
VISUALISASI PENGINSTALAN KOMPUTER MENGGUNAKAN SISTEM OPERASI WINDOWS BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

Ir. Mulyadi. R, M.Si, dan Seftiandri Rangkuti

STMIK Nurdin Hamzah Jambi

e-mail : moeladiroesly@yahoo.com

ABSTRAKSI

Visualisasi penginstalan komputer ini digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi tentang tata cara penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows untuk memudahkan masyarakat. Penulis merancang Visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows Berbasis Multimedia ini dengan menggunakan macromedia Flash8 dan software pendukung antara lain Swishmax, Adobe Photoshop 7.0, dan Sound Forge 6.0. Materi yang diberikan berupa sekilas tentang sistem operasi dan langkah-langkah penginstalan serta form latihan untuk membantu menguasai materi yang di berikan. Tentunya penulis mengharapkan ini dapat bermanfaat bagi para pengguna untuk mengetahui secara jelas tentang cara penginstalan.

Kata Kunci : Visualisasi, Penginstalan, Komputer, Multimedia

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sebuah komputer tentu tidak bisa beroperasi apa bila belum diinstallkan sebuah sistem operasi kedalamnya. Namun masih banyak orang yang menyerahkan komputernya ke toko atau tempat reparasi komputer untuk melakukan penginstalan pada komputer mereka, hal ini sangat sia - sia karena hanya dengan meluangkan waktu sekitar 1 jam saja sebuah komputer telah siap digunakan kembali dari pada membayar untuk menginstallnya dengan harga yang cukup mahal dan lebih baik menginstallnya sendiri. Namun bagi seorang yang awam mengenai hal ini akan kesulitan saat melakukan penginstalan, maka dibutuhkan sebuah visualisasi mengenai penginstalan komputer yang dapat membantu mereka. Biasanya sistem operasi yang mudah digunakan dan sangat *user friendly* adalah sistem operasi windows, maka sistem operasi windows akan dipakai dalam menginstal sebuah komputer.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi multimedia untuk memberikan ilmu dan pengetahuan yang lebih interaktif dan menarik kepada masyarakat mengenai cara menginstal komputer menggunakan sistem operasi windows.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Memberikan dasar ilmu dan pengetahuan tentang cara penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows yang benar.

2. Merancang dan membangun visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows berbasis multimedia yang mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Dengan Visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows ini maka diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk masyarakat.
2. Dapat menekan pengeluaran mereka untuk biaya menginstal computer.
3. Agar hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan cara menginstal komputer menggunakan sistem operasi windows yang benar.

1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya membahas tentang tata cara penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows.
2. Pada menu latihan di berikan soal berupa pilihan ganda untuk pengetahuan pengguna dan hasil latihan berupa nilai.
3. Visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows berbasis multimedia di rancang dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Visualisasi

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia. Contoh dari hal ini meliputi lukisan di dinding-dinding gua dari manusia purba, bentuk huruf hiroglip Mesir, sistem geometri Yunani, dan teknik pelukisan dari Leonardo da Vinci untuk tujuan rekayasa dan ilmiah, dll.

2.2 Penginstalan Komputer

Arti dari penginstalan komputer (*Computer Instalation*) selalu dihubungkan dengan EDP (*Electronic Data Processing*) di dalam suatu company. Meskipun persentase dari budget yang disediakan untuk instalasi komputer sangat besar, untuk peralatan-peralatan komputer.

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri.

2.3 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada pembaca dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronika dan digital lain. Multimedia dapat menimbulkan sensasi dahsyat, ketika pembaca menggabungkan bersama semua element semua multimedia. Menggabungkan gambar animasi, mempercantik suara, membuat video klip dan informasi textual.

III. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Masukan

1. Tata cara penginstalan komputer dengan benar.

3.2 Kebutuhan Proses

1. Penjelasan materi tata cara penginstalan komputer dengan benar gabung dengan gambar, suara dan text.
2. Tampilan latihan soal.
3. Tampilan hasil latihan.

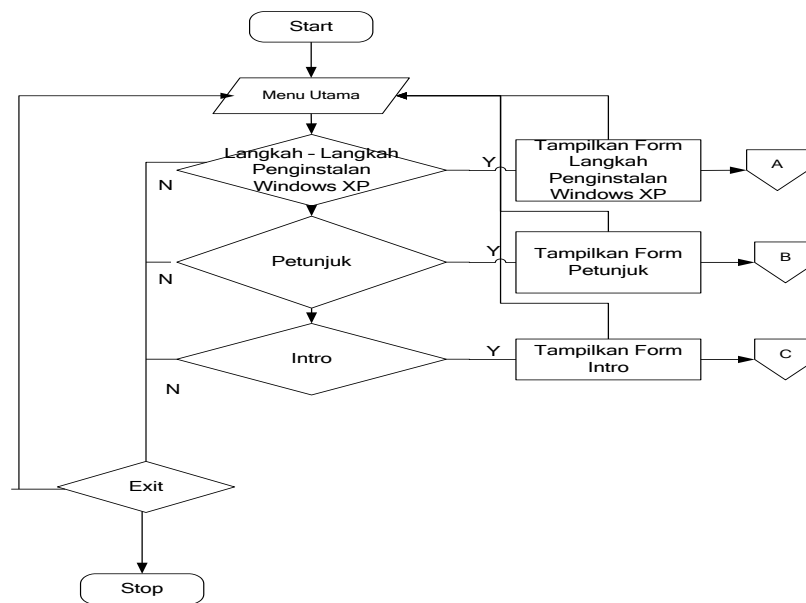
3.3 Kebutuhan Keluaran

1. Informasi atau tampilan berupa text tentang materi.
2. Visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows berbasis multimedia.

3. Suara bacaan cara menginstal.

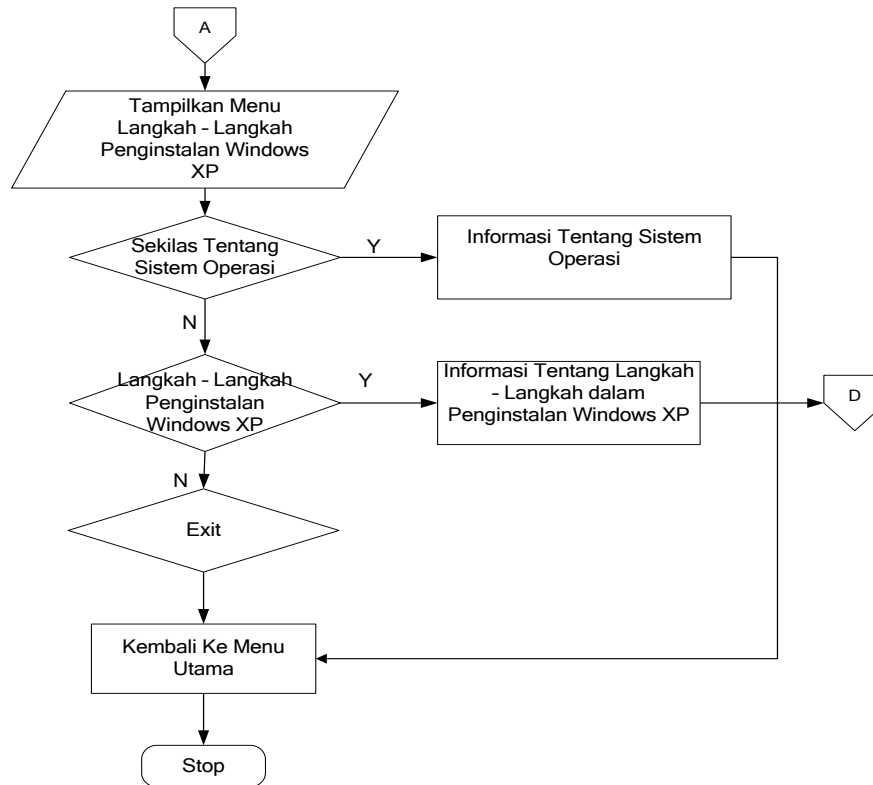
IV. PERANCANGAN

4.1 Flow Chart Menu Utama



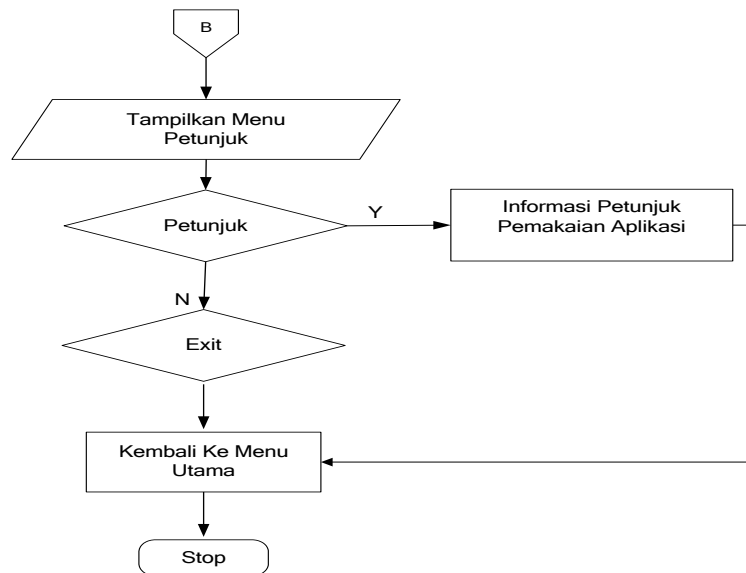
Gambar 4.1 Flow Chart Menu Utama

4.2 Flow Chart Menu Langkah – Langkah Penginstalan Windows XP



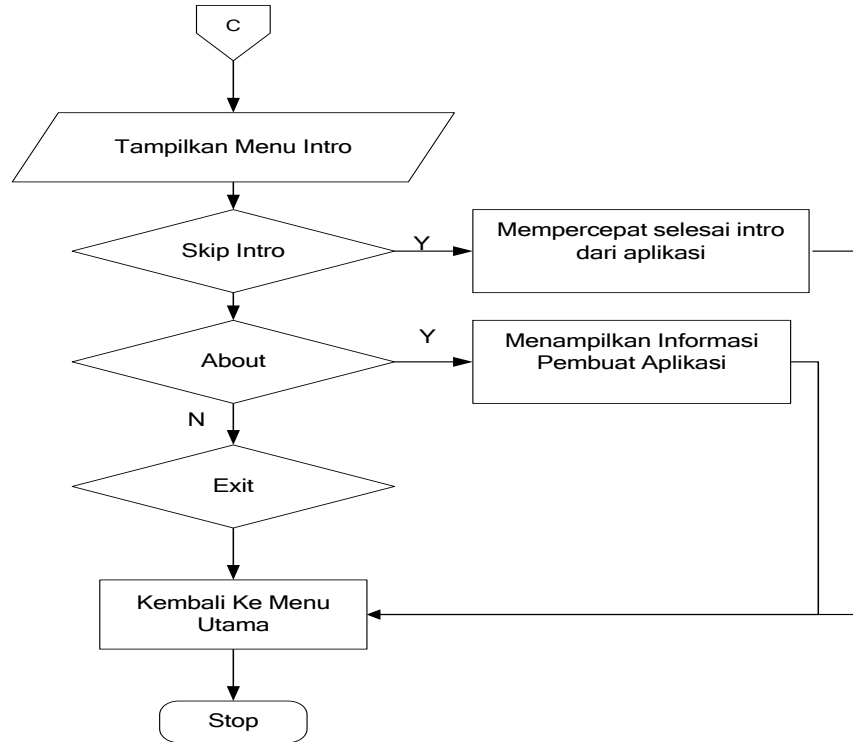
Gambar 4.2 Flow Chart Menu Langkah – Langkah Penginstalan Windows XP

4.3 Flow Chart Menu Petunjuk



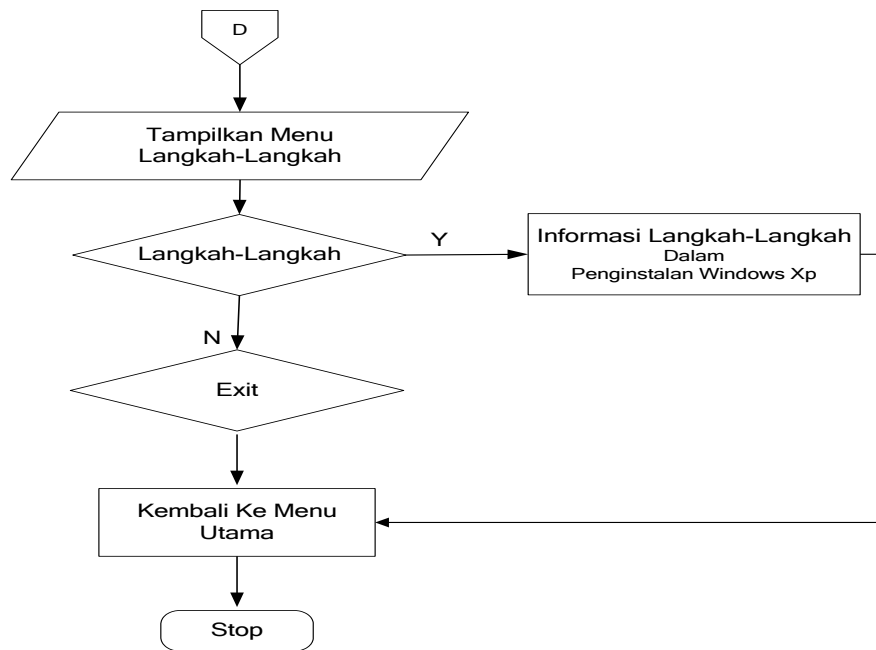
Gambar 4.3 Flow Chart Sub Menu Petunjuk

4.4 Flow Chart Menu Intro



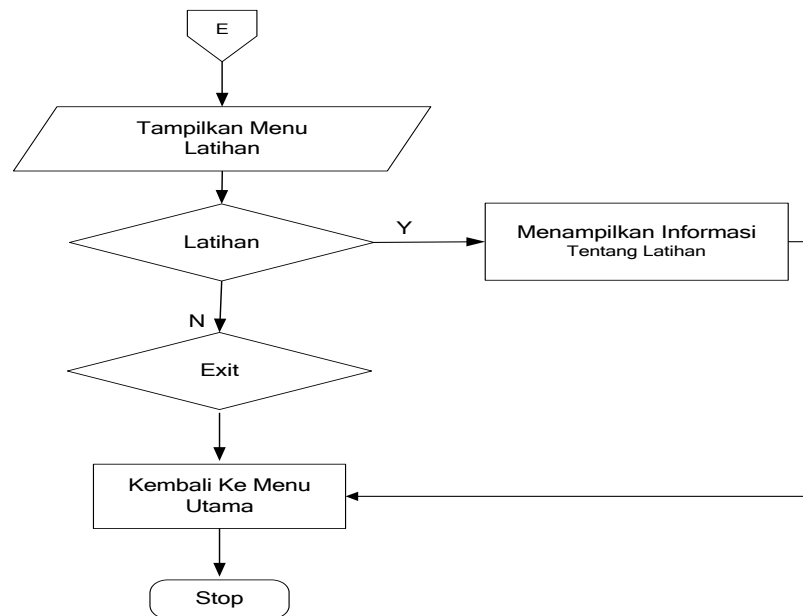
Gambar 4.4 Flow Chart Sub Menu Intro

4.5 Flow Chart Langkah-Langkah Penginstalan



Gambar 4.5 Flow Chart Langkah-Langkah Penginstalan

4.6 Flow Chart Menu Latihan



Gambar 4.6 Flow Chart Menu Latihan

V. HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi perangkat lunak dibangun dengan menggunakan bahasa macromedia flash, yang mana bahasa aplikasinya mudah di implementasikan.

5.1 Tampilan Layer Intro



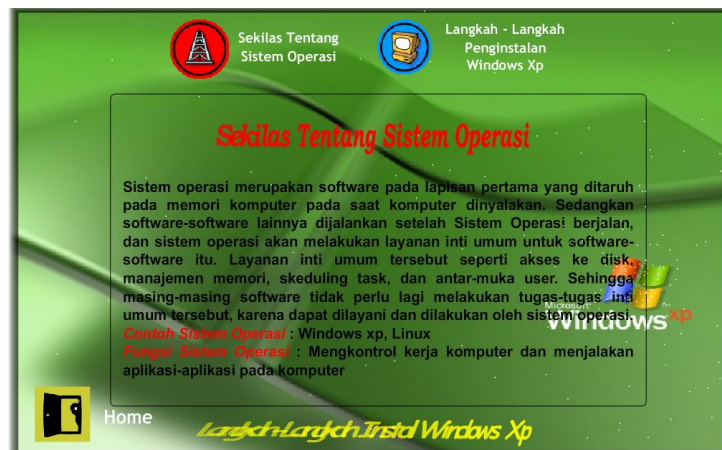
Gambar 5.1 Tampilan layer intro

5.2 Tampilan Menu Utama



Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama

5.3 Tampilan Menu sekilas Tentang Sistem Operasi



Gambar 5.3 Tampilan Menu sekilas Tentang Sistem Operasi

5.4 Tampilan Menu Langkah Penginstalan Pertama



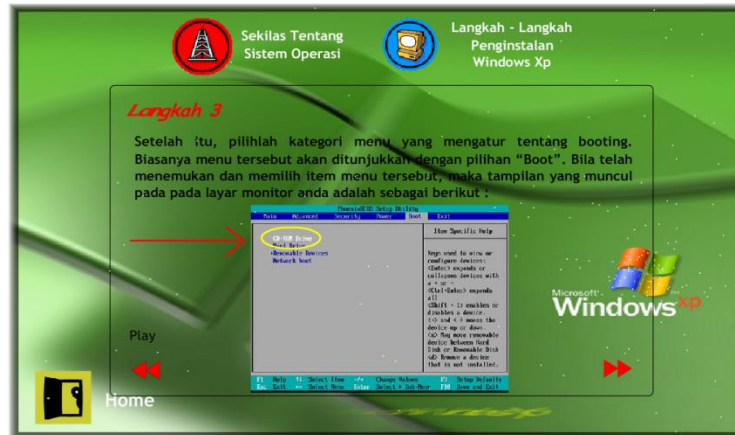
Gambar 5.4 Tampilan Menu langkah penginstalan pertama

5.5 Tampilan Menu Langkah Penginstalan Kedua



Gambar 5.5 Tampilan Menu langkah penginstalan Kedua

5.6 Tampilan Menu Langkah Penginstalan Ketiga



Gambar 5.6 Tampilan Menu langkah penginstalan Ketiga

5.7 Tampilan Menu Langkah Penginstalan Keempat



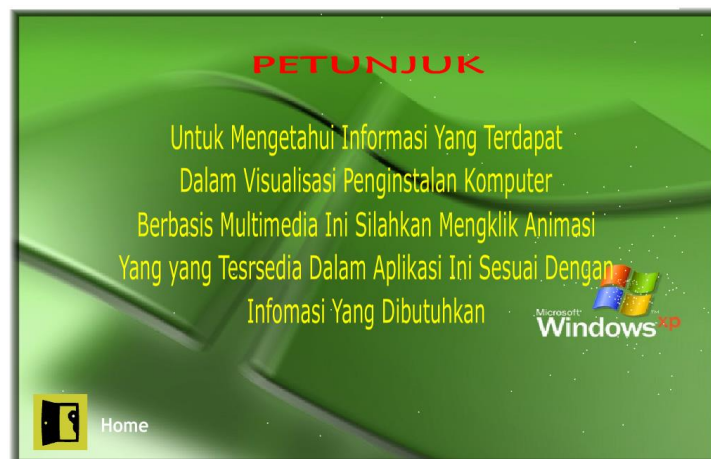
Gambar 5.7 Tampilan Menu langkah penginstalan Keempat

5.8 Tampilan Menu Langkah Penginstalan Terakhir



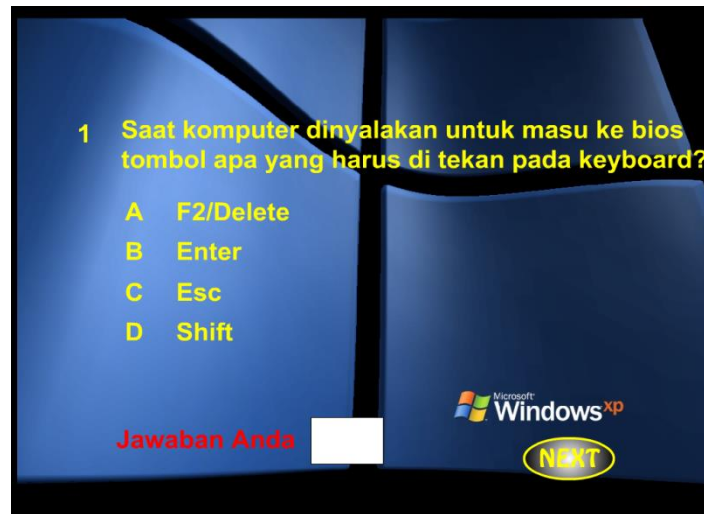
Gambar 5.8 Tampilan Menu langkah penginstalan terakhir

5.9 Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 5.9 Tampilan Menu Petunjuk

5.10 Tampilan Menu Latihan



Gambar 5.10 Tampilan Menu Latihan

5.11 Tampilan Menu Hasil Latihan



Gambar 5.11 Tampilan Menu Hasil Latihan

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi perangkat lunak, maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya penginstalan komputer ini dapat menarik minat masyarakat agar mau mempelajari tentang cara penginstalan komputer.
2. Aplikasi ini dapat menjadi salah satu pilihan sarana untuk mempermudah masyarakat dalam tata cara penginstalan komputer dengan benar.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran- saran sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat yang belum bisa menginstal komputer, sebaiknya dapat menggunakan aplikasi ini.
2. Diharapkan dalam pengembangan lebih lanjut, tampilan dari visualisasi penginstalan komputer menggunakan sistem operasi windows berbasis multimedia ini dapat didesain lebih atraktif lagi.
3. Aplikasi perlu ditambahkan menu searching untuk setiap langkah-langkah.
4. Untuk materi lain selain komputer berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adnyana, M. A. *Animasi Flash Dengan SwishMax Bagian I*. Kuliah Berseri IlmuKomputer.com
2. Andrews s. Tanenbaum, *Operating Systems: Design and Implementation*, <http://stwn.ngeblog.net/2006/10/03/ringkasan-definisi-sistem-operasi/>, diakses tanggal 27 Juli 2010. <http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20091024050022AAhAIkR>, diakses tanggal 15 Juli 2010
3. Ariasdi. *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. ariasmultimedia.file.wordpress.com, diakses tanggal 12 maret 2008.
4. <http://www.aqmalm.blogspot.com/2008/12/sony-sound-forge-90.htm>, diakses tanggal 26 Juni 2010
5. Darudianto, S. Agustin, H. Yanti, M. D. Sujanto, D. *Analisis dan Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Berbasis Multimedia Dengan Studi Kasus : "Mata Kuliah Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi"*, SNSI06, hal-037, November 2006.
6. Edi Noersasongko. *Mengenal Dunia Komputer*. Elex Media Komputindo, 2009
7. <http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=2&ved=0CBsQFjAB&url=http%3A%2F%2Fkambing.ui.ac.id%2Fbebas%2Fv06%2FKuliah%2FSistemOperasi%2FBUKU%2FSistemOperasi1.3.pdf&rct=j&q=sistem%20operasi&ei=TrZ TPznH4jWvQPJnOmpBA&usq=AFOjCNGRAHEDLmpojgxAFnw0sXHv0fA0qA&cad=rja>, diakses tanggal 28 juli 2010.
8. <http://hadinote.wordpress.com/2009/02/24/cara-lengkap-instalasi-windows-xp/>, diakses 27 juli 2009
9. <http://intrik.wordpress.com/2007/04/29/mengenal-sistem-operasi-windows/>, diakses tanggal 26 Juli 2010.
10. LPKBM MADCOMS, Panduan Lengkap: *Adobe Photoshop 7.0*, Penerbit Andi. 2007.