
PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SIMULASI MENGETIK SEPULUH JARI

Ricky Firmansyah¹⁾, Dean Alif Ahmad²⁾, Hilman Taopik³⁾, Imam Saepul Azmi⁴⁾, M. Shiddiq Ramdhani⁵⁾, Naufal Ikbal Faris⁶⁾

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : rickyapr@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : deanalifahmad49@gmail.com

³Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : hilmantaopik23@gmail.com

⁴Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : naufalikbal00783@gmail.com

⁵Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : imamazmi33@gmail.com

⁶Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
email : Mshiddiqr@gmail.com

Abstrak

Media Pembelajaran Interaktif saat ini sangat diminati dan telah banyak pula di aplikasikan untuk menyampaikan materi pelajaran baik di sekolah maupun universitas. Mengetik adalah salah satu kemampuan dasar yang diperlukan dalam pekerjaan atau sekolah. Tetapi tidak setiap orang mempunyai kemampuan untuk mengetik dengan benar menggunakan sepuluh jari. Untuk mengukur atau menguji kemampuan dari seseorang dalam mengetik sepuluh jari, di dalam penelitian ini membahas tentang rancangan dan pembuatan suatu aplikasi. Aplikasi ini berdasarkan kompetensi standar mengetik pada keyboard yang diambil dari SKKNI. Menguji kemampuan mengetik umumnya dilakukan oleh badan sertifikasi profesional untuk menyediakan sertifikasi atau bukti dari kompetensi seseorang. Untuk menentukan hasil dari ujian, peserta menggunakan penilaian berbasis pada sertifikasi ujian praktek dan teori. Penilaian didasarkan pada kecepatan dan akurasi dalam mengetik yang dijumlahkan menjadi satu. Evaluasi didasarkan pada pemahaman dalam ujian teori dalam mengetik pada keyboard standard.

Kata kunci: Mengetik cepat, rapid typing, speed and accuracy.

Abstract

Interactive Learning Media is currently in great demand and has also been widely applied to deliver subject matter both in schools and universities. Typing is one of the basic skills needed in work or school. But not everyone has the ability to type correctly using ten fingers. To measure or test a person's ability to type ten fingers, this study discusses the design and manufacture of an application. This application is based on the standard competency of typing on a keyboard taken from SKKNI. Typing skills are generally carried out by professional certification bodies to provide certification or evidence of a person's competence. To determine the results of the exam, participants use assessments based on practical and theoretical exam certification. Assessment is based on speed and accuracy in typing which are added together. The evaluation is based on understanding in the theory test in typing on a standard keyboard.

Keyword: fast typing, rapid typing, speed and accuracy.

1. PENDAHULUAN

Mengetik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:714) adalah menulis menggunakan mesin ketik. Akan tetapi dewasa ini makna mengetik mengalami perkembangan makna. Mengetik tidak hanya menulis

menggunakan mesin ketik, melainkan menggunakan peralatan yang biasanya pada alat bernama keyboard untuk memasukkan suatu karakter. Mengetik adalah suatu keterampilan yang diperlukan oleh setiap orang dalam alam modern, terlebih dalam masa-masa pembangunan. Keterampilan mengetik pada dasarnya dapat dipelajari oleh setiap orang yang telah memiliki dasar pendidikan umum. Kenyataan menunjukkan bahwa telah banyak orang yang dapat mengetik dalam praktik sehari-hari, namun belum semua menguasai atau mempergunakan cara mengetik modern (touch system), sehingga hasil pekerjaan yang diperoleh kurang memuaskan (Djanewar,1994:11).

Typing Mater adalah sebuah software yang dapat melatih kecepatan mengetik. Dengan software ini dapat menjadikan

seseorang pengetik yang handal. Typing Master ini dapat membantu yang ingin belajar mengetik sepuluh jari tanpa melihat tombol keyboard. Selain itu typing master juga dilengkapi dengan berbagai macam permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik di setiap sesi pelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengetik 10 jari seperti, konsentrasi, kuasai bahasa inggris, santai, jangan terburu-buru, pelajari setiap hari. Typing master menyediakan 4 pilihan jenis fiturfitur yang dapat kita pilih yaitu, Touch Typing Course, Launch

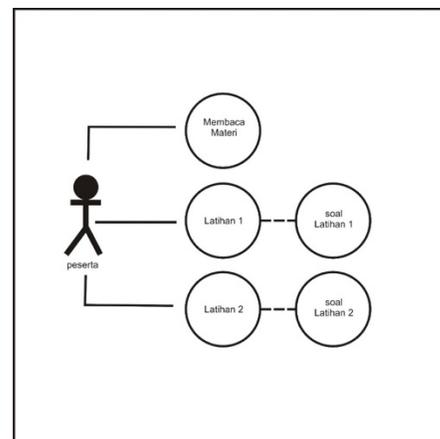
Satellite, Speed Building Course, Number, Special Mark, and Numeric Keypad Course. Mengetik 10 jari dikenal juga dengan touch typing yang berarti mengetik menggunakan 10 jari tanpa melihat papan keyboard. Teknik ini pertama kali dikenalkan oleh seorang pengajar mengetik yang bernama Frank Edward

McGurrin. McGurrin mulai dikenal publik setelah berhasil meraih juara pengetikan. Lomba mengetik tersebut diadakan pada tahun 1888 di Ohio, Amerika Serikat. Setelah langkah pertama praktek mengetik adalah mengerti posisi awal (finger positions atau home row).

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dimana berupa observasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini, menganalisis konsep-konsep teknik pembelajaran mengetik 10 jari yang dapat dibelajarkan melalui aplikasi pembelajaran interaktif. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan konsep-konsep aplikasi mengetik 10 jari dibelajarkan melalui aplikasi. Perolehan data untuk rumusan konsep-konsep teknik mengetik 10 jari berasal dari analisis materi mengetik 10 jari dalam konteks aplikasi berdasarkan buku materi yang ada pada website internet. Hasil dari analisis media pembelajaran yang merupakan aplikasi pembelajaran interaktif.

3. METODE PEMBUATAN



Gambar 1. Alur pengguna aplikasi

- Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case

- Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
- Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur dari suatu aktor
- Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit

4. PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Program

Sistem yang akan penulis bangun disini merupakan sebuah aplikasi untuk pembelajaran mengetik sepuluh jari.

Aplikasi yang dibangun terdapat menu materi untuk pengguna bagaimana mengetik 10 jari yang benar, seperti posisi jarinya, dan yang paling penting aplikasi ini adalah menu untuk latihan bagi pengguna. Menu latihan dibagi menjadi dua.

Pengembangan perangkat lunak dibangun dengan aplikasi Sublime Text 3 dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan Javascript. Kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran ini sebagai berikut.

1. Kebutuhan Hardware

(Personal Computer): **Processor** intel Pentium Dual core 1.3 Ghz atau di atasnya, **Random Access Memory (RAM)** 2 GB, **Hard Disk** 100 mb, **Keyboard** dan **Mouse**.

2. Kebutuhan Software

Sublime Text 3

Aplikasi **Sublime Text 3** digunakan untuk membangun media pembelajaran interaktif Simulasi Mengetik 10 jari dengan menggunakan bahasa **HTML, CSS, dan Javascript**.

Adobe Photoshop CS 3

Adobe Photoshop CS 3 digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam editing desain gambar yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Web Browser

Web Browser Digunakan Sebagai Media untuk menjalankan aplikasi yang telah kami buat.

4.2 Implementasi Program

Setelah melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun, maka tahapan selanjutnya adalah meimplementasikan hasil perancangan, dalam hal ini membangunnya menggunakan bahasa pemrograman.

Hasil implementasi terhadap rancangan model sistem adalah sebuah situs yang aplikasi berbasis Web yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Javascript, photoshopcs3, web browser dan sublime text3.

Penjelasan Penggunaan Program

Langkah awal yang dilakukan membuka program aplikasi Mengetik 10 Jari dari situs <http://simulasimengetik10jari.000webhostapp.com> . Program Mengetik 10 Jari yang dapat dibuka di handphone atau computer pengguna, asal adanya koneksi internet. Berikut ini gambar tampilan program aplikasi Mengetik 10 Jari.

Adapun User Interface aplikasi adalah sebagai berikut.

a. Halaman Menu Utama

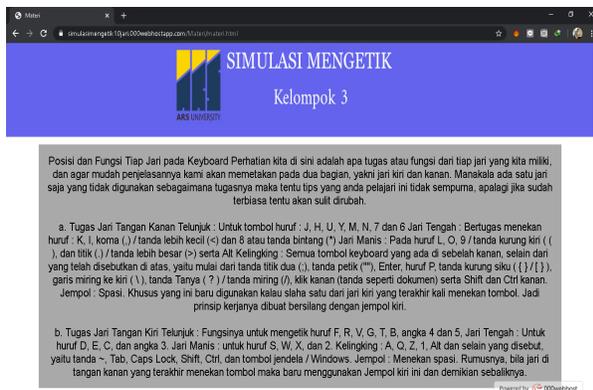
Halaman ini terbagi menjadi 3 bagian, terdiri dari materi, latihan 1, latihan 2. Pengguna diwajibkan untuk membuka halaman pertama yaitu materi



Gambar 2. Halaman utama aplikasi

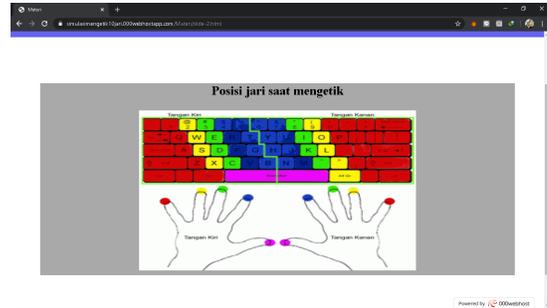
b. Halaman Materi

Pada laman ini ada rangkuman singkat mengenai pentingnya mengetik 10 jari, pengguna wajib membacanya setelah membaca dan memahaminya selanjutnya pengguna mengklik “next” selanjutnya laman akan berubah.



Gambar 3. Halaman materi pada aplikasi

Laman “posisi jari saat mengetik” di laman ini pengguna harus mengerti benar benar, sambil berlatih menempatkan jari yang disesuaikan dengan warna pada laman ini. Jari kelingking kanan dan kiri berwarna merah dimana bagian huruf A, Q, Z untuk kelingking kiri, untuk kelingking kanan untuk menekan huruf P,



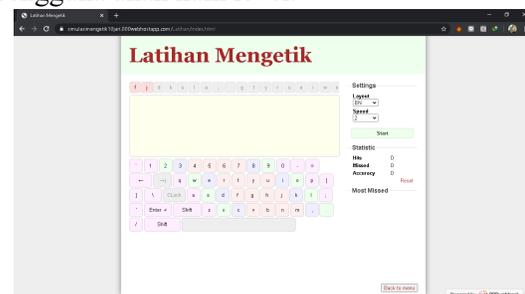
Gambar 4. Posisi jari saat mengetik

Selanjutnya untuk jari manis sebelah kanan berwarna kuning dimana bagian huruf W, S, X untuk jari manis kanan bagian huruf O, L, selanjutnya jari tengah sebelah kiri warna hijau bagian huruf E,D,C, dan jari tengah tangan kanan bagian huruf I,K, selanjutnya jari telunjuk warna biru, sebelah kiri bagian huruf R,F,V dan untuk jari telunjuk kanan huruf U,J,M,Y,H,N, selanjutnya untuk ibu jari selalu berada pada keyboard space.

Pengguna harus mengingat posisinya, pertama-tama berlatih pura pura cara penempatan setiap jari di keyboardnya. Jika sudah paham pada halaman ini, pengguna klik “Menu” lalu klik “latihan 1”

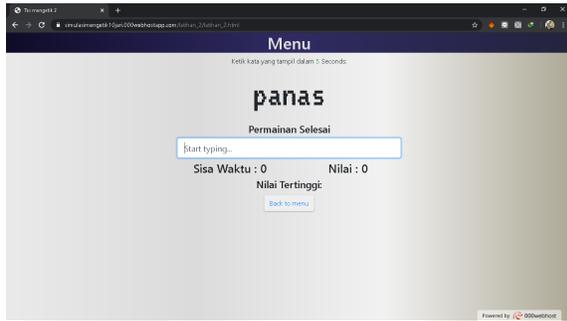
c. Halaman Simulasi

Pada laman latihan mengetik ini akan ada kata per kata yang muncul, pengguna harus mengetik tiap kata per kata yang muncul. Selain itu pada laman ini ada tingkatan level, jika berhasil dan sesuai dengan standar maka pengguna akan naik level.



Gambar 5. Simulasi

d. Halaman Simulasi 2



Gambar 6. Simulasi kedua

Pada laman latihan simulasi kedua ini sama seperti laman simulasi 1, akan nada kata per kata yang muncul, selain itu di laman ini ada waktu untuk pengguna mengetik kata per kata yang muncul, dan juga akan muncul nilai. Simulasi ini bisa digunakan berkali-kali untuk melatih pengguna dalam menetik 10 jari.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis web interaktif yang dimana penggunaannya harus menggunakan internet.
2. Pengembangan aplikasi ini berbasis sistem operasi Android dan iOS yang sudah banyak digunakan dalam smartphone sehingga mudah dalam pendistribusian

4.2 Saran

Terdapat saran penting yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Aplikasi berbasis web yang menarik dan efisien dapat dikembangkan
2. Dapat dikembangkan dengan optimalisasi memori sehingga tidak menghabiskan memori pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (offline), Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- [2] Djanewar, Sudarmin, (1994), Mengetik SMK Jilid 1, Armico Bandung.