

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan semua bidang ilmu dapat menyajikan informasinya melalui suatu aplikasi komputer, serta meluasnya perkembangan infrastruktur 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.

Di masa sekarang ini telah tersedia berbagai macam bentuk hardware yang berkembang seperti *keyboard* yang ditujukan untuk nyaman mengetik. Namun yang lebih penting dari perkembangan *hardware* khususnya *keyboard* adalah bagaimana menggunakan *hardware* tersebut sesuai dengan ketentuan yang sudah ada. Sebagai sebuah perangkat input, *keyboard* memiliki banyak fungsi yang dijelaskan secara rinci.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membuat *user interface* yang dapat memudahkan *user* untuk mengetik dengan 10 jari yang dilengkapi dengan latihan untuk setiap tombol yang ada pada *keyboard* serta melatih jari – jari agar dapat mengetik secara tepat dan cepat.

1.3 Ruang Lingkup

1. Berupa aplikasi desktop menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0
2. Aplikasi ini dapat dijalankan oleh 1 user atau lebih secara bergantian
3. Ada petunjuk bagaimana cara mengetik 10 jari yang terletak pada halaman *intro* yang harus dipahami oleh user agar dapat melakukan pengetikan. Setelah itu *user* dapat melakukan latihan mengetik
4. Ada *login* untuk *user* dan admin, *user* harus *login* untuk memulai latihan pengetikan dan jika belum punya data login, *user* harus daftar terlebih dahulu dan *login* admin digunakan untuk melakukan perubahan data latihan
5. Data login *user* akan tersimpan dalam *database* untuk mencatat historinya
6. Terdapat latihan untuk belajar mengetik yang diberi durasi sesuai dengan panjang karakter latihan. Apabila lama pengetikan melebihi dari durasi yang ada maka tidak dapat menampilkan informasi hasil pengetikan berupa skor, kecepatan mengetik, lama waktu mengetik, jumlah huruf yang diketik, jumlah huruf salah ketik dan jumlah yang benar diketik.
7. Ada 2 tahapan atau level yang terdiri dari Level I dan Level II. Pada Level I digunakan untuk latihan mengetik 1 karakter per detik, sedangkan pada Level II digunakan untuk latihan mengetik 3 karakter per detik.

8. Informasi hasil pengetikan tercatat pada histori yang terdiri dari histori per *user* dan histori 10 *user* dengan skor tertinggi.
9. *User* tidak dapat menghapus kesalahan pada saat pengetikannya karena kesalahan tersebut akan tercatat oleh program.
10. Dapat menampilkan hasil ketikan pada layar saat latihan mulai dikerjakan
11. *Interface* susunan tombol *keyboard* yang digunakan adalah *standart keyboard* QWERTY.
12. Ketentuan posisi jari - jari untuk menekan tombol *keyboard* sesuai dengan ketentuan DEPDIKNAS tahun 2005

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam membangun aplikasi ini diharapkan *user* dapat mengetik dengan 10 jari secara tepat dan cepat.