INFORMATIKA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)

TIK-K7-01: Berkenalan dengan Antarmuka Berbasis Grafis

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)

Apa yang Kalian Perlukan?

Komputer/ponsel yang telah terpasang sistem operasi.

Apa yang Harus Kalian Lakukan?

- Bukalah aplikasi kalkulator pada komputer/ponsel kalian!
- Hitunglah ekspresi berikut, sambil mencoba berinteraksi!

Ekspresi	Hasil	Ekspresi	Hasil
$2 + 8 + 3$		$-2 + (-8)$	
$2 \, x \, 8 \, x \, 3$		34^2	
$120 \div 40$		$\sqrt{16^2}$	

LIVEWORKSHEETS LIVEWORKSHEETS

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

TOMBOL	KEGUNAAN	TOMBOL	KEGUNAAN
−		+	
▭		=	
×		↘↖	
÷		⋮	
AC		⌫	

LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS