

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 5-11 Semarang 50131
Telp. : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165
E-mail : budiharjo@dosen.dinus.ac.id²

Abstrak

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 : ujian mengetik, 10 jari, aplikasi.

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 authors 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 : Typing Test, 10 fingers, application.

1. PENDAHULUAN

Mengetik adalah sebuah proses dimana teks atau angka dimasukkan pada alat seperti mesin ketik, komputer, atau kalkulator dengan menekan tombol pada papan ketik [1]. 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.

Memang seorang teknisi tidak membutuhkan kecepatan dan kepandaian mengetik 10 jari seperti seorang sekretaris, tetapi apabila dihadapkan pada suatu keadaan yang baru, dimana kecepatan merupakan sebuah tuntutan, maka mengetik 10 jari dengan cepat dan tepat adalah sebuah keharusan [3].

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 memory 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.

2. PEMBAHASAN

2.1 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.

2.2 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 [2].

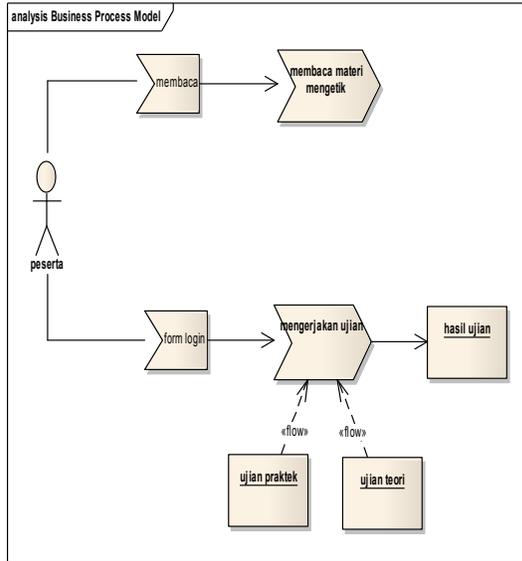
- Peserta Sertifikasi

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

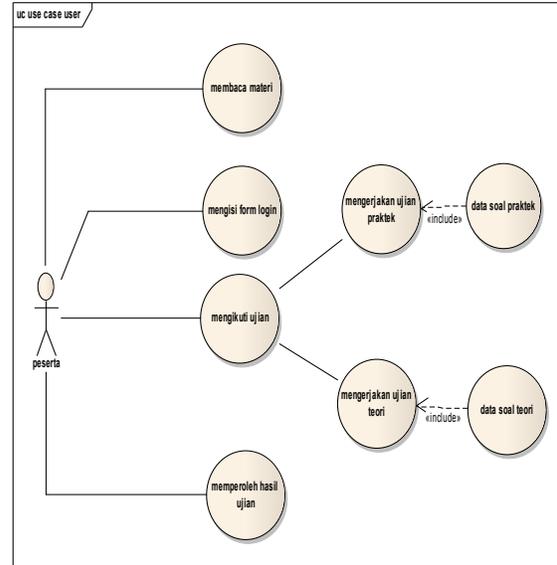
Orang yang bertanggung jawab terhadap pengaturan sistem dan basis data yang dimiliki oleh aplikasi.

b. Business Process Modeling

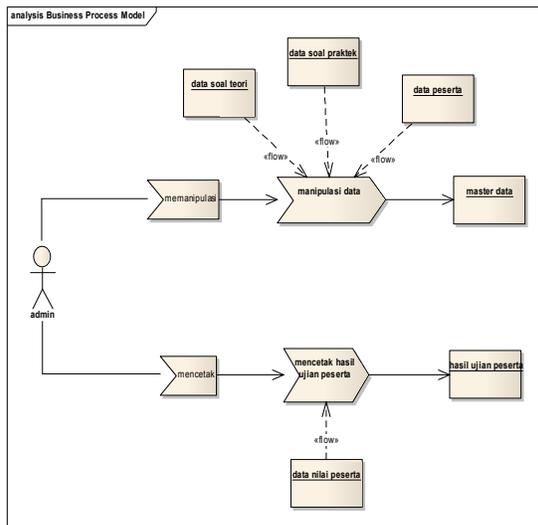


Gambar 1. Proses Bisnis Peserta

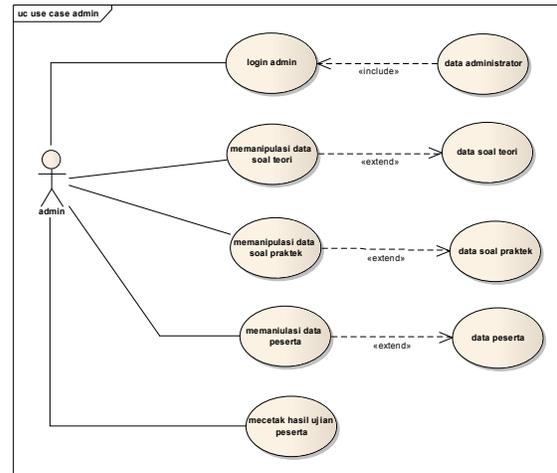
c. Diagram Usecase



Gambar 3. Diagram Use Case Peserta

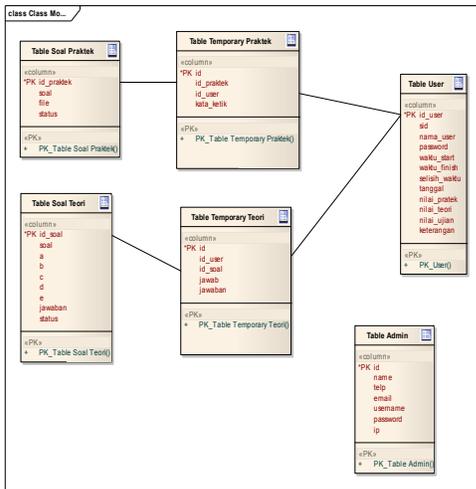


Gambar 2 : Proses Bisnis Administrator



Gambar 4. Diagram Use Case Administrator

d. Perancangan Class Diagram



Gambar 5. Model Class Diagram Sistem

Dalam class diagram tersebut, terdapat enam tabel dan beberapa di antaranya saling berelasi sehingga data dapat disajikan dengan mudah.

2.3 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 server web lokal. Adapun tampilan situs setelah mengalami proses implementasi adalah sebagai berikut :

a. Halaman Menu Ujian



Gambar 6. Implementasi Halaman Cara Penggunaan

Halaman utama menu ujian adalah halaman yang berisi tahap-tahap yang perlu diperhatikan sebelum mengerjakan ujian.



Gambar 7. 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.



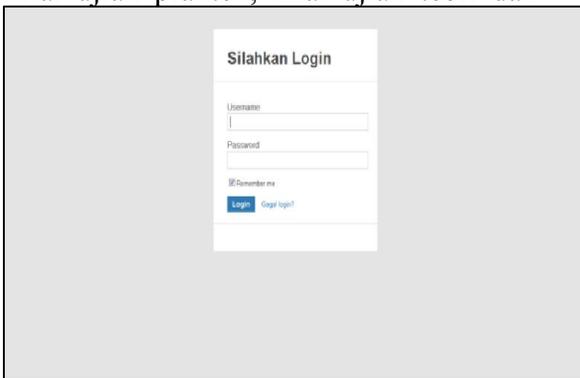
Gambar 8. Implementasi Halaman Proses Ujian Teori

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

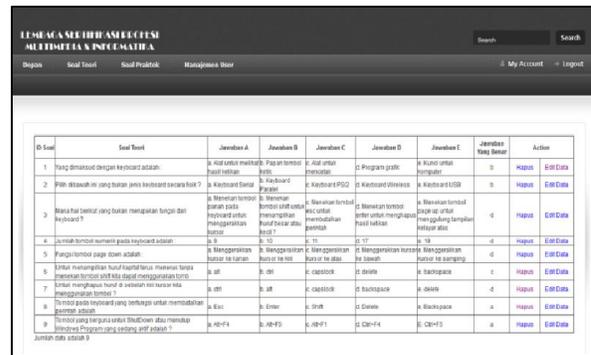


Gambar 9. Implementasi Halaman Hasil Ujian

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



Gambar 10. Implementasi Halaman Login Admin



Gambar 11. Implementasi Halaman Lihat Soal Teori

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 | ttttt | 2012-06-26 | 97 | 75 | 91.5 | Berkompeten |
| 5 | lopi | 2012-07-09 | 92 | 100 | 94 | Berkompeten |
| 6 | loio | 2012-06-26 | 100 | 80 | 95 | Berkompeten |
| 7 | llo | 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 | 60 | 91.25 | Berkompeten |
| 10 | gepeng | 2012-07-06 | 42 | 40 | 41.5 | Tidak Berkompeten |
| 11 | arifin | 2012-07-09 | 71 | 60 | 73.25 | Tidak Berkompeten |
| 12 | kiki | 2012-07-09 | 47 | 100 | 60.25 | Tidak Berkompeten |

Gambar 12. Implementasi Halaman Cetak Laporan Hasil Ujian Peserta

Halaman yang digunakan oleh admin untuk update soal praktek dengan mengisi form yang sudah disediakan berupa soal , dan file suara.

3. PENUTUP

3.1 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.

3.2 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.

[2] Bambang, Hariyanto, Ir., MT. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung : Penerbit Informatika.

[3] Departemen Pendidikan Nasional, *Modul Mengetik 10 Jari*, 2005.

DAFTAR PUSTAKA

[1] <http://id.wikipedia.org/wiki/Mengetik>, diakses pada tanggal 16 Juli 2013; jam 09.11 WIB.