

RANCANG BANGUN APLIKASI UJI KOMPETENSI MENGETIK PADA KEYBOARD STANDAR

Robert David Effendi¹, Budi Harjo²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

Abstract

Mengetik adalah salah satu kemampuan dasar yang diperlukan di pekerjaan atau di pendidikan. Tetapi tidak semua orang mempunyai ketrampilan dalam mengetik sepuluh jari. Untuk mengukur atau menguji ketrampilan seseorang dalam mengetik sepuluh jari, pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi. Aplikasi ini berbasis pada kompetensi dalam mengetik pada standar keyboard yang didapatkan dari Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Pengujian kemampuan untuk mengetik umumnya dilakukan oleh badan sertifikasi profesional untuk menyediakan sertifikasi dari kompetensi seseorang di suatu bidang. Untuk menentukan hasil ujian, peserta menjalani ujian praktek dan teori. Untuk penilaian berdasarkan pada kecepatan dan ketepatan kemudian nilainya akan dijumlahkan. Evaluasi berdasarkan pemahaman seseorang dalam ujian teori dalam mengetik pada keyboard standar.

Kata kunci: ujian kompetensi, mengetik sepuluh jari.

Abstract

Typing is one of the basic skills needed in work or study. But not everyone has the ability to type correctly is by using ten fingers. To measure or test the ability of a person in a good typing with 10 fingers, in this study the researcher intend to design and build an application. These applications are based on the competence of typing on the keyboard (Keyboard) standard derived from the Indonesian national labor competency standards (SKKNI). Testing the ability to type is generally performed by a professional certification body to provide certification or evidence of a person's competence in a field. To determine the outcome of the test participants used an assessment based certification practice exams and exam type theory. For the assessment of typing practice exams based on the speed and accuracy of typing a person's values are accumulated into one. The evaluation is based on an understanding of one's theory test in typing on the keyboard (Keyboard) standard.

Keywords: Competency Test, Typing 10 fingers.

I. PENDAHULUAN

Mengetik merupakan sebuah teknik mengenai penggunaan komputer yang harus dipelajari dan dilatih. Jika mengetik

dilakukan tanpa disertai dengan pengetahuan serta ketrampilan, bisa jadi hasil ketikan yang dihasilkan tidak memuaskan. Bahkan, kecenderungan salah

mengetik atau salah menekan huruf dan angka yang terjadi.

Dalam bahasa Inggris, mengetik 10 jari disebut juga dengan istilah *Touch Typing*, artinya mengetik tanpa menggunakan indra penglihatan untuk mencari tuts *keyboard* yang diinginkan. Secara spesifik, pengetik atau disebut juga *typist* mengetahui lokasi tuts *keyboard* lewat memori otot (*muscle memory*).

Mengetik banyak digunakan di dalam dunia kerja. Kemampuan mengetik dapat dijadikan modal untuk seorang pelamar pekerjaan. Mengetik bukanlah suatu hal yang dapat diabaikan begitu saja.

Masih banyak orang yang belum mempunyai kemampuan mengetik secara benar dengan menggunakan sepuluh jari. Oleh karena itu untuk mengukur atau menguji kemampuan seseorang dalam mengetik yang baik dengan menggunakan 10 jari, memerlukan bantuan dari sebuah aplikasi. Aplikasi tersebut didasarkan pada kompetensi mengetik pada papan ketik (*keyboard*) standar yang berasal dari standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI). Aplikasi ini secara khusus ditujukan untuk peserta sertifikasi dalam pengujian kemampuan mengetik. Pada umumnya, pengujian dilakukan oleh lembaga sertifikasi profesi, salah satunya adalah Lembaga Sertifikasi Profesi Multimedia dan Informatika.

II. PEMBAHASAN

1. Deskripsi Program

Sistem yang akan Penulis bangun di sini merupakan sebuah aplikasi untuk uji

kompetensi mengetik, dalam hal ini nantinya digunakan Lembaga Sertifikasi Profesi untuk menguji peserta sertifikasi dalam unit kompetensi "Mengetik pada Papan Ketik (*keyboard*) standar".

Aplikasi yang dibangun terdapat menu materi untuk belajar peserta bagaimana mengetik 10 jari yang benar, seperti posisi jari, posisi badan saat mengetik. Dan yang paling penting dalam aplikasi ini adalah menu untuk menguji peserta sertifikasi dengan menggunakan ujian praktek dan ujian teori. Dalam hal ini ujian praktek peserta diuji kemampuan mengetik dengan menggunakan *keyboard blank keys*. Dan untuk ujian teori peserta menjawab soal pilihan ganda yang bertujuan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta dalam mengetik.

2. Pemodelan Sistem

a. Identifikasi Pelaku Bisnis

Yang dimaksud pelaku bisnis adalah aktor yang berfungsi sebagai pemakai, pengguna dalam sistem. Aktor yang terlibat dalam sistem ini adalah sebagai berikut.

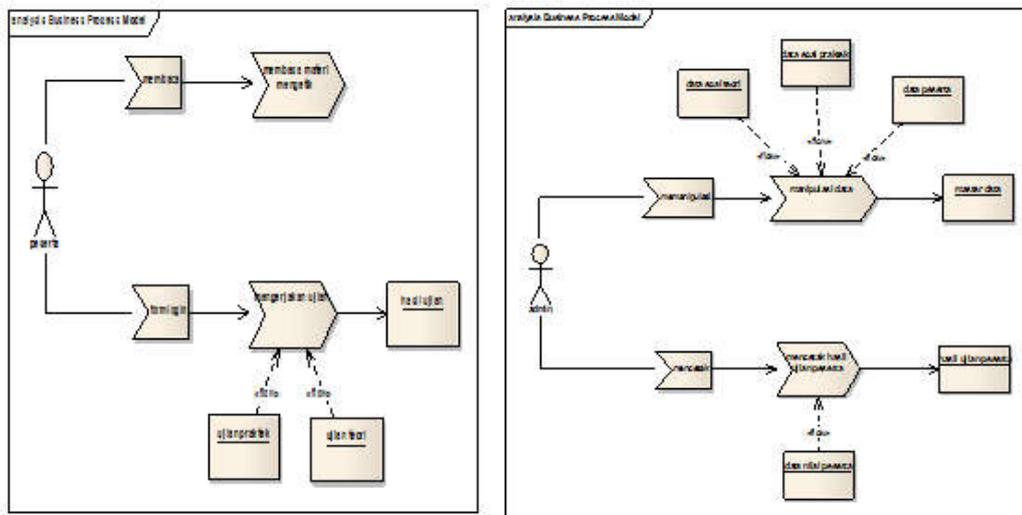
- Peserta Sertifikasi

Peserta Sertifikasi menjadi aktor penting dalam sistem ini, karena merekalah yang nantinya akan menggunakan aplikasi untuk ujian kompetensi mengetik pada papan ketik (*keyboard*) standar.

- Administrator

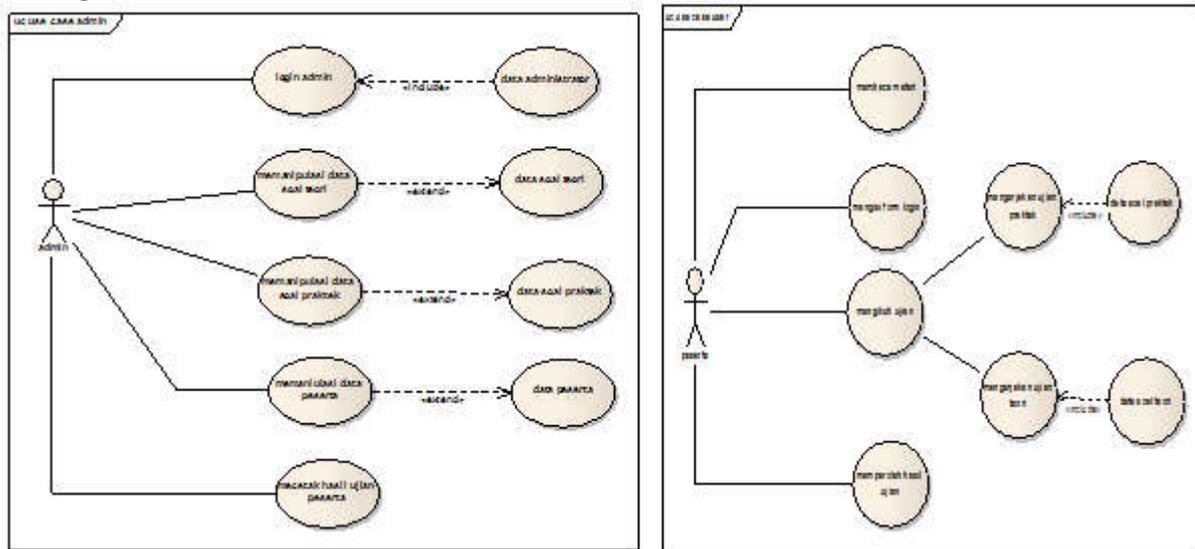
Orang yang bertanggung jawab terhadap pengaturan sistem dan basis data yang dimiliki oleh aplikasi.

b. Business Process Modelling



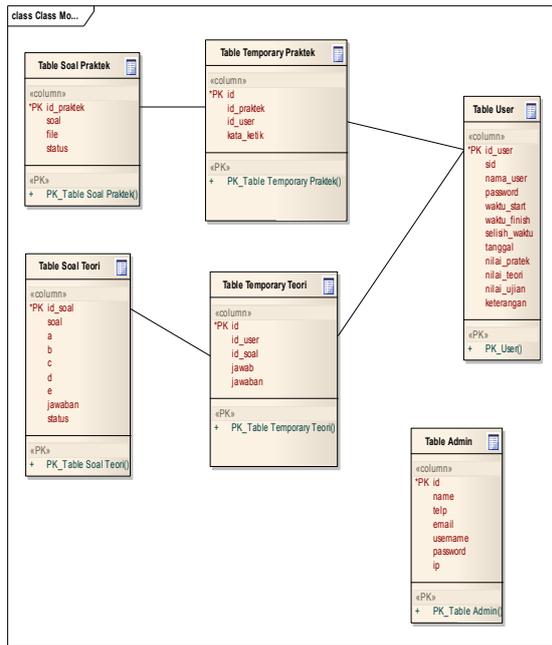
Gambar 1. Proses Bisnis Peserta dan Administrator

c. Diagram Usecase



Gambar 2. Diagram Usecase Peserta dan Administrator

d. Perancangan Class Diagram



Gambar 3. Model Class Diagram Sistem

Dalam class diagram tersebut, terdapat enam tabel dan beberapa di antaranya

saling berelasi sehingga data dapat disajikan dengan mudah.

III. IMPLEMENTASI

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

Hasil implementasi terhadap rancangan model sistem adalah sebuah situs atau aplikasi berbasis web yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL yang dibantu dengan penggunaan Wamp sebagai serverweb lokal. Adapun tampilan situs setelah mengalami proses implementasi adalah sebagai berikut :

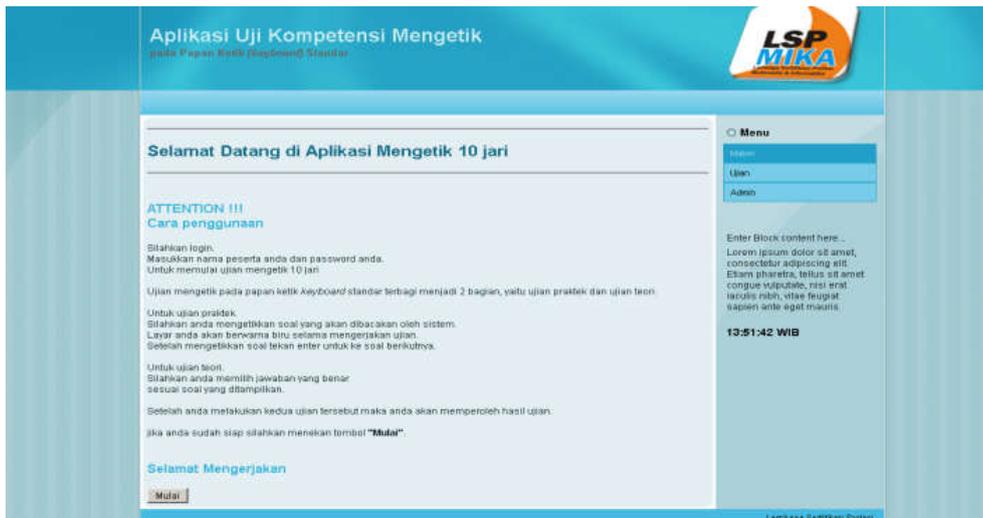
a. Halaman Menu Ujian



Gambar 4. Implementasi Halaman Cara Penggunaan

Halaman utama menu ujian adalah halaman yang berisi tahap-tahap yang

perlu diperhatikan sebelum mengerjakan ujian.



Gambar 5. Implementasi Halaman Proses Ujian Praktek

Halaman ini menampilkan soal yang diambil dari database secara acak . Peserta dituntut

untuk mengetikkan soal yang berupa teks dan suara yang telah disediakan.



Gambar 6. Implementasi Halaman Proses Ujian Teori

Halaman ini menampilkan soal yang diambil dari database secara acak dan halaman ini berulang selama 10 kali pada ujian praktek

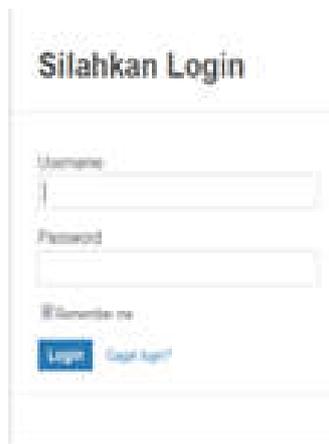
dan ujian teori. Jika sudah berulang selama 10 kali maka ujian selesai Halaman Menu Ujian.



Gambar 7. Implementasi Halaman Hasil Ujian

Menampilkan data peserta beserta hasil yang didapatkan setelah mengikuti ujian. Diantaranya nama peserta, tanggal ujian, nilai ujian praktek, nilai ujian teori dan nilai ujian keseluruhan dari akumulasi yang

didapat dari 50% nilai praktek ditambah 50% nilai teori, serta terdapat keterangan dari hasil ujian apakah berkompeten atau tidak berkompeten.



Gambar 8. Implementasi Halaman Login Admin

No Soal	Soal Teori	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Jawaban D	Jawaban E	Jawaban F	Jawaban G	Status
1	Yang dimaksud dengan rekayasa adalah...	A. Aktivitas kreatif	B. Teknik berinovasi	C. Aktivitas inovatif	D. Program guide	E. Kumpulan informasi	F. Kumpulan informasi	G. Kumpulan informasi	Ya
2	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
3	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
4	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
5	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
6	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
7	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
8	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
9	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
10	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
11	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya
12	Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam rekayasa adalah...	A. Perencanaan	B. Pelaksanaan	C. Pengawasan	D. Evaluasi	E. Pelaksanaan	F. Pelaksanaan	G. Pelaksanaan	Ya

Gambar 9. Implementasi Halaman Lihat Soal Teori

Gambar 10. Implementasi Halaman Tambah Soal Praktek

Halaman yang digunakan oleh admin untuk update soal praktek dengan mengisi form

yang sudah disediakan berupa soal , dan file suara.

LAPORAN NILAI PESERTA LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI MULTIMEDIA DAN INFORMATIKA						
NO	NAMA PESERTA	TANGGAL	NILAI PRAKTEK	NILAI TEORI	NILAI UJIAN	KETERANGAN
1	hiu	2012-07-06	100	0	0	Tidak Berkompeten
2	koKo	2012-07-10	94	70	88	Berkompeten
3	Yusuf	0000-00-00	0	0	0	
4	fttft	2012-06-26	97	75	91.5	Berkompeten
5	loPl	2012-07-09	92	100	94	Berkompeten
6	lolo	2012-06-26	100	80	95	Berkompeten
7	lio	2012-07-10	72	70	71.5	Tidak Berkompeten
8	abdi	2012-07-06	70	0	0	Tidak Berkompeten
9	lephi	2012-07-09	95	80	91.25	Berkompeten
10	gepeng	2012-07-06	42	40	41.5	Tidak Berkompeten
11	arifin	2012-07-09	71	80	73.25	Tidak Berkompeten
12	kiki	2012-07-09	47	100	60.25	Tidak Berkompeten

Gambar 11. Implementasi Halaman Cetak Laporan Hasil Ujian Peserta

IV. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan di lembaga sertifikasi profesi multimedia dan informatika terhadap unit kompetensi mengetik pada papan ketik (*keyboard*) standar, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi untuk uji kompetensi mengetik ini telah menyelesaikan masalah cara merancang dan membangun aplikasi untuk aplikasi uji kompetensi mengetik pada *keyboard* standar.
- b. Adanya aplikasi ini dapat digunakan Lembaga Sertifikasi Profesi Multimedia dan Informatika untuk mengukur atau menguji kemampuan peserta dalam mengetik 10 jari. Aplikasi ini terdapat dua jenis ujian yang harus dilakukan oleh peserta sebagai tolak ukur kemampuan dalam mengetik 10 jari, yaitu ujian praktek mengetik dan ujian teori. Aplikasi ini menggunakan suara sebagai soal ujian praktek.

2. Saran

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, ada beberapa kekurangan pada produk proyek akhir yang tidak dapat diselesaikan pada tugas akhir ini. Oleh sebab itu, diberikan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan program selanjutnya.

- a. Belum adanya pendeteksian untuk jari seseorang dalam mengetik. Contohnya adalah ketika seseorang mengetik maka jari-jari yang digunakan untuk mengetik itu harus dideteksi apakah jari tersebut menekan tombol yang benar atau tombol yang salah. Sehingga perlu adanya pendeteksian untuk lebih mengetahui kemampuan mengetik seseorang yang lebih spesifik dalam menggunakan 10 jari.

- b. Agar lebih menarik perhatian peserta/pengguna, tampilan aplikasi perlu dirancang lebih interaktif, sehingga lebih nyaman jika dilihat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adipranata, Rudy., Intan, Rolly., Susanto, Yonathan., 2006. Pembuatan Aplikasi untuk Melatih dan Menguji Kecepatan serta Ketepatan Pengetikan dengan Sistem Score Berbasis Sistem Fuzzy. *SNATI*, A89-A92.
- [2] Anonymous. <http://smknurulislam.files.wordpress.com/2008/03/modul-01-kkpi-mengetik-10-jari.pdf> diakses 6 Maret 2012.
- [3] Anonymous. http://www.pusbinkpk.net/jp/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=64&lang=in diakses 9 Maret 2012.
- [4] Anonymous. http://www.bnsp.go.id/web-site_bnsp/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=66&lang=in diakses 8 Maret 2012.
- [5] Bambang, Hariyanto, Ir., MT. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung : Penerbit Informatika.
- [6] Desi Puji Lestari dan Diah Rahmatia. 2011. *Jurus Kilat Jago Ngetik dengan 10 Jari Secara Otodidak* . Bekasi : Dunia Komputer.
- [7] Hakim, Lukmanul. 2011. *Trik Dahsyat Menguasai AJAX dengan Jquery*. Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.
- [8] Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver Mx*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [9] Pressman, Roger S. 2005. *RPL Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Penerbit Andi.