

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Ya Allah ya Tuhanku, sesungguhnya aku memohon kepada Mu ilmu yang bermanfaat, amalan yang diterima dan razeki yang bagus (baik).*

*Ya Allah ya Tuhanku, sesungguhnya aku berlindung dengan Mu dari ilmu yang tidak bermanfaat, hati yang tidak khusyuk, doa yang tidak di dengar (makhbul) dan amalan yang tidak di naikkan (diterima).*



**I Like  
to Learn**

**E3005 –  
BAIKPULIH ALATAN ELEKTRONIK**

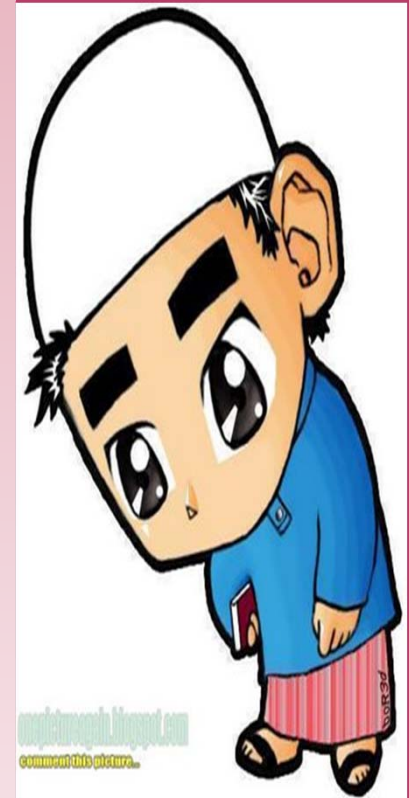
**TAJUK:**

**KOMPUTER**

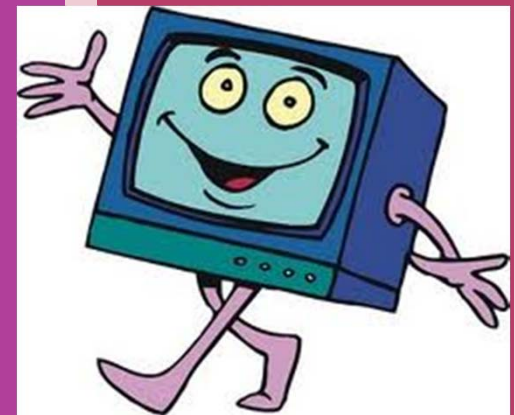




# APA MAKSUD KOMPUTER?



Suatu mesin elektronik yang boleh diprogramkan oleh manusia bagi menerima data, memproses data ke bentuk maklumat yang berguna kepada manusia dan juga menyimpan data dan maklumat dalam storan sekunder untuk kegunaan masa akan datang



# FUNGSI KOMPUTER ?

Mengubah sesuatu data kepada maklumat

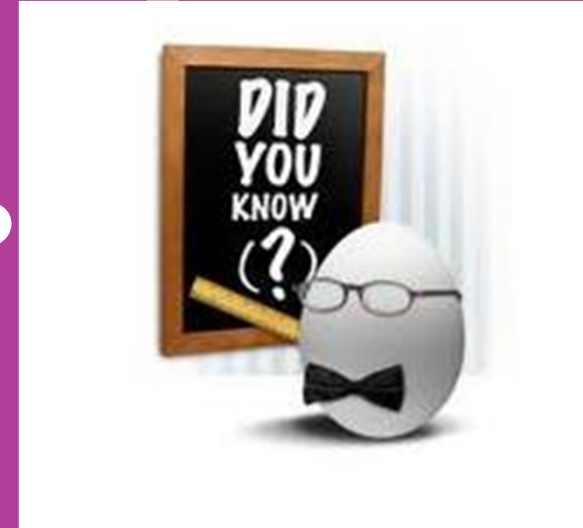
Data adalah merujuk kepada fakta mentah

Maklumat adalah merujuk kepada data yang telah diproses kepada bentuk yang lebih tersusun dan bermakna



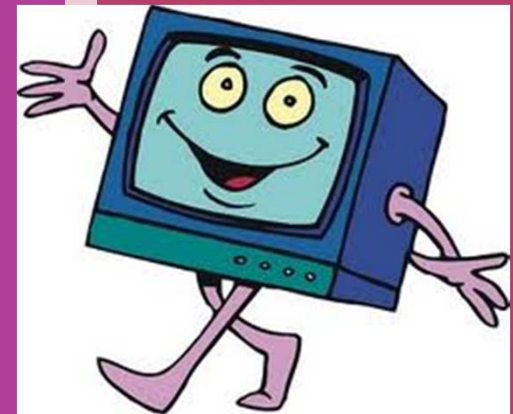


# TAHUKAH ANDA?



Komputer terdiri daripada 4 bahagian atau unit utama;

1. Unit input
2. Unit output
3. Unit ingatan storan
4. Unit pemprosesan pusat



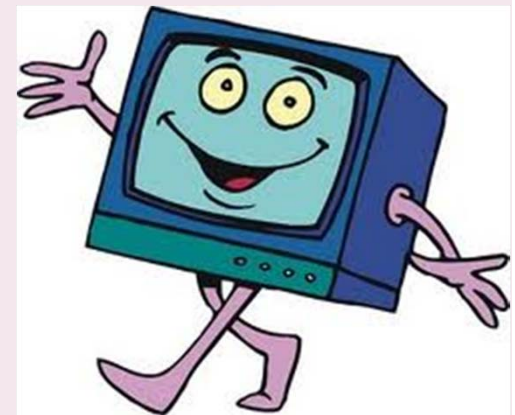


# PERKAKASAN (HARDWARE)



Apakah perkakasan komputer?..

Adalah bahagian fizikal komputer yang boleh disentuh atau dipegang. Ia berkaitan dengan semua peralatan komputer



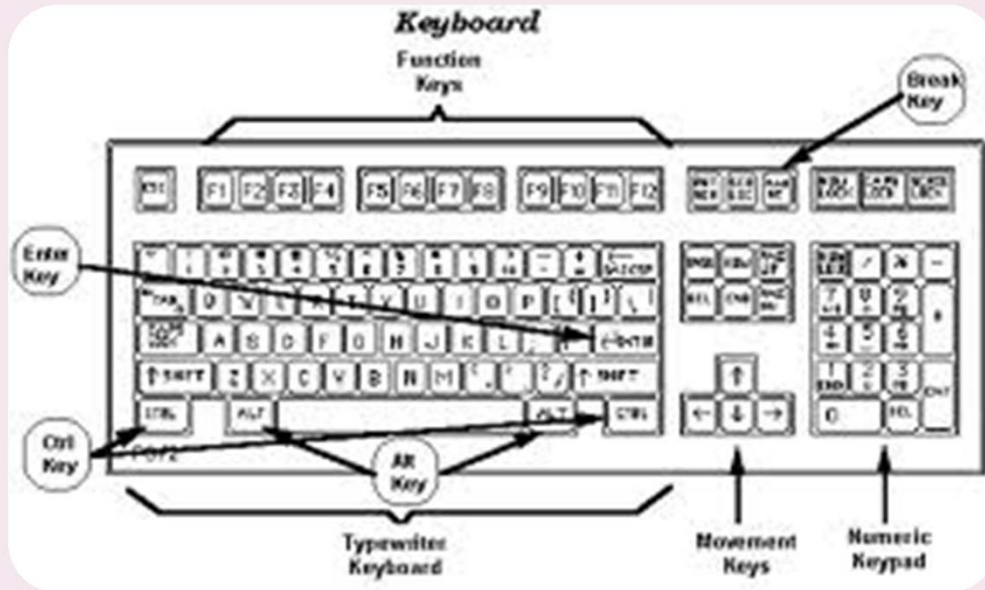
# PERANTI INPUT (INPUT DEVICES)

- Data dan arahan yang hendak dimasukkan ke dalam komputer oleh pengguna.
- Untuk memasukkan input ke dalam komputer peranti input diperlukan.
- Peranti input ialah suatu alat yang bertindak sebagai penterjemah dengan menterjemahkan simbol yang difahami manusia kepada simbol yang difahami dan boleh diproses oleh komputer



# PAPAN KEKUNCI (KEYBOARD)

Menunjukkan abjad, nombor dan aksara khas yang boleh difahami manusia kepada isyarat elektrik atau simbol yang boleh difahami komputer





# KAYU BEDIK (JOYSTICK)

Digunakan untuk mengawal tindakan permainan komputer dengan mengubah tekanan, kelajuan dan arah kayu bedik.



# SKRIN SENTUH (TOUCH SCREEN)

Seseorang boleh memilih tindakan dengan menyentuh skrin menggunakan jari.





# PERANTI OUTPUT (OUTPUT DEVICES)

- Maklumat yang dikeluarkan oleh komputer hasil daripada pemprosesan data.
- Untuk mentransformasikan ke bentuk yang boleh difahami peranti output diperlukan.
- Peranti output adalah alat yang menterjemahkan maklumat yang telah diproses oleh komputer ke bentuk yang boleh difahami oleh manusia.



# PERANTI OUTPUT (OUTPUT DEVICES)



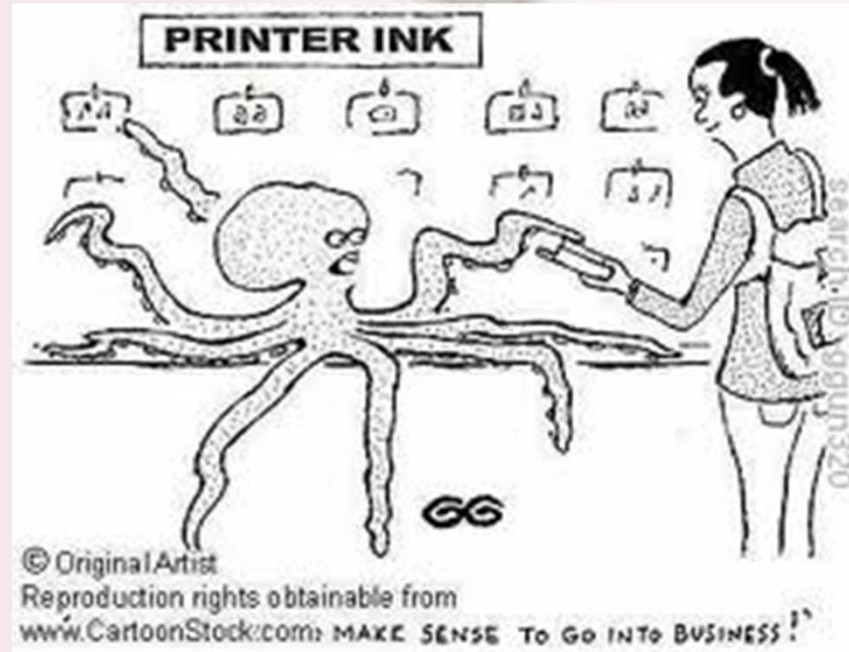
peranti output yang boleh digunakan bersama mikrokomputer adalah:

- Pencetak (printer)
- Pemplot (plotter)
- Peranti output suara (voice –output system)
- Monitor (monitor)



# PENCETAK

- Mencetak output komputer ke bentuk yang kekal

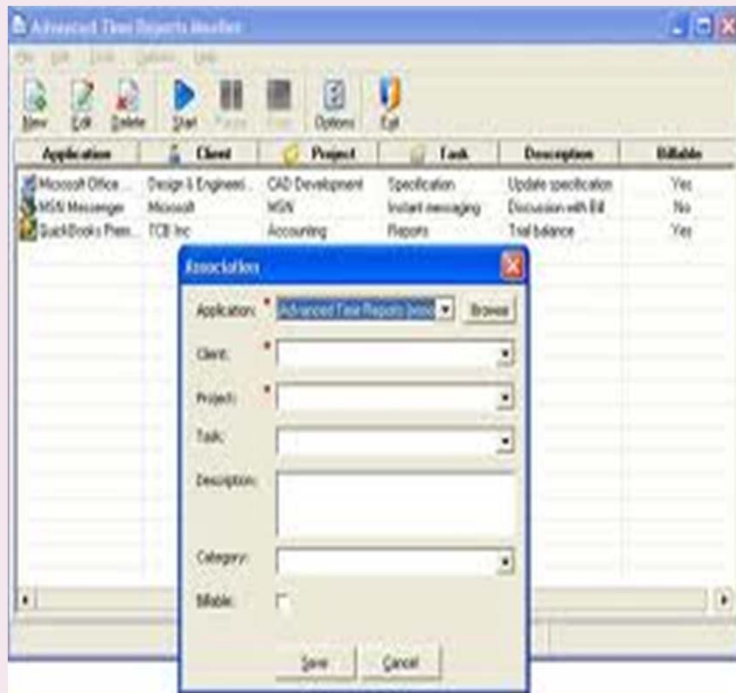


# VOICE OUTPUT SYSTEM

- Mengeluarkan bunyi yang menyerupai percakapan manusia.
- Peranti pembesar suara yang popular adalah;
  - Speaker
  - Headphone



# MONITOR



- Paparan monokrom atau warna.
- Dua ciri penting adalah saiz dan kejelasan.
- Saiz ditentukan panjang garis pepenjuru kawasan paparan, biasanya 14, 15, 17, 19 dan 21 inci.
- Kejelasan ditentukan oleh resolusi.

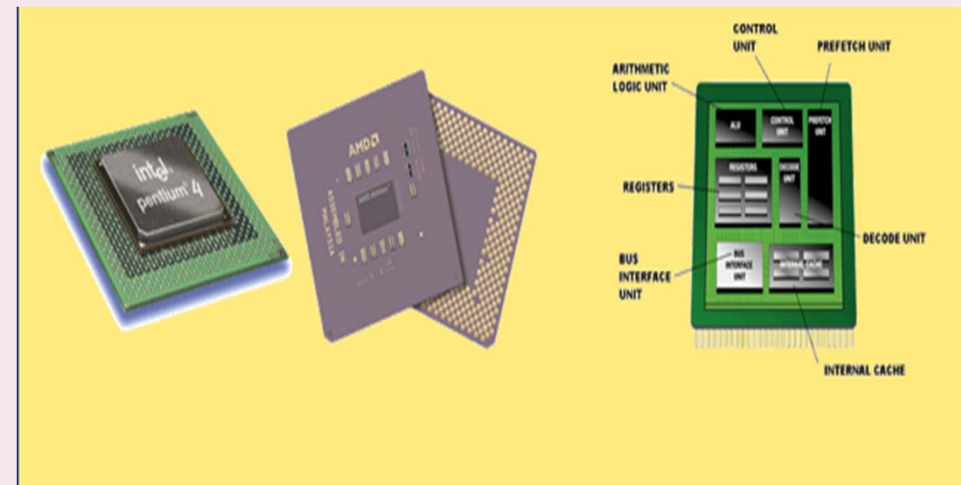


# MONITOR

Jenis Kad Video	Resolusi (Resolution)	Saiz monitor(")	Catatan
Monokrom	720x350	14	
CGA	640x200	14	
EGA	640x350	14	
VGA	640x480	14	
SVGA	800x600	15	Popular
XGA	1024x768	17, 19	Popular
SXGA	1280x1024	19, 21	Popular
UXGA	1600x1200	21	Popular

# UNIT PEMROSES PUSAT (CENTRAL PROCESSING UNIT)

- CPU terletak dalam papan mikropemrosesan sistem.
- CPU mempunyai unit kawalan, unit aritmatik, logik dan daftar-daftar.
- Satu perkataan adalah beberapa bilangan bit iaitu 16, 32 dan 64 yang boleh dicapai oleh CPU dalam satu-satu masa.



- Lebih banyak bit dalam perkataan lebih berkuasa mikropemroses itu.
- Kelajuan pemrosesan diukur dalam megahertz (MHz) dan gigahertz (GHz)

# STORAN/INGATAN

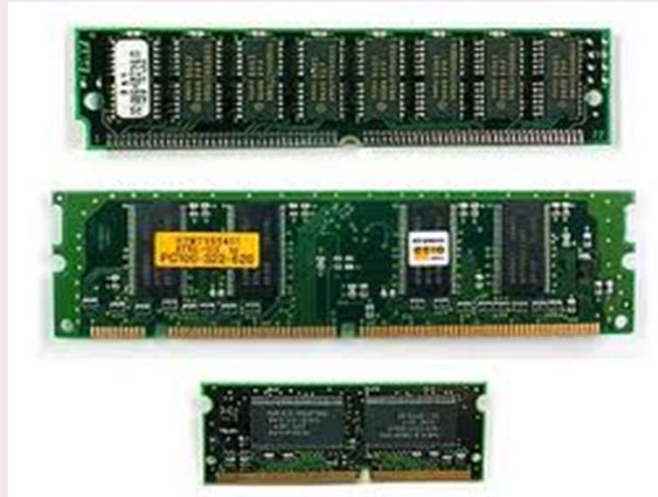
3 jenis storan yang digunakan dalam komputer;

- ROM
- RAM
- Storan Jisim (mass storage)





# RAM

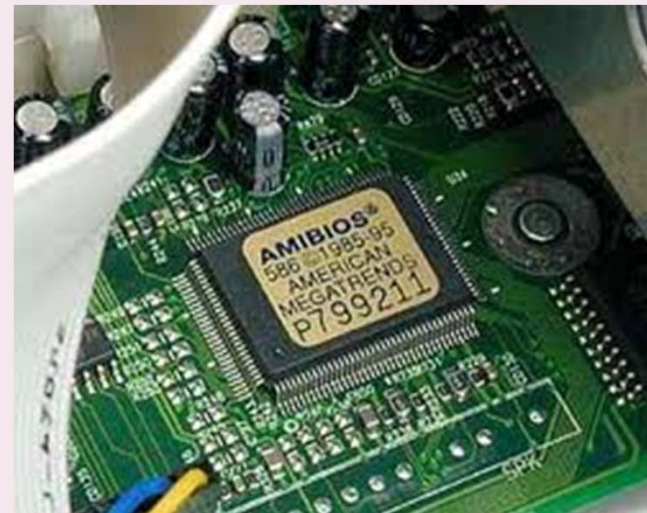


- Ingatan baca dan tulis (read and write memory)
- Asalnya ingatan capaian rawak (Random Access Memory)
- Menyimpan data, arahan dan hasil pelaksanaan .
- Maklumat yang disimpan akan hilang apabila bekalan diputus, i.e RAM adalah meruap (volatile)



# ROM

- Ingatan baca sahaja (read only memory)
- Boleh baca tetapi tidak boleh menulis.
- Maklumat tidak hilang jika bekalan diputuskan, i.e ROM tidak meruap dan bersifat kekal.
- Maklumat boot dan aplikasi khusus seperti pengawal disimpan didalam ROM.



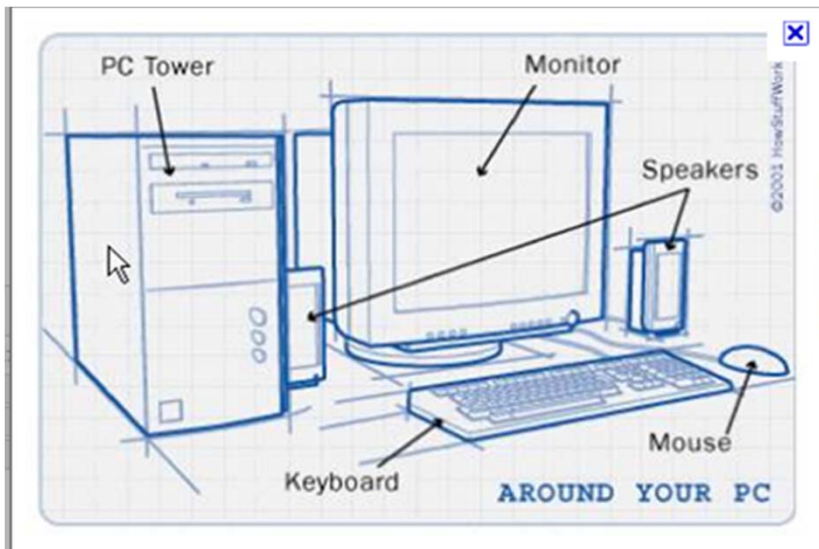
# STORAN JISIM/SEKUNDER

- Merangkumi cakera keras, cakera liut dan pita digit yang merupakan ingatan R/W.
- Cakera CD-ROM digunakan untuk menyimpan data yang banyak.
- Jenis ingatan paling murah bagi unit kapasiti yang tertentu.
- Masa capaian yang agak lama berbanding dengan ROM dan RAM melainkan data dicapai secara berjjukan.

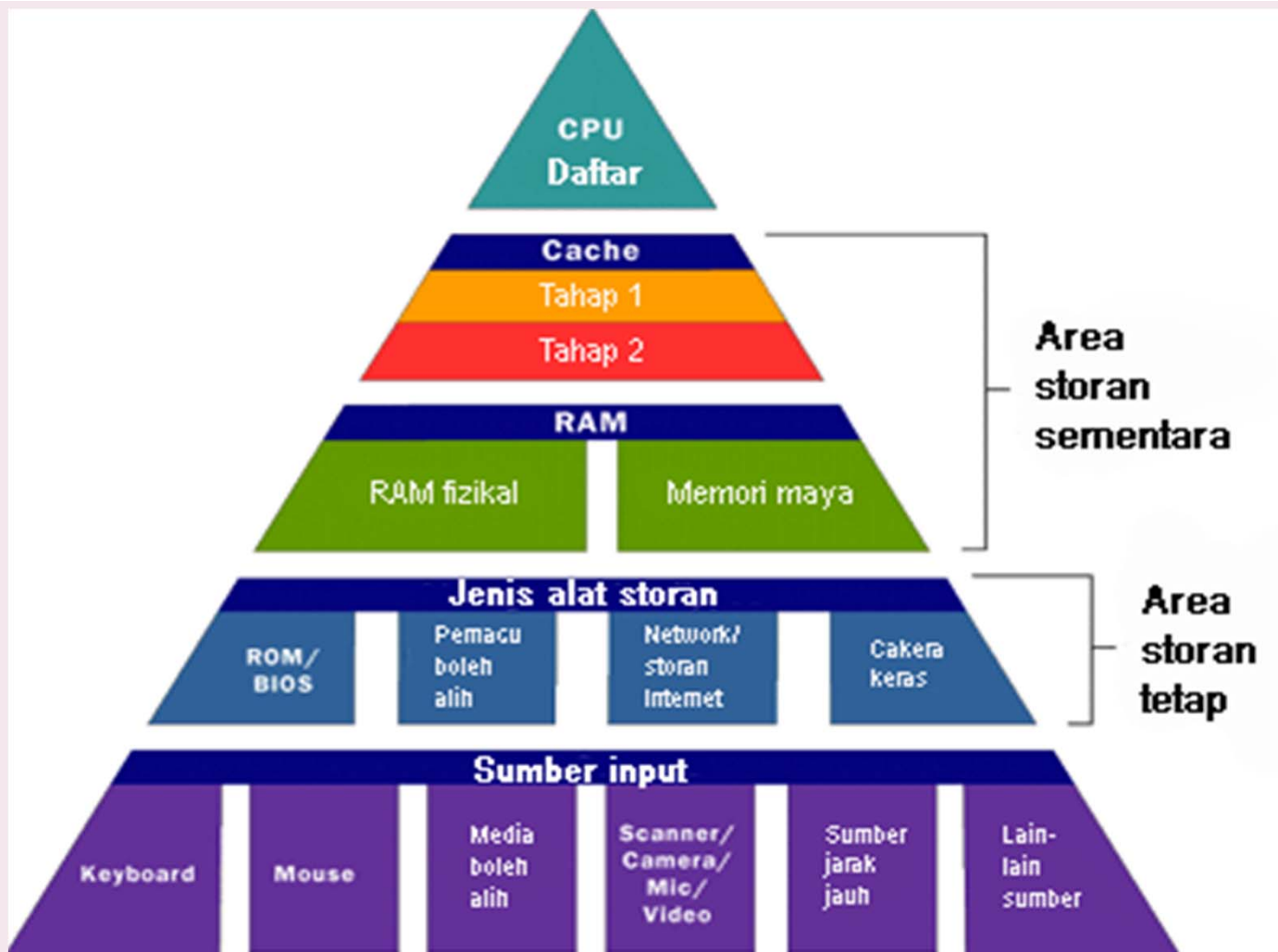




# PERKAKASAN (HARDWARE)



# RUMUSAN



# PENILAIAN PELAJAR



- Tugas 4 akan dimuatnaik dalam blog [www.rodzah.wordpress.com](http://www.rodzah.wordpress.com) dan CIDOS.



# HOMEWORK

## APA MAKSUD PERISIAN?



**TERIMA KASIH**

**Jumpa di kelas akan datang**