

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
BERKENALAN DENGAN ANTARMUKA BERBASIS GRAFIS

Nama Kelompok : _____

Waktu pengerjaan: 35 menit

Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Tujuan Praktikum

Apakah kalian tahu bahwa banyak jenis ponsel, berbeda merk, dan berbeda sistem operasinya? Namun, walaupun berbeda merk, berbeda sistem operasi, dan sedikit berbeda antarmukanya, semua ponsel memiliki fungsi yang sama. Hal ini bisa dianalogikan dengan alat lain, seperti mobil, televisi, atau alat elektronik berbagai merk, yang sebetulnya memiliki fungsi yang sama, hanya tampilannya yang sedikit berbeda. Pada aktivitas ini, kalian berlatih mengenali jenis-jenis objek pada antarmuka berbasis grafis (GUI).

Konsep Materi

GUI merupakan salah satu jenis *User Interface* yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara manusia dan perangkat seperti laptop, computer, ponsel, dan tablet. Hal ini menjadikan komponen GUI selalu berhubungan dengan representasi visual dari sebuah system operasi ataupun *software*

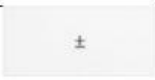
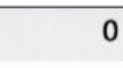
Apa yang harus dilakukan ?

1. Bukalah aplikasi kalkulator pada computer / ponsel kalian !
2. Hitunglah ekspresi berikut, sambil mencoba berinteraksi !

Ekspresi	Hasil	Ekspresi	Hasil
$2 + 7 + 3$		$-2 + 9$	
$2 * 7 * 3$		34^2	

45 : 60		$\sqrt{16/2}$	
---------	--	---------------	--

3. Setelah selesai, klik ikon / tombol-tombol berikut dan tentukan kegunaan objek-objek dalam windows calculator

Tombol	Kegunaan / Fungsi	Tombol	Kegunaan / Fungsi
			
			
			
			
			
			

4. Setelah itu cobalah aplikasi lain, yaitu *calender* dan *File Explorer*
5. Carilah objek-objek baru yang tidak ada di aplikasi kalkulator, dan tuliskan dalam lembar kerja berikut !

Objek Baru	Kegunaan/ Fungsi	Objek Baru	Kegunaan/ Fungsi

6. Berdasarkan hasil eksplorasi dan analisis pada kegiatan diatas, tuliskanlah kesimpulan tentang contoh-contoh dan kegunaan GUI dibawah ini!

.....

.....

.....