

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Meluasnya perkembangan infrastruktur teknologi informasi global telah mengubah pola dan cara kegiatan bisnis, industri, perdagangan, dan pemerintahan. Perkembangan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan dan informasi telah menjadi paradigma global yang dominan. Didalam masyarakat khususnya sebagai pengguna komputer untuk itu kemampuan untuk terlibat secara efektif dalam revolusi jaringan informasi akan menentukan masa depan kesejahteraan bangsa.

Di masa sekarang ini telah tersedia berbagai macam bentuk *hardware* yang berkembang seperti *keyboard* yang ditujukan untuk kenyamanan dalam mengetik. Namun yang lebih penting dari perkembangan penyusunan keyboard adalah bagaimana menggunakan *hardware* tersebut dengan cepat dan efektif karena, masih banyak *user* yang belum dapat mengetik cepat dan efektif.

Sebagai sebuah perangkat *input*, *keyboard* memiliki banyak fungsi yang dijelaskan secara rinci. Berdasarkan uraian diatas maka dibuatlah aplikasi yang berfungsi melatih *user* untuk memahami jenis–jenis *keyboard* serta fungsi tombol–tombol yang terdapat pada *keyboard* tersebut.

Seorang *programmer* ataupun profesi lain yang berhubungan dengan komputer membutuhkan kecepatan dan kepandaian mengetik 10 jari seperti layaknya seorang profesional, dimana kecepatan merupakan sebuah tuntutan, maka mengetik 10 jari dengan cepat dan tepat adalah sebuah keharusan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi panduan pengetikan menggunakan proses yang menekankan kepada dasar–dasar mengetik 10 jari, dilengkapi dengan latihan untuk setiap tombol yang ada pada *keyboard* dan memasukkan nama ke dalam *database* yang nantinya dapat ditampilkan sebagai daftar *score* / nilai. Setiap latihan dapat diikuti secara penuh dan bertahap, yang didalamnya menampilkan kalkulasi nilai kecepatan

pengetikan serta melatih jari–jari agar dapat mengetik secara benar dan tepat.

1.3 Ruang Lingkup

1. Terdapat step–step atau langkah–langkah pengetikan yang terletak pada menu berkas yang harus diikuti oleh *user* agar setiap jari–jari dapat terbiasa dalam melakukan pengetikan. Setelah latihan dasar pada berkas sudah diikuti maka *user* harus melakukan latihan pengetikan 1, 2, 3, 4 dan 5 yang terdapat pada tampilan muka agar dapat mempraktekkan hasil latihan dasar sebelumnya.
2. *User* tidak dapat menghapus kesalahan pada saat pengetikannya karena kesalahan tersebut akan tercatat oleh program.
3. Panduan pengetikan ini menampilkan *score* / nilai berupa kesalahan pengetikan, jumlah benar pengetikan, kecepatan waktu mengetik dan total waktu mengetik, range waktu untuk mendapatkan *score* / nilai. *Score* / nilai dapat dilihat berdasarkan 10 nilai tertinggi yang tersimpan di *database* yang berupa tabel dan grafik.

4. Aplikasi ini dapat dijalankan oleh 1 *user* atau lebih (*multiuser*).
5. Jenis *keyboard* yang digunakan pada aplikasi ini yaitu jenis *keyboard qwerty*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Dalam membangun aplikasi ini diharapkan *user* dapat melatih kecepatan serta ketepatan dalam pengetikan.
2. *User* dapat memanfaatkan desain *keyboard* yang sudah dibuat sedemikian rupa agar dapat mengetik cepat dan efektif sesuai dari tujuan pengiritan *keyboard* tersebut.