LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PRAKTIKUM

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1. 4.
2. 5.
3. 6.

Materi Pokok

Berkenalan dengan Antarmuka berbasis Grafis

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mengidentifikasi antar muka grafis
2. Peserta didik menjelaskan komponen-komponen antar muka grafis
3. Peserta didik memahami fungsi komponen-komponen antar muka grafis

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kegiatan 1 : Setting Hari dan Tanggal
2. Kegiatan 2 : Memasuki Display Properties
3. Kegiatan 3 : Setting Wallpaper/background
4. Kegiatan 4 : Setting Screen Saver
5. Kegiatan 5 : Mengubah Tampilan Layar
6. Kegiatan 6 : Mengubah Setting Performa Layar

Petunjuk

1. Persiapkan alat digital dan bahan serta pelengkapan materi
2. Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan/penyataan yang terdapat dalam lembar kerja.
3. Berdiskusilah dalam mengerjakan lembar kerja dengan anggota kelompokmu.
4. Bertanyalah kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kerja.

LIVEWORKSHEETS

Langkah Kerja

AYO KITA LAKUKAN

Aktivitas TIK-07-01: Berkenalan dengan Antarmuka berbasis Grafis

Perkembangan teknologi komputer dan laptop saat ini sangat pesat, dibuktikan dengan perusahaan-perusahaan besar mengembangan produk teknologi tersebut.

Kalian pasti tau jenis-jenis komputer saat ini, berbeda merk, dan berbeda sistem operasinya? Namun walaupun berbeda merk, berbeda sistem operasi, dan sedikit berbeda antarmukanya, semua komputer dan laptop memiliki fungsi yang sama. Hal ini bisa dianalogikan dengan alat lain, seperti motor, mobil, peswat, televisi, radio atau alat elektronik berbagai merk, yang sebetulnya memiliki fungsi yang sama hanya tampilannya saja yang sedikit berbeda.

Pada aktivitas ini kalian berlatih mengenali jenis jenis objek pada antarmuka berbasis grafis (GUI)

Kegiatan 1 : Setting Hari dan Tanggal

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Klik pada *Start Button*, *Control Panel*, *Date/Time*. Kotak dialog *Date/Time*
2. *Data & Time* digunakan untuk memilih bulan dan tahun.
3. *Time Field* digunakan untuk merubah waktu. (jam, menit, detik dan AM/PM)
4. Pilihlah time zone yang bener sesuai dengan tempat tinggal
5. Klik *Apply* lalu klik OK.

Kegiatan 2 : Memasuki Display Properties

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

Terdapat 2 cara yaitu :

1. *Start Button* → *Settings* → *Control Panel* → *Display*
2. Klik Kanan pada *Background Dekstop* → *Properties*

Kegiatan 3 : Setting Wallpaper/background

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab *Dekstop*
2. Pilihlah *Background* yang diinginkan.

LIVEWORKSHEETS

3. ***Tab Browse***, Untuk memilih file gambar secara manual
4. ***Tab Position***, Terdapat tiga pilihan yaitu :
   a. ***Center***, Meletakkan gambar di bagian tengah
   b. ***Tile***, Meletakkan gambar secara penuh di layar
   c. ***Fill Screen***, Memperbesar gambar hingga layar penuh.
5. ***Pattern***, Memilih pola untuk wallpaper

Kegiatan 4 : Setting Screen Saver

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab ***Screen Saver***
2. Pilihlah *screen saver* yang inginkan.
3. ***Settings***, Untuk mengubah setting dari screen saver yang dipilih
4. ***Preview***,Untuk melihat screen saver yang dipilih
5. ***Wait for,*** Batas waktu hingga screen saver ditampilkan

Kegiatan 5 : Mengubah Tampilan Layar

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab ***Appereance***
2. ***Windows and button*** untuk memilih dari layar yang kita edit
3. ***Scheme***, Untuk memilih tipe tipe tampilan layar yang telah disediakan oleh Windows
4. ***Font Size,*** Untuk mengubah jenis huruf dan ukuran yang di gunakan

Kegiatan 6 : Mengubah Setting Performa Layar

Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilihlah tab ***Settings***
2. ***Color Pallete***, Untuk mengatur berapa banyak warna yang di kenali oleh komputer (bergantung pada Video Card).
3. ***Desktop Area***, Untuk mengatur resolusi layar. Resolusi berkaitan erat dengan kualitas gambar yang dihasilkan layar. Semakin besar resolusi yang dipilih, semakin bagus kualitas gambar yang di hasilkan.

LIVEWORKSHEETS

Setelah selesai melakukan kegiatan di atas, mari mengenal objek-objek pada GUI!

Kegiatan	Objek-objek yang ditemukan
Kegiatan 1 : Setting Hari dan Tanggal	
Kegiatan 2 : Memasuki Display Properties	
Kegiatan 3 : Setting Wallpaper/background	
Kegiatan 4 : Setting Screen Saver	
Kegiatan 5 : Mengubah Tampilan Layar	
Kegiatan 6 : Mengubah Setting Performa Layar	

LIVEWORKSHEETS

Kesimpulan :

LIVEWORKSHEETS