

Dasar-Dasar Komputer Yang Harus Dimiliki Oleh Masyarakat Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi

Adam Haris¹, Abdul Malik², Annisa Nur Safitri³, Anisa Sri Rahma⁴, Yahfizham⁵

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Email : adamharis28@gmail.com, abdmaliik.14@gmail.com,
annisaanur.safitri11@gmail.com, anisasri rahma9@gmail.com, yahfizham@uinsu.ac.id

Abstract (English)

After three years of the Covid 19 outbreak hitting our country, this epidemic is expected to end in 2023. This serves as a crucial reminder for all of us. that technology was the main factor in the previous outbreak. Years after the Covid 19 outbreak occurred in our country, this outbreak it is expected to end in 2023. This is an important reminder for us all that technology was a major factor in previous outbreaks. In today's digital era, computers play a crucial role. This study's objective is to teach basic computer knowledge, this is crucial in the modern society, as well as how to use a computer, understand computer system components, and surf the internet. skills are very valuable in the modern world, especially for elementary school students. As a result, Our research produces a wide range of students who can understand basic computer science concepts relevant to the modern workplace. In today's digital era, computers play a crucial role. The purpose of this study is to teach basic computer knowledge, This is crucial in the modern society, as well as how to use a computer, understand computer system components, and surf the internet. skills are very valuable in the modern world, especially for elementary school students. As a result, our research produces school students who can understand basic computer science concepts relevant to the modern workplace.

Article History

Submitted: 22 December 2023

Accepted: 31 December 2023

Published: 2 January 2024

Key Words

Computer, Modern, Technology

Abstrak (Indonesia)

Setelah tiga tahun wabah Covid 19 melanda negara kita, epidemi ini diperkirakan akan berakhir pada tahun 2023. Hal ini menjadi pengingat penting bagi kita semua. bahwa teknologi merupakan faktor utama terjadinya wabah sebelumnya. Bertahun-tahun setelah wabah Covid 19 terjadi di negara kita, wabah ini diperkirakan akan berakhir pada tahun 2023. Hal ini menjadi pengingat penting bagi kita semua bahwa teknologi merupakan faktor utama terjadinya wabah sebelumnya. Di era digital saat ini, komputer memegang peranan yang sangat penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengajarkan pengetahuan dasar komputer, hal ini penting dalam masyarakat modern, serta cara menggunakan komputer, memahami komponen sistem komputer, dan menjelajahi internet. keterampilan sangat berharga di dunia modern, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hasilnya, penelitian kami menghasilkan banyak siswa yang dapat memahami konsep dasar ilmu komputer yang relevan dengan tempat kerja modern. Di era digital saat ini, komputer memegang peranan yang sangat penting. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengajarkan pengetahuan dasar komputer, yang sangat penting dalam masyarakat modern, serta cara menggunakan komputer, memahami komponen sistem komputer, dan menjelajahi internet. keterampilan sangat berharga di dunia modern, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hasilnya, penelitian kami menghasilkan siswa sekolah yang dapat memahami konsep dasar ilmu komputer yang relevan dengan tempat kerja modern.

Sejarah Artikel

Submitted: 22 December 2023

Accepted: 31 December 2023

Published: 2 January 2024

Kata Kunci

Komputer, Modern, Teknologi

PENDAHULUAN

Pada kehidupan Manusia saat ini dapat kita lihat bahwa sudah tidak dapat lagi dilepaskan dari teknologi, terkhusus adalah komputer. Yang akan menjadi kata kunci utama pada jurnal berikut ini. Untuk membuktikannya banyak peralatan atau kegiatan yang

dilakukan dengan berbasis komputer saat ini yang umum digunakan dan dimiliki oleh masyarakat, sebagai contoh adalah *mobile computer (dekstop, laptop)*, *mobile phone (HP)*, *global position system (GPS)*, *personal data assitant (PDA)*, *translator*, dan sebagainya.

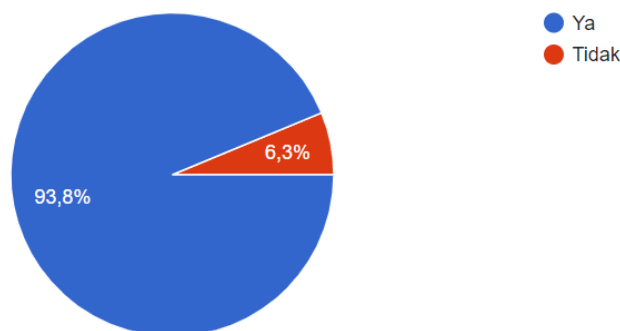
Kemampuan menggunakan komputer di zaman sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang umum untuk dilakukan. Dengan melihat bahwa 75% pekerjaan diseluruh dunia saat ini menggunakan komputer (Kanitkar et al., 2005 dalam Faris, Elah, Aris et al., 2013) setiap orang diharapkan untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer. Hal ini tentu saja dikarenakan oleh kebutuhan komputer itu sendiri yang terus meningkat seiring perkembangan zaman, karena dizaman yang modern ini semuanya dilakukan berbabsis teknologi, sehingga menuntut kita sebagai masyarakat untuk menggunakan komputer tersebut. Dalam menggunakan komputer tentu saja tidak hanya kemampuan dalam menggunakan *software* (perangkat lunak) saja, tetapi kemampuan dalam menggunakan *hardware* (perangkat keras) juga harus dimiliki, karena kita sebagai pengguna (*brainware*) harus bisa menguasai setidaknya dasar-dasar pada komputer tersebut.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa membantu masyarakat untuk mengetahui dasar-dasar komputer serta mengembangkan pengetahuan prihal teknologi serta mengakibatkan masyarakat mampu bersaing pada era global. Berdsasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui masyarakat pada era sekarang sudah hampir mengenal pengetahuan dasar komputer.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, adalah dengan Pendekatan Kuantitatif. Informasi yang didapatkan dari penelitian dikumpulkan melalui google form. Penyebaran google form dilakukan mulai tanggal 18 November 2023. Didalam google form tersebut memiliki beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk, antara lain sebagai berikut: (1) Melibatkan pemahaman dan evaluasi pemahaman masyarakat terhadap komputer. (2) Mengukur sejauh mana masyarakat memahami dasar-dasar komputer. (3) Menedukasi masyarakat tentang pemahaman pentingnya komputer dengan cara mengidentifikasi persepsi masyarakat terhadap sejauh mana keahlian dalam dasar-dasar komputer yang dianggap penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan dan pendidikan.

Kuisisioner ini melibatkan 33 partisipan mahasiswa yang di Indonesia. Setelah mereka memberikan pendapat mengenai permasalahan ini, hampir seluruh mahasiswa yang disurvei sudah mengenal apa itu komputer. Komputer juga dapat membantu di dunia pekerjaan saat ini seperti pada diagram berikut yang menggambarkan seberapa penting komputer di dunia pekerjaan.



Gambar 1. Pemanfaatan komputer dalam dunia pekerjaan.

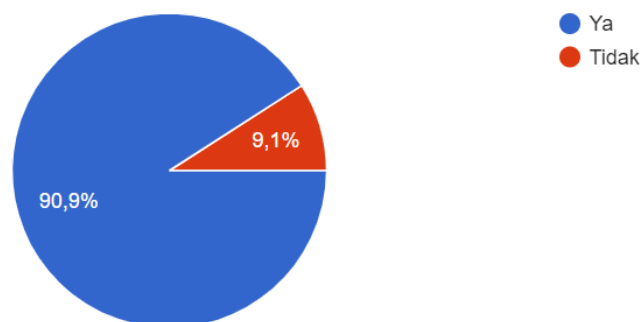
Dari salah satu hasil survey diatas merupakan bukti yang menunjukkan bahwa

komputer mempunyai peran penting dalam dunia kerja pada masa sekarang. Dari 33 mahasiswa yang mengikuti survey ini 93,8% diantaranya memilih “ya” itu berarti mereka mengakui bahwa komputer sangatlah bermanfaat di dunia kerja saat ini dan tentu saja mempunyai dampak positif kepada penggunaannya.

Pemanfaatan komputer dalam dunia pekerjaan contohnya pada Kantor Pengadilan Tata Usaha Negara Makassar. Untuk contoh pekerjaan diatas memanfaatkan komputer sebagai media dalam memudahkan pekerjaan, diantaranya adalah dilakukan dengan lebih mudah, lebih cepat dan lebih bervariasi, bahkan pekerjaan yang rumit sekalipun dalam organisasi banyak mengalami perubahan dan kemudahan dengan menggunakan komputer. Karena banyaknya manfaat yang ada, munculnya teknologi dan perkembangan setiap pemakaiannya, maka setiap unit pekerjaan kantor menggunakan bantuan komputer.

Dunia pekerjaan tentunya sangat membutuhkan efektivitas kerja, dimana efektivitas dapat diartikan sebagai unsur pokok dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Pekerjaan tersebut dapat dikatakan efektif apabila hasil yang diinginkan atau dicapai dalam suatu pekerjaan telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dan dikerjakan dengan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Pengertian dari efektivitas kerja secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kemampuan melakukan sesuatu tepat pada sasarannya. Bila semakin tinggi keefektivasan kerja para pegawai dapat menjadikan sebuah organisasi atau perusahaan semakin tangguh dalam mencapai tujuannya dan beberapa sasaran yang telah ditentukan. Karena pemanfaatan komputer yang baik tersebut, maka suatu organisasi atau perusahaan semakin mampu dalam memiliki peran dengan tingkat efektivitas yang tinggi dan hal tersebut dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan data dan informasi untuk unit-unit fungsional organisasi pemerintah, serta memudahkan suatu organisasi tersebut dalam menetapkan berbagai kebijakan perencanaan pembangunan dan pemerintah, baik pada tingkat operasional maupun pada tingkat konseptual, memerlukan adanya berbagai data dan informasi yang cepat, tepat, dan akurat, berguna untuk pengambilan keputusan dan sejalan dengan tingkat perkembangan yang semakin maju terlebih lagi pada zaman yang sudah serba teknologi pada saat ini.

Dengan demikian penelitian diatas merupakan bukti konkret dari pemanfaatan komputer dalam dunia pekerjaan, sesungguhnya pekerjaan saat ini tidak dapat dijauhkan dari pemanfaatan media elektronik yang berkembang pesat pada masa sekarang dan tentunya sampai masa yang akan datang.



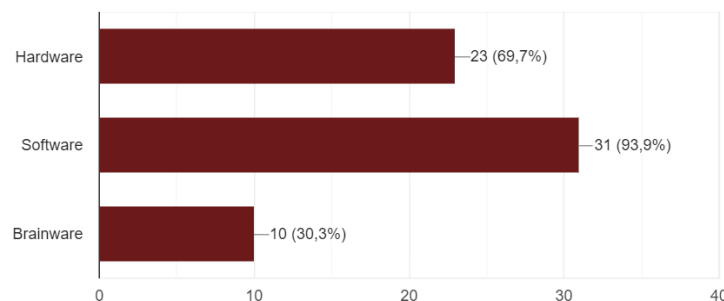
Gambar 2. Pemanfaatan Komputer untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas Mahasiswa.

Untuk hasil survey kedua diatas, merupakan hasil yang membuktikan bahwa media elektronik berupa komputer di masa sekarang adalah media yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat salah satunya mahasiswa, dikarenakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen

mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan komputer. Maka terbukti dari 33 orang yang mengisi survey ini ada 90.9% mengakuinya. Maka dari itu Mahasiswa setidaknya harus mengetahui dasar-dasar komputer terlebih dahulu agar mudah menggunakan komputer.

♦ Salah satu contoh pembuktiannya yaitu penggunaan software dalam komputer yang contohnya adalah aplikasi dibawah naungannya adalah Microsoft Word, Excel, Powerpoint dan lainnya, hal ini membuktikan bahwa mahasiswa diharuskan mengetahui sekurang-kurangnya adalah Dasar-dasar dari komputer itu sendiri, yang dapat dipelajari di media internet karena semuanya dapat diakses dengan mudah dimasa sekarang. Terlebih lagi dasar computer merupakan hal yang sangat dasar dan sangat mudah untuk dipahami tinggal mahasiswanya saja yang mau berkembang atau tidaknya.

Mengenai Dasar-dasar Komputer, terdapat beberapa subjek yang kami tuliskan dalam penelitian jurnal ini, salah satunya adalah Sistem Komputer, dalam subjek ini kami telah membuat survey yang hasilnya terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Sistem Komputer yang diketahui Mahasiswa.

Dari hasil survey diatas, dapat dilihat bahwa ada tiga komponen dari sistem komputer yaitu, Perangkat Keras (*Hardware*), Perangkat Lunak (*Software*), dan Pengguna (*Brauinware*). Tiga komponen diatas yang paling dikenal oleh mahasiswa tentu saja software yaitu perangkat lunak yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa, contoh pembuktian dari penggunaan computer melalui software adalah penyelesaian tugas membuat jurnal tentu membutuhkan Microsoft word dan untuk mahasiswa Akutansi sangat membutuhkan Microsoft excel untuk memudahkan dalam pengolahan data dan untuk Microsoft powerpoint juga shampir setiap hari kita bertemu saat melakukan presentasi dikelas, tentu Microsoft tersebut memudahkan mahasiswa untuk menuliskan hasil diskusinya yang akan dijelaskan kepada para pendegarnya, dan disusul oleh hardware dan brainware. Pengenalan dasar-dasar komputer melalui sistem komputer merupakan cara yang efektif dan mudah untuk dipahami.

Dibawah ini akan dijelaskan komponen-komponen dari sistem computer tersebut yaitu:

1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Perangkat Keras adalah salah satu bagian dari komputer yang komponennya dapat kita lihat dan disentuh, berupa fisik yang ada wujudnya. Dan seluruh komponen peralatan pada perangkat keras membentuk suatu sistem pada komputer serta peralatan lain yang melengkapi komputer sehingga berguna untuk komputer dalam melakukan tugas-tugasnya. Perangkat keras (*hardware*) dibedakan menjadi 4 bagian, yaitu:

- a. **Perangkat Masukkan (*Input Device*)**, adalah bagian pada hardware komputer yang memiliki fungsi sebagai alat untuk memasukkan sebuah perintah atau sekumpulan data pada komputer. Contohnya yaitu, mouse, keyboard, scanner, webcam dan lain sebagainya.

- b. **Perangkat Keluaran (*Output Device*)**, adalah bagian pada hardware komputer yang memiliki fungsi untuk menampilkan hasil pemrosesan dari data-data. Contohnya yaitu, printer, proyektor, monitor dan lain sebagainya.
- c. **Perangkat Pemrosesan (*Processing Device*)**, adalah bagian pada hardware komputer yang memiliki fungsi sebagai pusatnya pengolahan data pada komputer. Dapat diartikan bahwa perangkat ini merupakan otaknya komputer atau dapat dikatakan dengan *Central Processing Unit* (CPU). Perangkat ini akan melakukan komunikasi dengan perangkat hardware lainnya yaitu input, output dan juga storage yang berguna untuk melaksanakan perintah-perintah yang akan dimasukkan pada perangkat pemrosesan ini.
- d. **Perangkat Penyimpanan (*Storage Device*)**, adalah bagian pada hardware komputer yang memiliki fungsi sebagai penyimpanan data pada komputer. Perangkat pemrosesan ini memiliki dua bagian yaitu:
 - *Internal storage* (penyimpanan bagian dalam), contohnya adalah harddisk, karena memiliki kapasitas yang lebih besar makanya digunakan sebagai media penyimpanan paling utama pada komputer, dan untuk media penyimpanan lainnya adalah yang bersifat sementara saat melakukan proses pada sebuah data, yaitu *Random Access Memory* disingkat dengan RAM yang sering kita temui pada media elektronik seperti komputer dan handphone.
 - *Eksternal Storage* (penyimpanan bagian luar) yaitu perangkat keras berfungsi untuk melakukan pembacaan, penulisan dan penyimpanan data di luar dari media penyimpanan utama. Contohnya flashdisk, harddisk ekstrenal dan lain-lain.

Pada harddisk yang menjadi penyimpanan utama, kita dapat menyimpan dan menghapus data sesuai keinginan kita. Dengan perkembangan teknologi saat ini maka media *storage device* ini berkembang sangat pesat baik itu dari segi kapasitas dan bentuknya.

2. **Software (Perangkat Lunak)**

Perangkat lunak adalah kumpulan-kumpulan instruksi yang dimungkinkan untuk memproses sebuah data. Berbeda dengan perangkat keras, perangkat ini tidak berbentuk fisik, melainkan sebuah program yang menciptakannya melalui perangkat elektronik. Perangkat lunak (software) dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu:

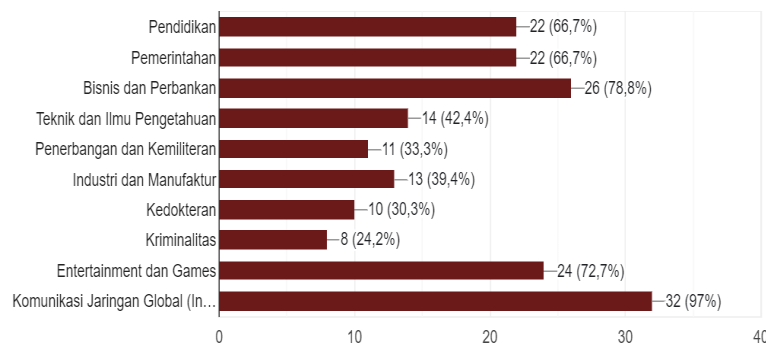
- a. **Sistem Operasi (*Operating System*)**, adalah sistem pada software komputer yang berarti program dasar pada komputer dan memiliki fungsi untuk menghubungkan brainware dengan hardware.. Contohnya adalah Microsoft Windows, Mac OS, Linux, dan lain sebagainya.
- b. **Program Aplikasi (*Application Program*)**, adalah perangkat lunak yang sudah siap untuk dipakai. Program Aplikasi ini digunakan untuk membantu pekerjaan pengguna komputer untuk mengolah data-data. Perangkat lunak pada sebuah komputer ini disiapkan sesuai dengan selera dan kebutuhan pengguna komputer tersebut. Contohnya adalah Ms.Word, Ms.Excel, Ms.Ppt, Ms.Access. Chrome, Mozilla, Photoshop dan lainnya.

3. **Brainware (Pengguna)**

Pengguna adalah faktor manusia yang menggunakan segala aktivitas yang ada di komputer. *Brainware* adalah bagian penting dari sebuah sistem pada komputer. Karena tanpa adanya pengguna atau manusia yang menggunakan komputer, sistem pada komputer tidak akan beroperasi dengan baik. Pengguna (Brainware) dibedakan menjadi 4 bagian, yaitu:

- a. *Public* (Pengguna), adalah orang yang menggunakan sistem yang sudah dirancang untuk menemukan sebuah informasi yang dibutuhkan pengguna tersebut.
- b. *Programmer*, adalah orang yang pandai dalam bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membangun dan membuat suatu program tertentu.
- c. Analisis Sistem, adalah orang yang membangun dan membentuk fasilitas atau sebuah rancangan sistem (program).
- d. *Administrator* (Operator), adalah orang yang bertugas mengoperasikan sebuah sistem, misalnya memasukkan data-data untuk dioperasikan dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Untuk hasil survey yang terakhir akan membahas pengenalan dasar-dasar komputer oleh mahasiswa dalam konteks Manfaat Komputer dalam berbagai bidang, hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini yang berbentuk diagram.



Gambar 4. Manfaat Komputer dalam berbagai bidang.

Manfaat komputer dapat dibagi oleh berbagai bidang-bidang tertentu, seperti pada diagram diatas. Hasil survey dari pengetahuan mahasiswa diatas menunjukkan sebagian besar mahasiswa memilih bidang Komunikasi Jaringan (Internet) lebih unggul 97% dari bidang-bidang lainnya. Bisa dibuktikan di era modern saat ini Internet merupakan bidang yang sangat berkembang pesat, karena hampir semua informasi atau berita-berita yang didalam negeri maupun mancanegara dan dunia sekalipun dapat kita ketahui melalui internet, mau pun sampai ke luar Negara.

Begitu juga komputer saat ini tidak dapat dijauhkan dari berbagai bidang dalam konteks membantu pekerjaan user (pengguna). Diagram diatas menunjukkan tidak ada bidang yang tidak memanfaatkan komputer di dalam pekerjaannya. Dari 33 mahasiswa mengakui bahwa lebih dari 24% semuanya membutuhkan komputer.

Karena hasil survey diatas menunjukkan komunikasi jaringan atau internet yang paling banyak dipilih maka dibawah ini akan dijelaskan pemanfaat komputer itu dalam bidang tersebut. Awalnya muncul Internet tersebut hanya dipergunakan oleh para ahli yang berhubungan dengan bidang teknologi dan informasi, oleh kalangan pebisnis, dan para pengembang software. Tetapi munculnya media sosial yaitu salah satu contoh dari internet perkembangan jaringan komputer pada internet inilah yang mulai dikenal di Indonesia. Internet ini tidak hanya dikenal oleh kalangan tertentu, tetapi mulai dikenal oleh masyarakat luas, salah satu masyarakat sesuai dengan topik pada jurnal ini yaitu seberapa tahukah mahasiswa pada dasar-dasar komputer yaitu dalam konteks manfaat komputer tersebut. Berbagai penjelasan manfaatnya akan dijelaskan dibawah ini, yaitu:

a. **Berfungsi sebagai media pembuatan software dan aplikasi**

Pada bidang ini komputer sangat dibutuhkan karena berfungsi sebagai media pembuatan software dan aplikasi. Jika tidak menggunakan komputer, seorang programmer akan kesulitan untuk membuat sebuah program maupun aplikasi. Seperti kita ingin menulis tapi tidak ada alat tulis untuk mengerjakannya. Komputer pada dasarnya adalah alat yang digunakan seorang programmer untuk membuat sebuah software atau program aplikasi yang akan bermanfaat untuk orang-orang.

b. **Berfungsi sebagai media penghubung dengan dunia**

Pada saat Internet yang awalnya belum berkembang seperti sekarang, orang yang dianggap tidak berkepentingan seperti dibatasi untuk mencari tau lebih dalam yang sedang terjadi di Negara kita saat ini. Hanya sebatas mengetahuinya melalui televisi, radio maupun Koran. Tetapi jika menggunakan internet tentunya kita akan mendapatkan informasi yang lebih luas dari dunia. Kita juga tidak dibatasi dalam mencari informasi, malahan akan dapat mengetahui secara detail informasi tersebut. Tidak hanya informasi yang akan didapat, kita juga dapat berkomunikasi dengan orang asing seperti melihat secara langsung dengan mata kita, tetapi melalui media elektronik dengan menggunakan internet. Oleh sebab itu, komputer inilah yang menjadi salah satu media kita untuk berhubungan dengan masyarakat yang ada di dunia, walaupun belum pernah bertemu sama sekali.

c. **Berfungsi sebagai media komunikasi**

Komputer dapat digunakan sebagai media komunikasi dengan orang lain, tanpa bertemu langsung, dengan internet. Seperti contoh, media sosial yang konteksnya berinteraksi dalam kumpulan sebuah forum dengan menggunakan komputer, yaitu kita dapat berbicara dan berdiskusi langsung serta saling tukar pikiran dengan orang lain baik itu dimanapun dan kapanpun saat kita bisa.

d. **Berfungsi sebagai media transfer**

Komputer dapat digunakan untuk mentransfer atau mengirim file dari komputer satu ke komputer yang lainnya. Sekarang kita dapat dengan mudah mentransferkan file tersebut yaitu dengan menggunakan internet, tanpa menggunakan flash disk maupun disket. Karena cukup menggunakan kabel LAN agar dapat menghubungkan komputer-komputer tersebut. Dengan Internet, kita dapat mengirim file dengan ukuran yang besar sekalipun menggunakan surat elektronik atau e-mail.

e. **Befungsi sebagai Alternatif media hiburan**

Hanya dengan satu perangkat saja yaitu komputer dan internet, kita bisa mendapatkan hiburan. Karena semua perangkat media dapat kita lakukan menggunakan komputer. Contohnya adalah film, radio dan musik. Pada zaman dahulu perangkat yang terpisah-pisah seperti VCD Player, MP3, radio, televisi dapat kita lihat dalam satu perangkat saja yaitu komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilihat dari Pemahaman masyarakat terhadap komputer hasilnya berdasarkan survey terhadap 33 pelajar Indonesia, 93,8% setuju bahwa komputer merupakan hal yang penting dalam dunia kerja saat ini kami menjawab bahwa kami memenuhi peran kami. Hal ini mencerminkan pengakuan atas manfaat komputer dalam meningkatkan Efisiensi dan produktivitas di berbagai Industri.

Bila dilihat dari Penggunaan komputer dalam dunia kerja, seperti contoh nyata

pemanfaatan komputer dalam dunia kerja disampaikan oleh Pengadilan Tata Usaha Negara Provinsi Makassar, dimana Komputer bertujuan untuk membuat pekerjaan menjadi lebih cepat, nyaman, dan serbaguna, sehingga menciptakan efisiensi kerja yang diinginkan. Efektivitas kerja tersebut diukur sebagai faktor kunci dalam mencapai tujuan organisasi atau suatu perusahaan. Komputer yang tertata dengan baik meningkatkan efisiensi, memenuhi kebutuhan data dan informasi, serta mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

Dan Penggunaan komputer oleh mahasiswa, sesuai dengan tujuan penelitian ini yang berfokus pada masyarakat yaitu mahasiswa. Berdasarkan hasil survei, 90,9% dari 33 siswa menyadari pentingnya komputer dalam menyelesaikan studinya. Seperti yang umumnya adalah penggunaan perangkat lunak seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint mendukung presentasi siswa dan pengolahan data. Survei Pengenalan Dasar Komputer oleh mahasiswa menunjukkan pemahaman siswa tentang sistem komputer. Secara umum, siswa lebih akrab dengan perangkat lunak seperti Microsoft Office dibandingkan dengan perangkat keras lainnya.

Hasil tentang dasar komputer dalam konteks Komponen Sistem Komputer yang terdiri dari, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*brainware*) merupakan tiga komponen utama dalam suatu sistem komputer. Dan mahasiswa biasanya lebih akrab dengan perangkat lunak daripada perangkat keras atau brainware. Untuk Pengantar Dasar-dasar Komputer menggunakan Sistem Komputer dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar teknologi komputer.

Dan hasil yang terakhir didapat dalam pemahaman ini adalah Kelebihan komputer di berbagai bidang atau Manfaatnya. Penelitian menunjukkan bahwa siswa menyadari keunggulan komputer di berbagai bidang, dengan 97% menyadari pentingnya komunikasi jaringan (Internet). Komputer berfungsi sebagai penghubung dunia luar, media hiburan alternatif, alat pembuatan perangkat lunak dan aplikasi, media transmisi, dan media komunikasi. Dan Internet memainkan peran sentral dalam mengakses informasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Untuk melihat lebih jelas hasil dari penelitian ini, kami tuangkan pada tabel dibawah ini, agar pembaca senantiasa memahami maksud dan tujuan dibuatnya penelitian ini. Yaitu dasar-dasar dalam komputer yang harus di miliki masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi pada masa sekarang.

No.	Pertanyaan atau Aspek	Persentase Jawaban Positif Mahasiswa (%)
1	Pemahaman tentang Pentingnya Komputer	93,8
2	Pemanfaatan Komputer di Dunia Pekerjaan	93,8
3	Kesadaran Mahasiswa akan Pentingnya Komputer dalam Tugas Akademis	90,9
4	Pemahaman Mahasiswa terhadap Sistem Komputer	83,3
5	Komponen Sistem komputer yang Dikenal Mahasiswa (%)	
	- Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	69,7
	- Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	93,9
	- Pengguna (<i>Brainware</i>)	30,3
6	Manfaat Komputer daalam Berbagai Bidang	
	- Pendidikan	66,7
	- Pemerintahan	66,7

-	Bisnis dan Perbankan	78,8
-	Teknik dan Ilmu Pengetahuan	42,4
-	Penerbangan dan Kemiliteran	33,3
-	Industri dan Manufaktur	39,4
-	Kedokteran	30,3
-	Kriminalitas	24,2
-	Entertainment dan Games	72,7
-	Komunikasi Jaringan Global (Internet)	97

Tabel 1. Hasil Survey Mahasiswa

Jadi untuk lebih memahami hasil dari penelitian kami, yang diteliti melalui survey berupa google form, dapat dilihat pada tabel diatas adalah hasil survey yang kami dapat dari 33 mahasiswa yang menjawab survey tentang Pengenalan Dasar-dasar Komputer yang bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat yaitu dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada Dasar-dasar Komputer yang perlu diketahui pada Perkembangan Teknologi di masa sekarang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 33 Mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa pemahaman masyarakat, khususnya Mahasiswa, terhadap pentingnya komputer dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini cukup tinggi. Sebanyak 93,8% Responden mengakui pentingnya komputer dalam dunia kerja, sementara itu 90,9% juga menyadari pentingnya komputer dalam menyelesaikan tugas akademis. Meskipun Sebagian besar mahasiswa lebih banyak menggunakan perangkat lunak (software) daripada perangkat keras (hardware), namun pemahaman dasar tentang sistem komputer, termasuk komponen – komponennya, telah ditemukan pada sebagian besar responden. Selain itu, mahasiswa menunjukkan kesadaran akan manfaat komputer dalam berbagai bidang, terutama dalam konteks komunikasi jaringan (internet) yang mencapai 97% dari hasil penelitian yang dilakukan. Hasil ini mampu menjadi landasan utama betapa pentingnya pengetahuan dasar komputer sebagai bekal masyarakat dalam menghadapi era teknologi yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yahfizham. 2019. *Dasar-Dasar Komputer*. Medan : Pustaka Publishing.
- [2] Kanitkar, K., Carlson, A.N., Yee, R. Ocular Problems Associated with Computer Use: Review of Ophthalmology. Diakses pada 12 November 2023.
- [3] Faris Fajar Muhammad, dkk. *Analisis Hubungan Perubahan Lama Penggunaan Komputer Terhadap Kemampuan Mahasiswa Sistem Informasi*, Diakses pada 12 November 2023 dari <https://media.neliti.com/media/publications/171566-ID-analisis-hubungan-perubahan-lama-penggun.pdf>.
- [4] Agiskawati, Andi. dkk. 2018. *Efektifitas Pemanfaatan Komputer pada Kantor Pengadilan Tata usaha Negara Makassar, Vol.4. No.1* hal. 14
- [5] Tumanggor, Amiruddin & Mizandi Feldi. 2021. *Tinjauan Lokasi Pariwisata Di Pematang Siantar Melalui Sistem Informasi Geografis Berbasis Web, Vol.1.No.1* hal. 55-57
- [6] Sutiono. 2023. *5 Manfaat Komputer Di Bidang Komunikasi Jaringan Global dalam Kehidupan*. Diakses pada 15 November 2023 dari <https://dosenit.com/jaringan-komputer/manfaat-komputer-di-bidang-komunikasi-jaringan-global>.