X yang digunakan di Apple iMac Desktop.

Linux

Linux pertama kali dipublikasikan tahun 1991 oleh Linus Torvald. Linux ini merupakan salah satu varian dari Sistem Operasi Unix. Linux pertama merupakan Sistem Operasi berbasis Teks. Karena sifatnya open source yaitu dapat dikembangkan dan digunakan tanpa lisensi, maka perkembangan linux sangatlah pesat. Beberapa contoh linux di bawah ini :



Gambar 5
Logo Unix

- Mandrake
- Suse
- Red Hat
- Knoppix
- Fedora Core

2.3. Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Open Source

Dalam materi kegiatan ini, Sistem Operasi yang akan digunakan yaitu Knoppix. Knoppix merupakan Sistem Operasi berbasis GUI yang banyak digunakan masyarakat pengguna komputer. Karena Knoppix mempunyai keunggulan-keunggulan seperti User Friendly, Multiuser dan Multitasking meskipun riskan terhadap serangan virus internet.

2.4. Memulai Sistem Operasi Open Source Linux Knoppix

Berikut bagaimana anda menggunakan Sistem Operasi Open Source Knoppix

2.4.1. Mempersiapkan penyalaan komputer

Hal pertama didalam menjalankan sistem komputer ini adalah sebagai berikut :

1. Pastikan perangkat-perangkat seperti keyboard, mouse, monitor dan kabel power dalam keadaan terhubung power supply.

2. Pastikan PC telah terinstal Sistem Operasi **Knoppix secara lengkap dan terkoneksi dalam jaringan**

2.4.2. Menyalakan komputer

Langkah-langkah menyalakan komputer sebagai berikut :

1. Menekan tombol power kemudian diikuti dengan menekan tombol monitor
2. Pastikan gambar tampilan POST (Power On Self Test) muncul di layar.
3. Tunggu proses booting hingga tampil layar Welcame to Linux untuk *menferifikasi User dan Password*

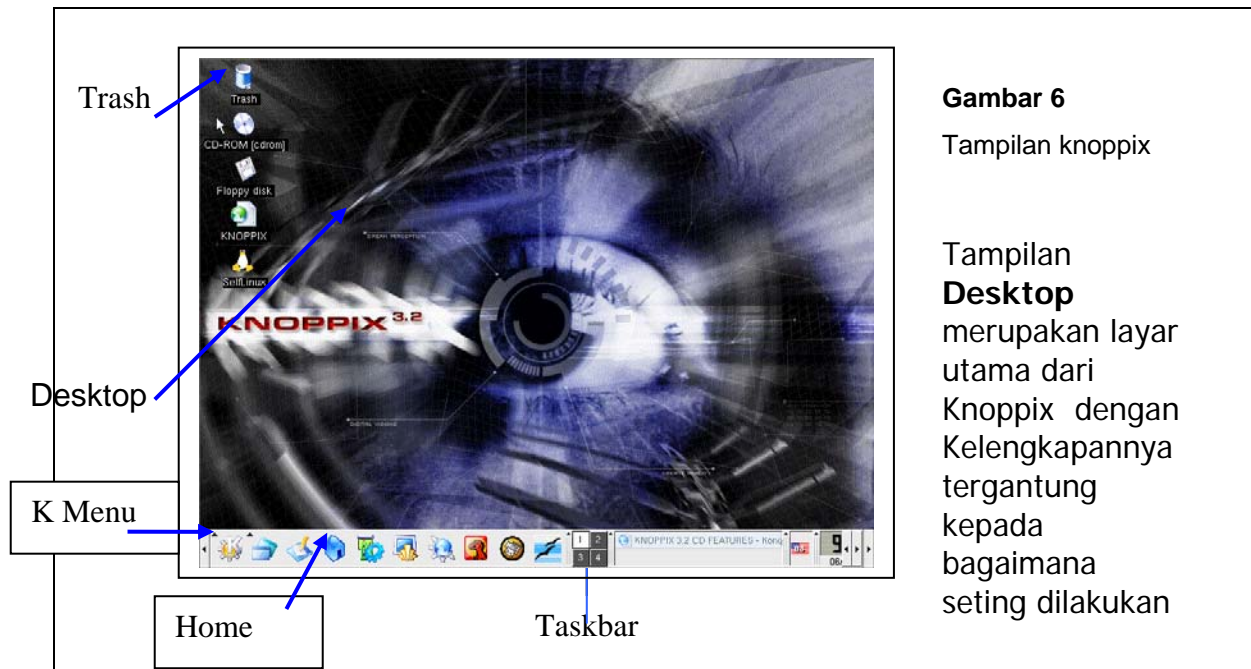
2.4.3. Verifcation User dan Password

Anda perlu memmasukkan identitas anda sebagai user atau sebagai administrator dengan memilih peran anda berikut password. Fasilitas ini sangat bagus untuk menjamin keamanan data anda

- a. Bila anda sebagai user , Klik **pilihan Knoppix User yang terletak di sebelah kiri layar** , maka pada kotak teks Login akan ditampilkan nama user anda
- b. Klik dan ketik kotak teks **Password**, ketik password anda sesuai dengan yang telah diberikan administrator.
- c. Tekan tombol **Go**

Bila password sesuai dengan yang telah tersimpan dalam tabel database akan ditampilkan layar utama sistem operasi Knoppix. Ingat Password sifatnya *case sensitif*

2.5. Memahami Layar Utama Sistem Operasi Knoppix



Gambar 6

Tampilan knoppix

Tampilan **Desktop** merupakan layar utama dari Knoppix dengan Kelengkapannya tergantung kepada bagaimana seting dilakukan

Berikut ini beberapa penjelasan mengenai bagian-bagian penting yang sering dimanfaatkan.

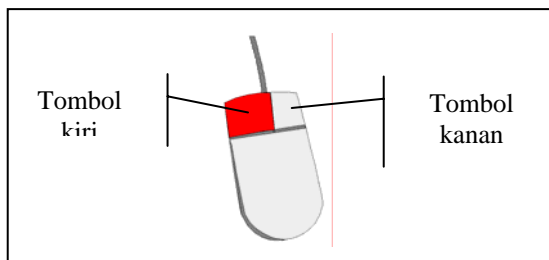
Objek (Ikon)	Keterangan
Desktop	Daerah latarbelakang layar Knoppix. Dapat didaur atau disesuaikan dengan keinginan berupa penempatan Shortcut bagi program-program favorit, dokumen, serta tampilan dari latar belakangnya
Home	Merupakan pilihan untuk melihat berbagai hal yang terdapat dalam komputer.
Trash	Tempat menyimpan file file yang telah dihapus. Tempat ini di-ibaratkan sebagai tempat sampah. Sejauh file yang dihapus masih terdapat dalam tempat ini, file tersebut dapat dikembalikan.
Taskbar	Biasanya terdapat pada bagian bawah dari layar. Pada

	bagian ini dapat dilihat program apa yang sedang dijalankan, yang sekaligus dapat juga digunakan sebagai media untuk beralih window program yang sedang berjalan.
K menu	Tombol yang terdapat pada Taskbar yang berguna untuk menjalankan aplikasi-aplikasi program yang telah diinstalasi pada komputer Anda. Biasanya juga, melalui tombol Start ini, dapat dilakukan pencarian file atau perubahan seting yang diperlukan

Tabel-1 : Bagian Utama dari Layar Knoppix 3.2

2.6. Menggunakan Mouse

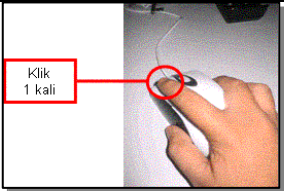
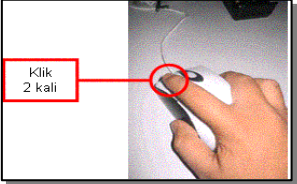

Mouse sebagai alat bantu untuk menjalankan perintah mengoperasikan software baik Operating System maupun Software Aplikasi seperti menunjuk, memilih, membuka maupun memindah obyek



Gambar 7.
Mouse

Berikut macam perintah , fungsi serta bagaimana menggunakan mouse

<i>Perintah</i>	<i>Fungsi</i>	<i>Langkahnya</i>	<i>Ilustrasi</i>
Point	Mengarahkan pointer mouse pada suatu obyek	Geser mouse pada obyek yang dikehendaki	

Klik - Kiri	Memilih Obyek	Tekan tombol kiri mouse sebanyak satu kali terhadap suatu obyek	 <p style="text-align: center;">Gambar 8</p>
Double klik	Membuka obyek	Tekan tombol kiri mouse sebanyak dua kali secara cepat terhadap suatu obyek	 <p style="text-align: center;">Gambar 9</p>
Klik Kanan	Menampilkan menu popup (perintah pada suatu obyek yang dipilih)	Tekan tombol kanan mouse pada obyek yang akan ditampilkan perintahnya	 <p style="text-align: center;">Gambar 10</p>
Drag and Drop	Memindah obyek	Tekan tombol mouse sebelah kiri sebanyak satu kali pada suatu obyek obyek yang akan dipindah sambil di seret ke tempat tujuan pemindahan obyek	

Tabel -2. Macam perintah menggunakan Mouse

Penggunaan Mouse

1. Penggunaan Mouse - Point

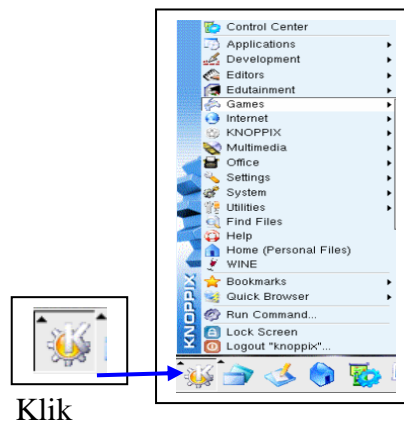
Mengarahkan Mouse dengan menggunakan gerakan point

- Pegang mouse Anda, lalu gerakan kearah sembarang yang Anda inginkan
perhatikan anak panah yang ada dilayar akan bergerak searah pergerakan mouse Anda, penggerakan anak panah tersebut pada satu objek biasa disebut dengan PENUNJUKAN (pointing).
- Pegang mouse Anda, lalu Gerakan mouse Anda hingga anak panah berada pada tombol K_Menu, tunggu beberapa saat, sehingga muncul tulisan “Start Application”.

2. Penggunaan Mouse Klik - Kiri

a. Membuka menu K_Menu

- Gerakan penunjuk mouse ke tombol K_Menu kemudian KLIK (satu ketuk), bila berhasil maka akan ditampilkan menu pilihan seperti terlihat berikut ini



Gambar 11. Tampilan K menu

b. Membuka Program Home dengan menggunakan gerakan Klik

- Arahkan penunjuk (pointer mouse) pada tombol Home tersebut.
- KLIK pada tombol Home.
- Pada layar komputer Anda muncul window seperti Gambar-05. Window yang muncul berjudul Home.
- Arahkan penunjuk pada pilihan Root Directory

- Tekan tombol Mouse (KLIK-KIRI).
- Maka akan tampil window keterangan yang diantaranya berupa grafik yang menunjukkan kapasitas total, terpakai dan bebas dari hardisk bersangkutan
- Pilih tombol “Cancel” dengan KLIK-KIRI untuk menutup window tersebut.

3. Penggunaan Mouse Double Klik

a. Membuka Program Trash

- Gerakan penunjuk mouse Obyek Trash yang terdapat pada layar dektop, tekan dua kali klik –kiri secara cepat, bila berhasil akan ditampilkan jendela Trash .
- tekan klik pada tombol close (silang) , Klik tombol silang ke tombol bila berhasil maka jendela trash akan ditutup

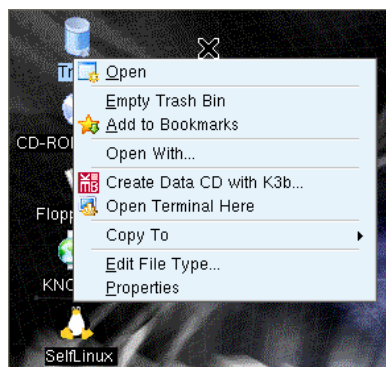
4. Penggunaan Mouse Klik-Kanan

a. Membuka f obyek Trash yang terdapat apda layar desktop dengan menggunakan klik kanan

1. Arahkan penunjuk (pointer) pada icon Trash.

2. Tekan tombol kanan Mouse (Klik-Kanan).

akan tampil menu pilihan hal-hal yang bisa dilakukan terhadap objek bersangkutan seperti terlihat pada layar berikut



Gambar 12. Window dialog bila tombol logout dipilih

3. klik **Open**, bila berhasil akan ditampilkan Jendela Trash
4. untuk menutup jendela, tekan tombol close(Silang) yang terletak pada ujung atas kanan jendela

5. Menggunakan Mouse : DRAG dan DROP

a. Memindahkan Obyek SemLinux yang terdapat pada layar

Klik dan tahan Obyek SemLinux (biasanya berwarna biru), geser ke sudut kanan atas kemudian lepaskan tahanan pada tombol mouse

Indikator keberhasilan : obyek SemLinux berpindah ke sudut atas kanan

b. Memindahkan Obyek Floppy Disk yang terdapat pada layar ke sudut kanan bawah

Klik dan tahan Obyek **Floppy Disk** (biasanya berwarna biru), geser ke sudut kanan bawah (atau pada lokasi yang diinginkan), kemudian lepaskan tahanan pada tombol mouse

Indikator keberhasilan : obyek trash berpindah ke sudut bawah kanan

c. Memindahkan satu jendela Trash ke atas tengah

Klik-tahan baris Judul layar Trash (biasanya berwarna biru), seret mouse ke tengah atas layar desktop .

d. Menjalankan program aplikasi Game

1. **KLIK** tombol **K_Menu**.

2. **Gerakan penunjuk ke pilihan “Games”**, sehingga muncul sub-menu-nya. Kemudian arahkan ke pilihan “Card Games”, lalu ke pilihan “Penguin Solitaire”.

Bentuk pilihan menu akan terlihat seperti terlihat pada Gambar-08 Anda perhatikan, bila pilihan ditAndai panah pada sisi kanannya, maka itu berarti pilihan tersebut sebagai kelompok pilihan yang memuat beberapa pilihan lagi didalamnya

3. KLIK pada pilihan “Penguin Solitaire”

Pada layar komputer Anda muncul jendela program

Arahkan penunjuk pada satu Gambar kartu, KLIK dan jangan diangkat, kemudian gerakan mouse.

maka akan tampak tampak kartu bergerak beriringan dengan gerakan mouse, hal ini biasa disebut dengan DRAG.

4. Lepaskan jari atau tekanan dari tombol mouse tadi.

Lepasnya tahanan jari Anda akan diiringan dengan terlepasnya juga objek kartu yang tadi seolah menempel pada penunjuk, hal ini yang dimaksudkan dengan DROP.

2.7. Mengenali Perintah dan Menu / Icon pada sistem Operasi

2.7.1. Jenis Perintah

Beberapa perintah yang digunakan untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam suatu program disajikan dalam berbagai macam yakni :

1. Menu bar

Jajaran perintah berupa baris menu yang didalamnya berisi perintah

Langkahnya klik salah satu menu bar, klik salah satu pilihan perintah yang ada.



Gambar 13.

Baris menu pada program kongueror

2. Toolbar

Perintah yang disajikan dalam bentuk gambar / icon

Bilamana toolbarnya belum nampak, klik menu View, Klik Toobar, klik salah pilihan toolbar yang tersedia

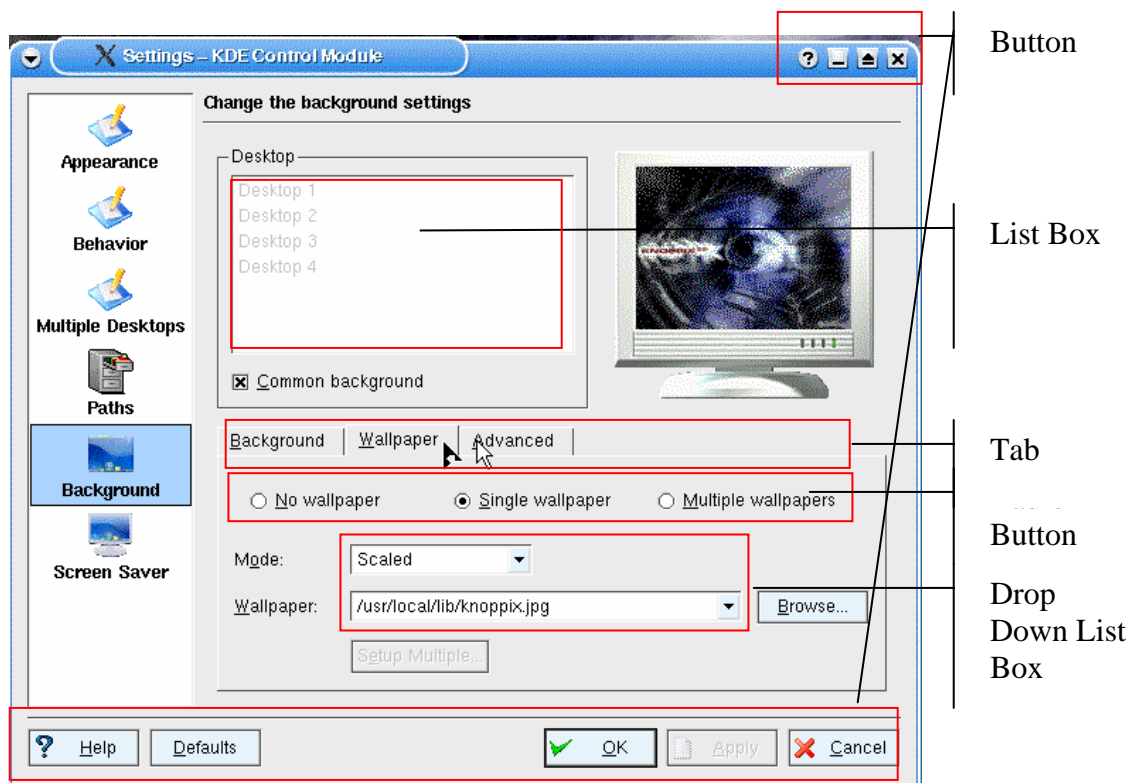
Langkahnya : Klik salah satu icon pada toolbar.








Gambar 7
Toolbar pada program Konqueror

3. Tombol-tombol Perintah

Perintah yang disajikan dalam bentuk tombol-tombol seperti tombol Cek Box, Radio, DropDown, List Box, List Box , Button dsb



Gambar 8
Jendela Change The BackGround Setting

Jenis Tombol	Keterangan
Cek Box	Memilih beberapa pilihan yang ada
Radio	Memilih salah satu pilihan yang ada
Drop Down List Box	Memilih pilihan yang ada
Text Box	Input data
 Button : Minimize	Meminimalkan ukuran jendela
 Button :Maximize	Memaksimalkan ukuran jendela
 Button: Close	Menutup ukuran jendela
 OK	Menyetujui perintah
 Cancel	Membatalkan perintah
 Help	Meminta Bantuan

Tabel -3 : Jenis – jenis tombol dan fungsinya

4. Short key

Jenis perintah yang dilaksanakan dengan menekan kombinasi tombol-tombol pada keyboard

- Ctrl+C : perintah menyalin
- Ctrl+X : perintah memindah
- Ctrl+V : perintah menempatkan obyek
- Ctrl+P : perintah mencetak

Dsb

5. Tombol Fungsi Keyboard

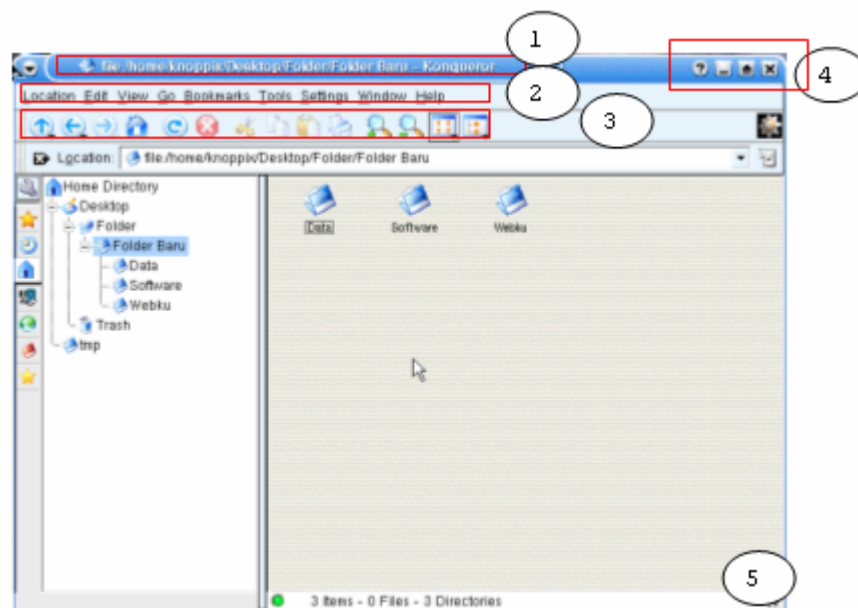
Guna mempercepat proses pengoperasian perintah-perintah tertentu dapat menggunakan fungsi-fungsi . beberapa fungsi yang dapat digunakan untuk mempercepat pengoperasian file manager sbb :

Perintah Cepat Menggunakan File Manager :

- **membuka File** : Pilih File yang akan dibuka kemudian tekan Tuts Fungsi **F3**
- **menyalin File** : Pilih File yang akan disalin kemudian tekan Tuts Fungsi **F5**
- **memindahkanFile** : Pilih File yang akan dipindahkan tekan Tuts Fungsi **F6**
- **menghapus File** : Pilih File yang akan dihapus tekan Tuts Fungsi **F8**
- **membuat Directory:** Pilih Tempat yang akan dibuat Directoty baru tekan Tuts Fungsi **F7**
- **keluar dari File Manager** : Pilih Tempat yang akan dibuat Directoty baru tekan Tuts Fungsi **F10**

2.7.2. Mengelola Jendela Aplikasi

Jendela aplikasi adalah suatu jendela yang terdapat pada suatu program aplikasi yang sedang dibuka. Untuk lebih jelasnya perhatikan penjelasan berikut dibawah ini :



Gambar 9

Jendela Program Konqueror

No	Komponen Jendela	Keterangan
1	Title Bar	Judul Program Aplikasi
2	Menu bar	Berisi perintah2 dalam bentuk baris menu
3	Ukuran Jendela Program	Mengatur Ukuran jendela
4	Toolbar	Berisi perintah dalam bentuk gambar
5	Scroll	Menggulung Penggulung

Tabel -4 : Komponen – komponen Jendela

2.8. Mengelola File dan Direktori

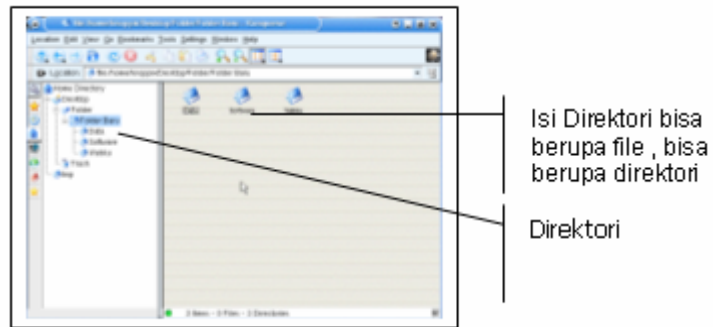
Knoppix 3.2 menyediakan fasilitas untuk mengatur *direktori* dan *file* agar terkelompokkan dengan rapi dan mudah dicari. Program yang dapat dipakai adalah *Home Directory File Manage*

Dengan *Home* anda bisa me-manajemen *direktori* dan *file*, diantaranya :

1. Membuat *direktori*
2. Menghapus *direktori / file*
3. Mengganti nama *direktori / file*
4. Mengcopy *direktori / file*

Membuka menu *Home* dilakukan dengan langkah-langkah di bawah ini :

1. Melalui tampilan menu utama, Klik *K_Menu*
2. klik *Quick browser*
3. klik *Home directory*
4. Klik */ Home/knoppix*
5. Klik *Open in File Manager*, bila berhasil akan ditampilkan jendela File Manager Konqueror



Gambar 10
Jendela File Manager Konqueror

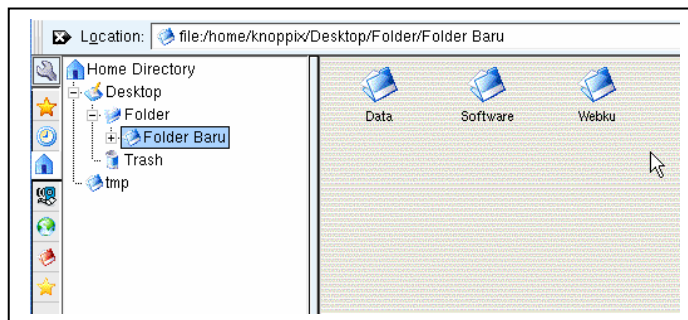
Untuk menutup Jendela File Manager Tekan tombol Close(silang)

Direktori adalah lokasi / tempat untuk menyimpan *file-file*. Didalam *direktori* bisa dibuat *Subdirektori-direktori* lagi, secara bertingkat. Nama direktori maksimal 256 karakter yang dapat berupa huruf, angka maupun gabungan huruf dan angka maupun spasi .

2.8.1. Membuat Direktori

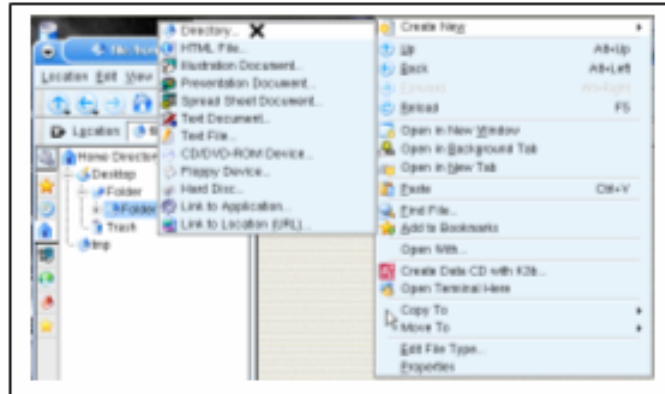
Membuat Direktory dengan nama Folder yang terletak pada Desktop

- Pastikan bahwa **File Manager telah anda tampilkan**
- Pilih **direktori dimana akan dibuat direktori baru** (misal Desktop)



Gambar 11
Memilih direktori induk

- Klik kanan pada area isi direktori, klik **Create New**, Klik **Directory**



Gambar 12

Membuat direktori

- Pada kotak *Directory Name*, ketik **Folder** sebagai nama direktori , klik tombol **Ok**, bila berhasil maka dalam jendela **File Manager** akan tampil **Subdirektori Folder**

2.8.2. Membuat Sub Direktori

Direktori dapat dibuat pada direktori yang telah anda buat sebelumnya sebagai sub direktorinya. Misal Membuat direktori dengan nama Folder Baru yang tersimpan pada direktori Folder.

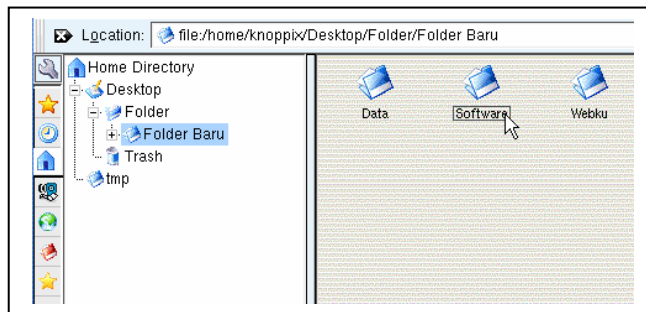
- Pastikan bahwa **File Manager** telah anda tampilkan
- Pilih **direktori dimana akan dibuat direktori baru** (misal Folder)
- Klik **kanan pada area isi direktori**, klik **Create New**, Klik **Directory**
- Pada kotak *Directory Name*, ketik **Folder baru** sebagai nama direktori , klik tombol **Ok**, bila berhasil maka dalam jendela **File Manager** akan tampil **Subdirektori Folder Baru** yang terletak di dalam direktori data

2.8.3. Merubah nama Direktori/File

Direktori yang telah anda buat atau file yang telah anda miliki namanya dapat diganti dengan nama lain yang sesuai dengan isi yang ada didalamnya Misal mengubah nama direktori Software dengan nama Nama Baru

Langkahnya:

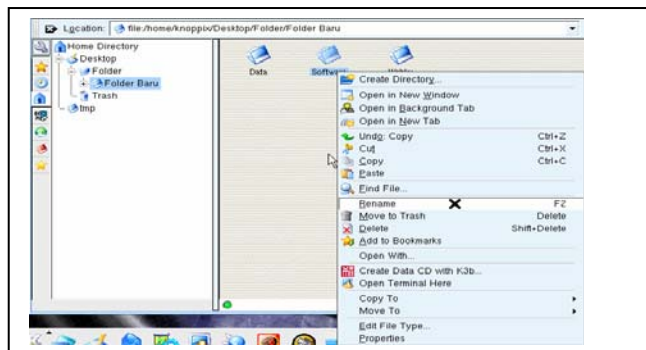
- Klik direktori/file yang akan diubah namanya (**Software**)



Gambar 20.

Memilih direktori yang akan diubah namanya

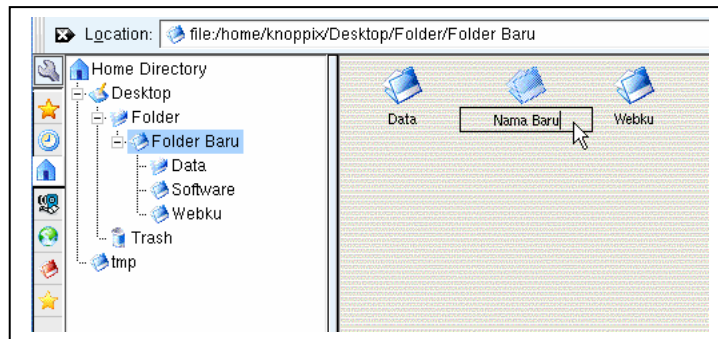
- Klik kanan pada isi direktori, klik **Rename**



Gambar 21.

Menampilkan menu popup – rename

- Pada Direktori/File yang akan diganti siap untuk di ganti namanya , kemudian Ketik **nama pada direktori/file** tersebut misal Nama Baru , kemudian tekan **Enter**



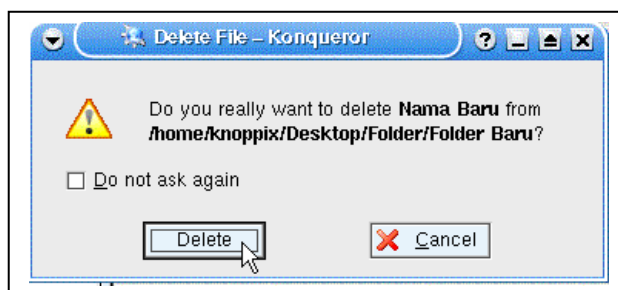
Gambar 22
Menampilkan hasil penggantian nama

2.8.4. Menghapus Direktori/File

Direktori maupun file yang sudah tidak dibutuhkan lagi dapat dihapus .

Misal Hapus direktori “Nama Baru” yang tersimpan dalam direktori Folder Baru

- Pastikan Jendela **File Manager** telah anda tampilkan
- Klik **direktori yang akan dihapus** (Folder Baru) , ilamana direktori yang akan dihapus terletak di dalam direktori lain, tampilkan direktori induknya terlebih dahulu dengan menekan tombol klik pada tanda plus(+) didepan direktori induknya
- Pada isi direktori, Klik kanan pada direktori/file akan dihapus (Nama Baru),
Klik **Delete**
- Akan muncul tampilan sebagai berikut :



Gambar 23
Menampilkan konfirmasi penghapusan

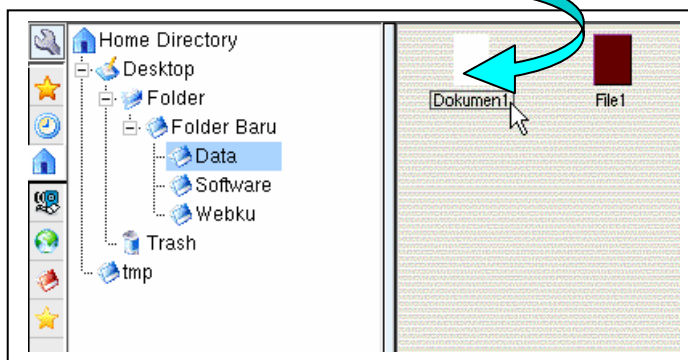
- Tekan tombol Delete, bila anda benar-benar akan menghapusnya

2.8.5. Menyalin (*Copy*) File dan Direktori

Menyalin berarti menggandakan obyek baik berupa file maupun direktori yang semula hanya ada satu obyek menjadi lebih dari satu yang sama ke lokasi lain.

Langkahnya :

a. Pilih file /direktori yang akan diduplikasi

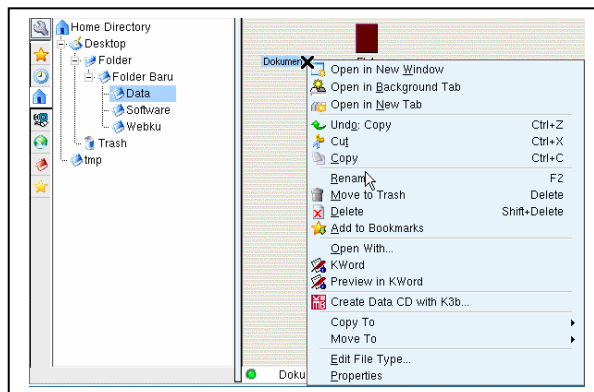


Gambar 24

Memilih direktori yang akan diduplikasi

b. Jalankan perintahnya copy

➤ Klik kanan pada file yang telah dipilih, Klik **Copy**



Gambar 25.

Menampilkan menu popup - copy

- Tentukan lokasi Tujuan , dengan cara klik **direktori tempat file atau folder hasil penggandaan akan di simpan atau diletakkan**
- Meletakkan hasil penggandaan, dengan cara Klik **kanan mouse pada direktori tujuan, klik Paste**

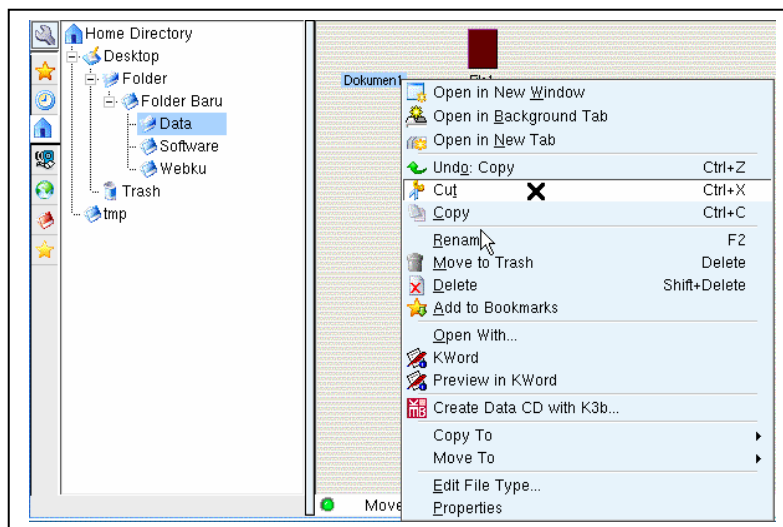
2.8.6. Memindah (*Cut*) Direktori dan File

File atau direktori yang telah dibuat dan disimpan dalam suatu direktori dapat dipindah ke direktori lain . Setelah file atau direktori dipindah ketempat lain , maka file atau direktori tersebut tidak tampak lagi di direktori awal sebelum dipindah .

Misal memindah Sub Direktori data yang terdapat pada Direktori Folder Baru ke Sub Direktori Software yang terletak di Direktori Folder Baru

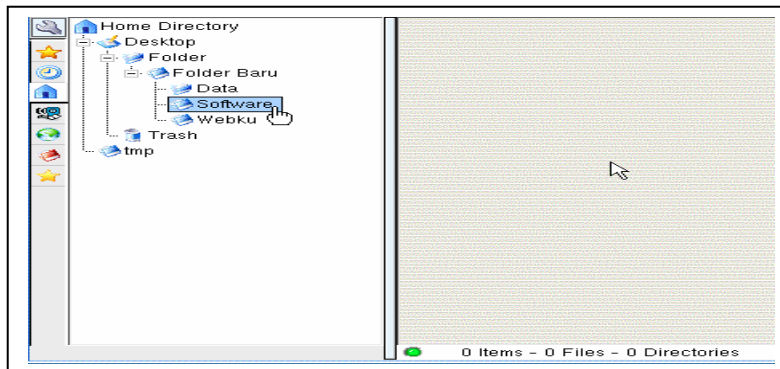
Langkahnya :

- Klik pada area isi direktori/file yang akan dipindahkan (misal direktori data)
- Klik **kanan mouse pada are isi direktori, Klik cut**



Gambar 26.

Menampilkan menu popup - cut



Gambar 27.
Menentukan direktori tujuan

- Klik **direktori tujuan** Misal **Software** , dimana file akan dipindah
- Klik **kanan pada direktori tujuan yang telah dipilih (Software) , klik Paste**

Indikator keberhasilan Sub Direktori Data tidak lagi tersimpan dalam Folder Baru dan terakhir tersimpan dalam sub Direktori Software

2.9 Menggunakan Control Center

Control Center merupakan fasilitas yang disediakan oleh *Knoppix*. Banyak fasilitas yang disediakan di sana, yang berfungsi untuk *setting font, software, hardware, mouse*, format regional, jam dan lain-lain

Untuk menjalankan program *Control Panel* adalah sebagai berikut :

1. Klik menu *K_Menu*
2. Klik *Control Center*

Maka akan muncul tampilan halaman di bawah ini :



Gambar 28.

Jendela Control Center

2.9.1 Konfigurasi Penanggalan :

Penanggalan dapat diatur dengan komputer. Dengan perkembangan sistem operasi *Knoppix* maka sistem mampu bekerja dengan penanggalan tersebut.

Langkah untuk mengubah sistem penanggalan komputer adalah :

1. Klik *K-Menu*
2. Klik *Control Center*
3. Klik *System Administration* pilih *Date and Time*
4. Ubah tanggal dan Waktu
5. Klik *Administration Mode*
6. *Isi password administration*
7. Klik Ok

2.9.2 Mengatur *Regional Setting*

Setiap negara memiliki aturan tentang beberapa hal dibakukan sendiri-sendiri, yang masing-masing negara berbeda, misalnya format mata uang.

1. Klik *K-Menu*

2. Klik *Control Center*
3. Klik *Regional & Accessibility*
4. Klik *Country/Region & Language*
5. Klik *Money*
6. Klik *Apply*
7. Setelah selesai close windownya

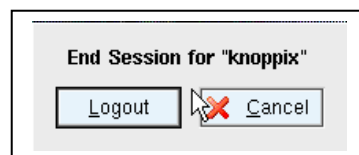
2.10. Selesai bekerja dengan Knoppix

Pada akhir hari dimana biasanya kita bermaksud mengakhiri dulu bekerja dengan komputer dan memmatikannya. Sebelum mematikan komputer Anda harus melakukan persiapannya dulu, persiapan ini biasa disebut dengan proses “**ShutDown**”.

- Rekam(Simpan) dan akhiri Program-program yang sedang dijalankan.
- Bila memungkinkan, sebaiknya hasil-hasil pekerjaan yang penting di back-up atau di rekam juga ke media lain seperti ZIP Disk, Disket atau yang lainnya.

Langkahnya:

1. **KLIK Tombol K Menu**, secara default terdapat pada sudut kiri bawah
2. **KLIK pilihan Logout**, pada layar akan ditampilkan beberapa pilihan,



Gambar 29.
Konfigurasi LogOut

3. **Klik tombol Logout** , akan kembali ke layar **Login**
4. **Klik menu ShutDown**, tunggu proses sampai muncul teks shutting down

```
After this session terminates, the system will automatically shut down.  
Starting X11...  
X-Window session terminated without errors.  
Shutting down.
```

Gambar 30.
Informasi shutdown

BAB III

KEGIATAN BELAJAR II

3.1. Tujuan Belajar

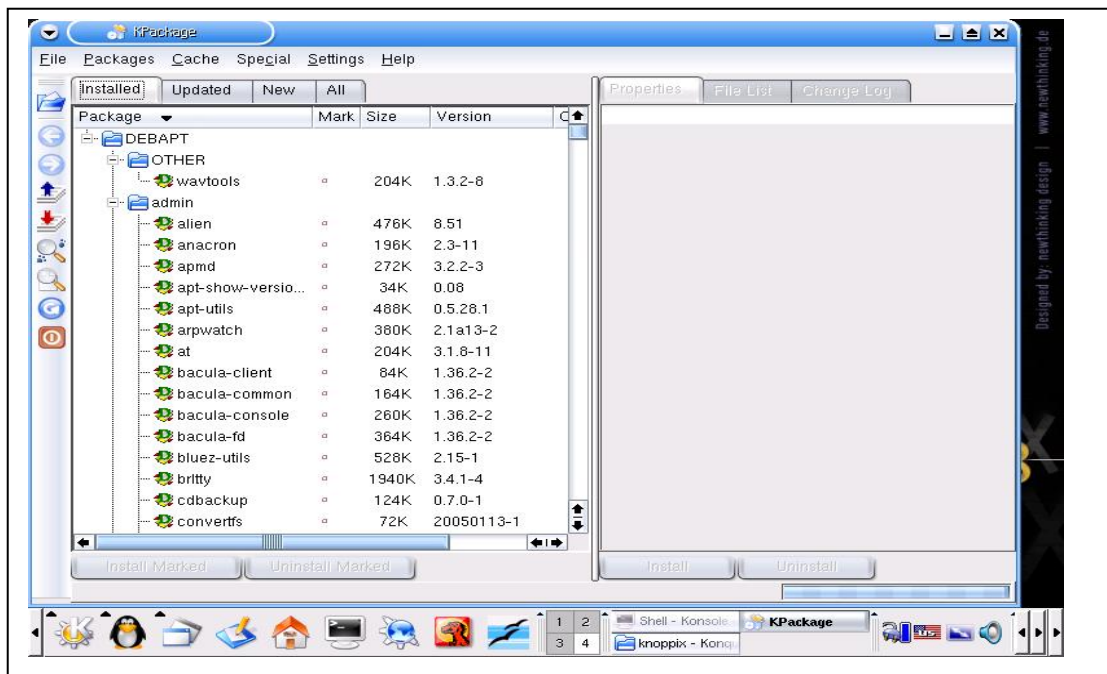
1. Menambah/Meng-install Program Aplikasi
2. Menghapus/ Uninstall Program Aplikasi

3.2 Menambah Program Aplikasi

Anda dapat menambahkan program yang belum terinstall di komputer anda dengan melakukan install program baik dari CD Room maupun dari Hardisk

Langkah Menginstall program aplikasi:

1. Klik tombol **K_Menu**
2. Klik **System**
3. Klik **KPackage** (Package Manager), akan ditampilkan layar berikut



Gambar 31.
Jendela Package Manager

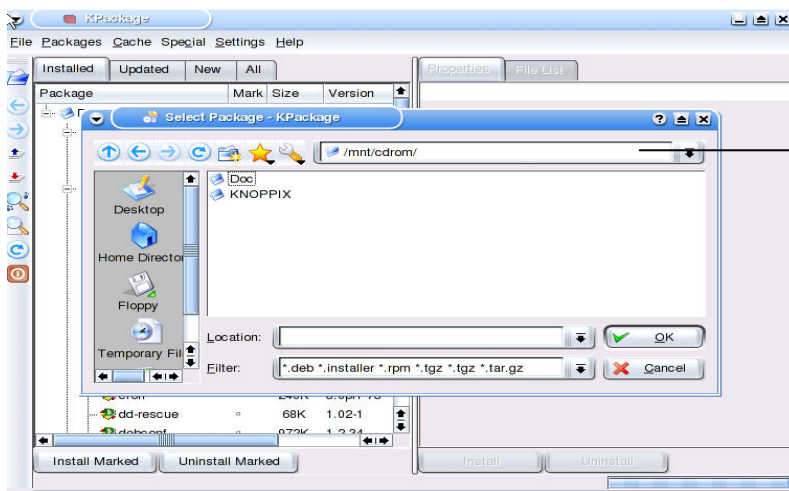
Pada Kpackage Manager ada 4 tab yaitu **Installed**, **Updated**, **New** dan **All**

- Kotak pada **tab Installed** berisi paket software yang telah terinstall.
 - Kotak **tab Updated** berisi paket software yang telah diperbaharui
 - Kotak **tab New** berisi paket software yang belum diinstall
 - Kotak **tab All** berisi semua paket software yang disediakan oleh Knoppix
4. **a. Jika ingin mengupdated/memperbaharui software aplikasi yang telah tersedia maka**
 - klik pada tab **Updated**
 - pilih **software aplikasi yang akan di updated/perbaharui**
 - klik Pada tombol **Install**.

 4. **b. Jika ingin menginstall software aplikasi baru maka**
 - klik pada tab **New**
 - kemudian pilih **software aplikasi yang akan diinstall**
 - Klik Pada tombol **Install**.
5. Ketik **Password** (sesuai *password administrator*)
 6. Tekan tombol **enter** yang terdapat pada keyboard
 7. Klik tombol **Close**(Silang) untuk menutup layar Package Manager

Menginstall software aplikasi melalui CDROM maka dapat dilakukan sebagai berikut

1. Klik tombol **K_Menu**
2. Klik **System**
3. Klik **KPackage** (*Package Manager*), seperti diatas
4. Klik menu **File** → **Open** → **Home** , tampil layar berikut



5. ketik
Mnt, pilih
CDRoom

Gambar 32.

Tampilan Jendela Home

5. Kemudian klik **File Setup** yang ada pada CDROM, tekan tombol **Ok**
6. Tunggu proses

Menginstall atau mengupdated/ memperbaharui *software* aplikasi yang telah tersedia dan *software* aplikasi yang baru dapat juga dilakukan pada tab All kemudian memilih *software* aplikasi yang diinginkan untuk diperbaharui atau diinstall baru. Klik Pada tombol *Install*.

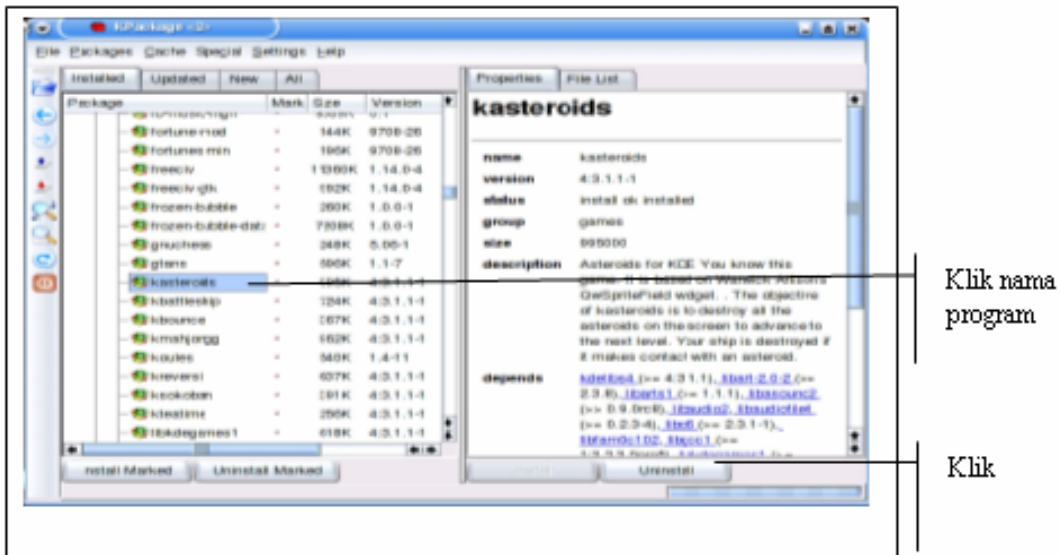
3.3 Menghapus Program Aplikasi

Program aplikasi yang telah ter-*install* pada komputer anda bilamana program aplikasi tersebut tidak lagi dibutuhkan maka program aplikasi tersebut dapat dihapus dengan cara melakukan *uninstall*.

Setelah diuninstall maka kapasitas hardisk anda akan berkurang

Langkah Menghapus program aplikasi yang telah terinstall pada komputer :

1. Klik tombol **K_Menu**
2. Klik **System**
3. Klik **Kpackage** (*Package Manager*), akan ditampilkan layar *Package Manager*



Gambar 33.
Jendela Kpackage -uninstall

Klik tab **Install**

4. Klik **salah satu software aplikasi yang akan dihapus (misal Kasteroid)**
5. Klik tombol **uninstall**
6. Tekan **tombol enter yang terdapat pada keyboard**
7. Klik **tombol Close (Silang) untuk menutup jendela aplikasi**

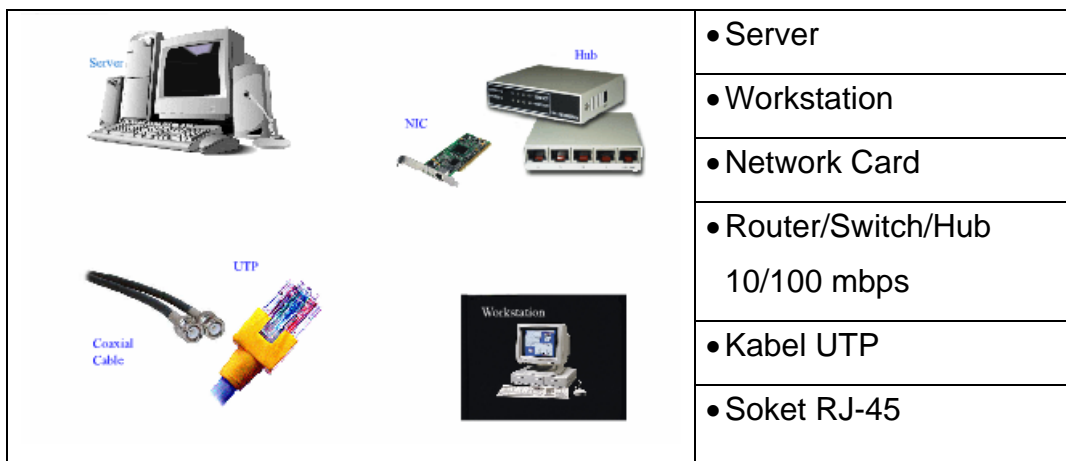
BAB IV

KEGIATAN BELAJAR III

4.1. Tujuan Belajar

1. Memeriksa Koneksi Jaringan
2. Berbagi Sumber Daya Bersama
3. Menggunakan *resource* dalam Jaringan

4.2 Peralatan Jaringan Komputer

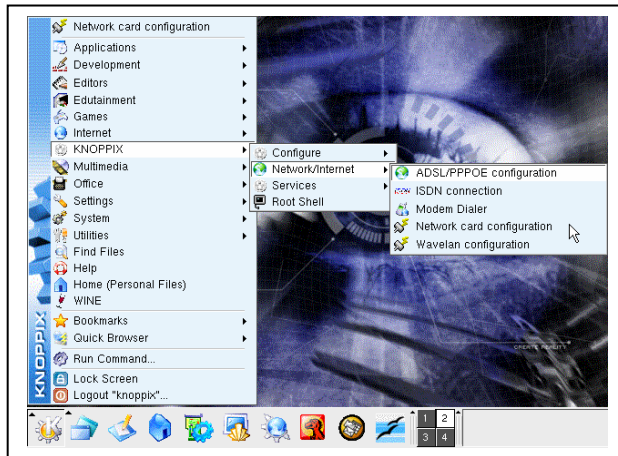


Gambar 34.
Peralatan Jaringan

4.3 Mengkoneksikan Komputer dalam jaringan

Langkah-langkah mengkoneksikan komputer ke jaringan.

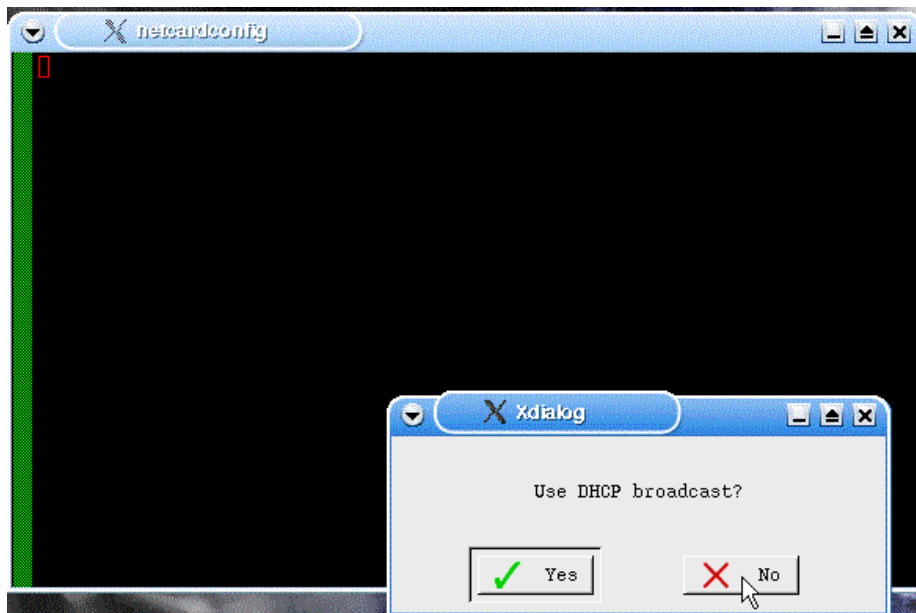
- klik **K-menu** > Knoppix > Network/Internet > Network Card Configuration



Gambar 35.

Tampilan K-Menu – Network Card Configuration

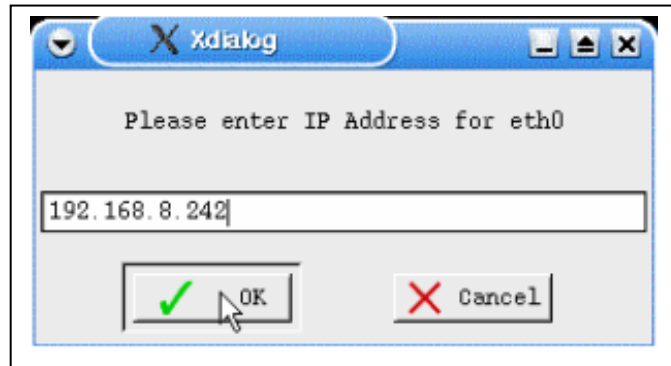
- Karena kita menggunakan nomor IP Address Statis, maka klik pada tombol **No**



Gambar 36.

Konfigurasi DHCP

- ketik IP Address, contoh 192.168.8.242 > **OK**



Gambar 37.

Kotak dialog IP Address

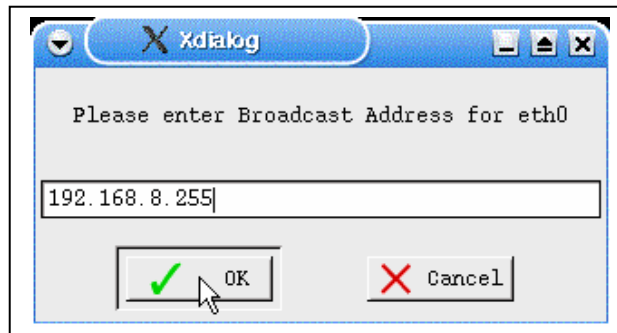
- Berikut tentukan Net Mask jaringan > **OK**



Gambar 38.

Kotak Dialog NetMask

- Akan tampil secara otomatis Alamat Broadcast > **OK**



Gambar 39
Kotak Dialog alamat broadcast

- Berikut tentukan IP Gateway, > **OK**

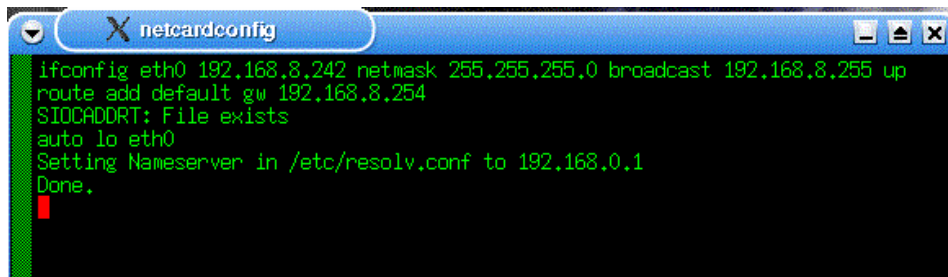


Gambar 40.
Kotak Dialog IP Gateway

- Terakhir silakan Anda mengisi nama server (IP Address)



Gambar 41.
Kotak Dialog Name Server



Gambar 42.
Tampilan Layar Netcardconfig

4.4 Memeriksa koneksi (ketersambungan) PC pada Jaringan Komputer

4.4.1 Dengan melihat IP Address sebuah PC dalam jaringan:

- klik **Konsole**


```
knoppix@tty0[knoppix]$ ifconfig
eth0      Link encap:Ethernet  HWaddr 00:03:FF:27:51:D7
          inet addr:192.168.8.242  Bcast:192.168.8.255  Mask:255.255.255.0
          UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
          RX packets:1703 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
          TX packets:9 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:100
          RX bytes:172155 (168.1 KiB)  TX bytes:1950 (1.9 KiB)
          Interrupt:11 Base address:0xec00

lo        Link encap:Local Loopback
          inet addr:127.0.0.1  Mask:255.0.0.0
          UP LOOPBACK RUNNING  MTU:16436  Metric:1
          RX packets:8 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
          TX packets:8 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:0
          RX bytes:400 (400.0 b)  TX bytes:400 (400.0 b)

knoppix@tty0[knoppix]$
```

Gambar 43.

Tampilan Layar ifconfig

```
knoppix@tty0[knoppix]$ ping 192.168.8.1
PING 192.168.8.1 (192.168.8.1): 56 data bytes
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=0 ttl=64 time=6.1 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=1 ttl=64 time=1.4 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=2 ttl=64 time=1.3 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=3 ttl=64 time=1.7 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=4 ttl=64 time=3.2 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=5 ttl=64 time=1.2 ms
64 bytes from 192.168.8.1: icmp_seq=6 ttl=64 time=1.3 ms

--- 192.168.8.1 ping statistics ---
7 packets transmitted, 7 packets received, 0% packet loss
round-trip min/avg/max = 1.2/2.3/6.1 ms
knoppix@tty0[knoppix]$
```

Gambar 44

Tampilan Layar perintah ping

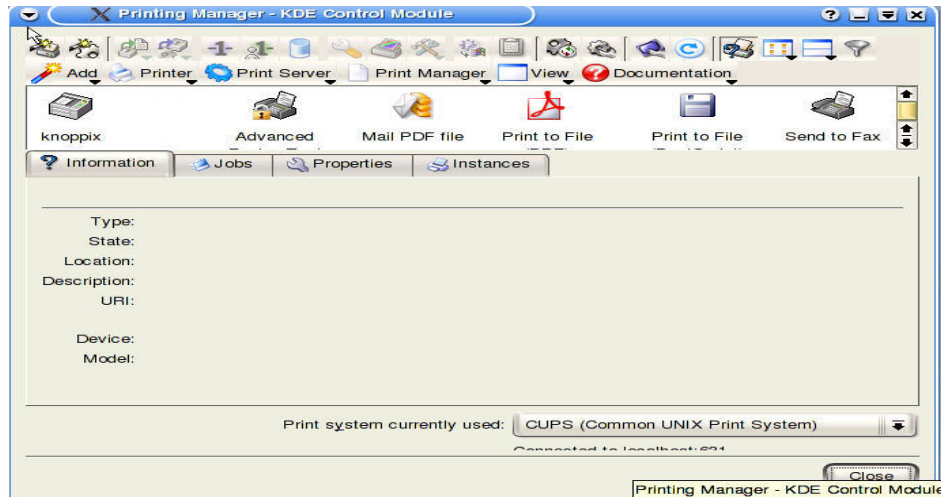
4.4.2 Melalui K_Menu

1. Klik **K-Menu** yang terdapat pada layar utama **Knoppix**
2. Klik **INTERNET**, Klik **LinNeighborhood** , akan tampil layar berikut ini :

4.5 Mengatur Printer Untuk digunakan bersama

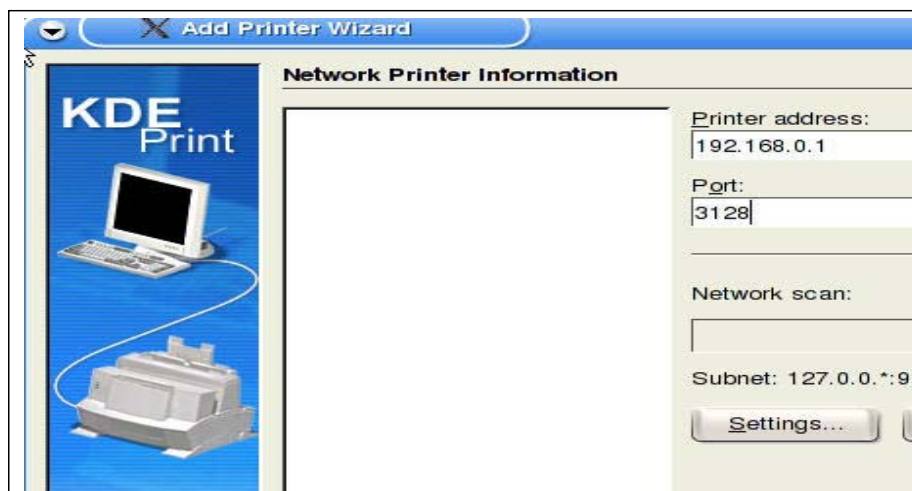
Langkah Cara mensettingnya

1. Klik : **K-START** → **SETTING** → **PRINTING MANAGER**



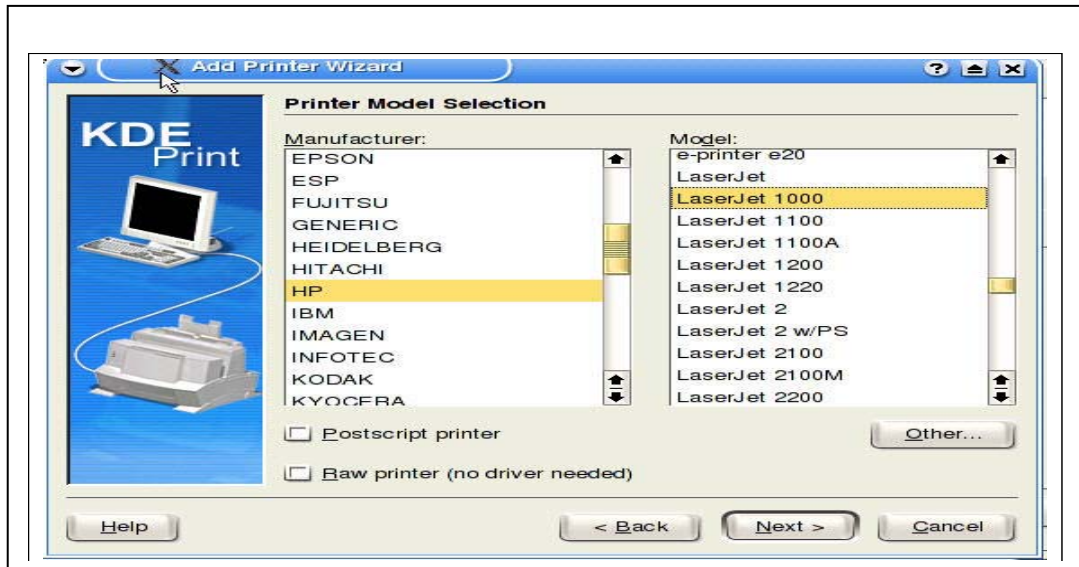
Gambar 47
Tampilan Printing Manager

2. Pilih dan Klik **Add** Tampil Add Printer Wizard **Network Printer Information**, kemudian Masukkan Proxy **Printer address** sampai **Port** nya



Gambar 48
Tampilan Add Printer Network Printer Information

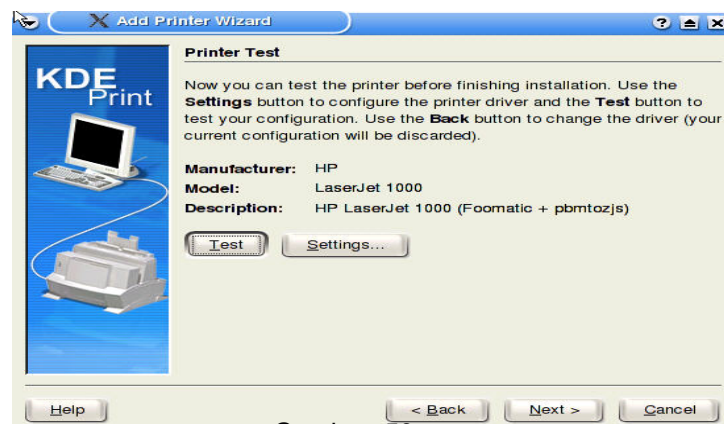
3. Klik : **Next**, Tampil Add Printer Wizard **Printer Model Selection**, Kemudian Pilih Merk Printer pada Kotak **Manufacturer** dan Pilih Model Pada Kotak **Model** Klik juga pada kotak Postscript printer atau Raw printer dan jika printernya tidak tercantum dalam kotak yang tersedia maka klik pada **Other**



Gambar 49

Tampilan Add Printer Wizard Printer Model Selection

4. Klik : **Next**, Tampil Add Printer **Wizard Printer Test**, Kemudian Klik pada **Test** Jika ingin mencoba mencoba mencetak, atau ingin mengatur pencetakan klik **Setting**



Gambar 50

Tampilan Add Printer Wizard Printer Test

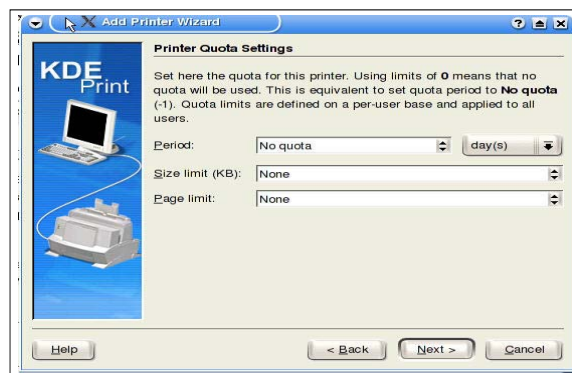
5. Klik : **Next**, Add Printer Wizard **Banner Selection**, Klik panah Drop Pada Kotak Strating banner untuk menggunakan Banner dan Juga Pada Ending Banner, Jika tidak lewatkan saja jangan dipilih.



Gambar 51

Tampilan Add Printer Wizard Banner Selection

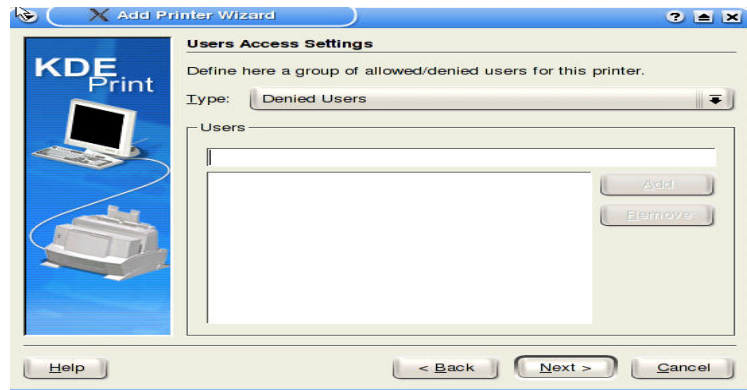
6. Klik : **Next**, tampil Add Printer Wizard Printer **Quota Settings**, Disini dapat di isikan pembatasan Periode dengan waktu, days, Week, dan Moun, Juga Ukuran File yang dicetak sampai batas banyak halaman, Jika tidak diatur lewatkan saja.



Gambar 52

Tampilan Printer Quota Settings

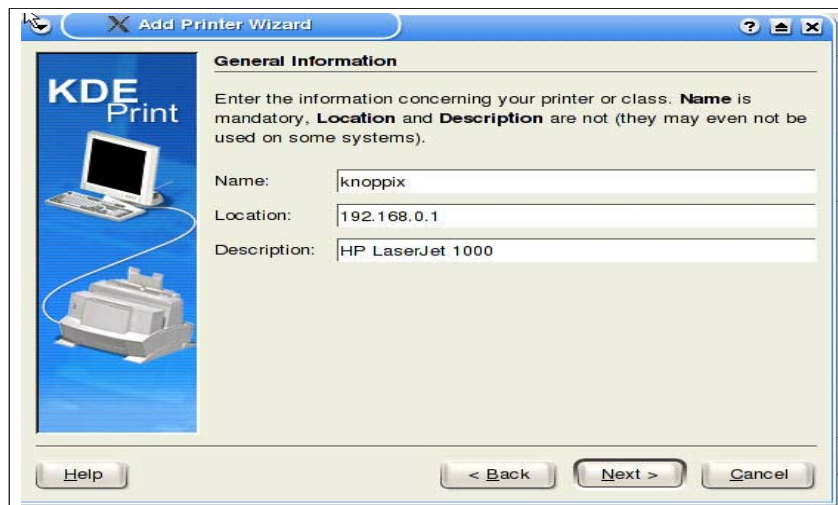
7. Klik : **Next**, tampil Add Printer Wizard **Users Access Settings**, Jika kita tidak ingin mengatur Users Access Settings lewatkan saja karena disini pemakai yang ingin memakai printer pun dapat diatur, Jika ingin diatur maka klik panah drop pada Type kemudian isikan nama Users pemakainya.



Gambar 53

Tampilan Add Printer Wizard Users Access Settings

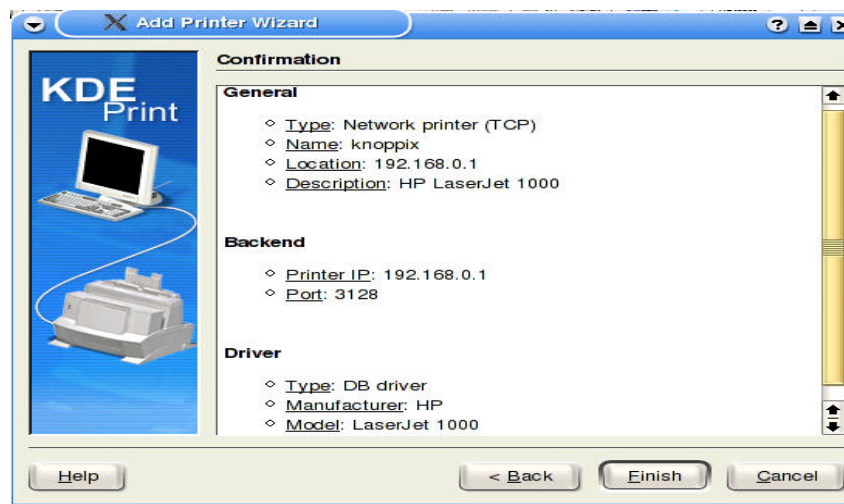
8. Klik : **Next**, tampil Add Printer Wizard **General Information**, Disini dapat diisikan Nama Komputer yang terhubung dengan printer, lokasinya dan Deskripsi Merk dan jenis printer.



Gambar 54

Tampilan Add Printer Wizard General Information

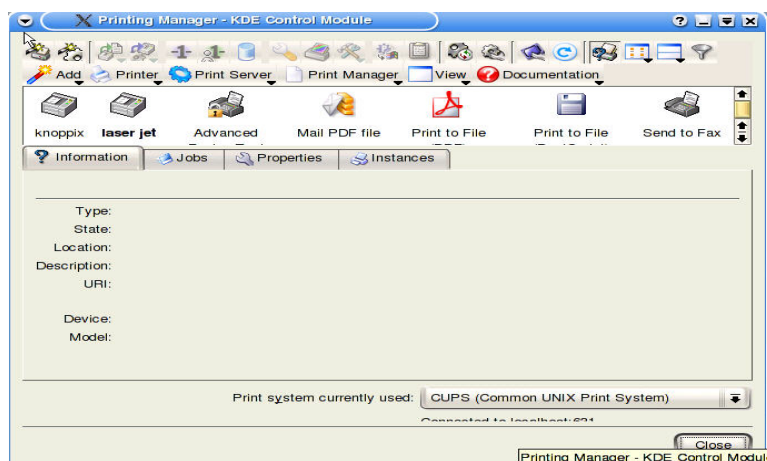
9. Klik : **Next**, tampil Add Printer **Wizard Confirmation**, berisi semua keterangan yang telah diisikan pada langkah-langkah sebelumnya yang merupakan konfirmasi. Akhiri dengan klik pada **Finish**.



Gambar 55

Tampilan konfirmasi Add Printer Wizard General Information

Tampilan Akhir Printing Manager bertambah dengan printer **lajer jet**.



Gambar 56

Tampilan akhir printing manager bertambah dengan lajer jet

BAB IV

PENUTUP

Modul ini merupakan bahan ajar peserta didik untuk memperoleh kompetensi Menyalakan komputer; Mengoperasikan penyalaan komputer sampai siap digunakan; mengoperasikan perintah-perintah pada sistem operasi untuk mengelola sumber daya PC; serta mengoperasikan PC yang tersambung ke jaringan lokal.

Daftar Pustaka

Donald Alexander Latumahina, Panduan Praktis Menggunakan Linux bagi pengguna Windows, Elex Media Komputindo, Jakarta 2003

Bermigrasi dan Mengoperasikan Linux secara mudah dengan KDE, Andi dan Wahana Komputer, Yogyakarta 2004

WWW.Infolinux.com

WWW.Google.Com

Selamat anda berhak melanjutkan pada
modul berikutnya.