

**PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN MENGETIK**

**“KETIK YUK” BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh:**

**ARI SATRIO HUTOMO**

**201510225155**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**BEKASI**

**2019**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Permainan Mengetik  
"Ketik Yuk" Berbasis Multimedia  
Nama Mahasiswa : Ari Satrio Hutomo  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225155  
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2019



Bekasi, 24 Juli 2019

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Achmad Noe'man, S.Kom., M.Kom.  
NIDN 0328048402

Ismaniah, S.Si., MM.  
NIDN 0309036503

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Permainan Mengetik  
"Ketik Yuk" Berbasis Multimedia  
Nama Mahasiswa : Ari Satrio Hutomo  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225155  
Program Studi/Fakultas : Informatika/Teknik  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2019

Bekasi, 24 Juli 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Ir. Muhammad Khaerudin, M.Kom. .....

NIDN 0413066604

Penguji I : Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom. .....

NIDN 0330067003

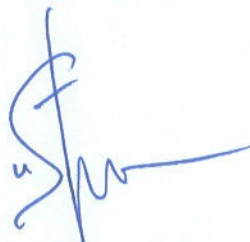
Penguji II : Achmad Noe'man, S.Kom., M.Kom. .....

NIDN 0328048402

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

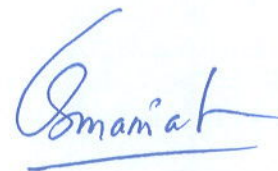


Sugiyatno, S.Kom., M.Kom

NIDN 0313077206

Dekan

Fakultas Teknik



Ismaniah, S.Si., MM.

NIDN 0309036503

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi saya yang berjudul

Perancangan Aplikasi Permainan Mengetik “Ketik Yuk” Berbasis Multimedia

Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 17 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Ari Satrio Hutomo

201510225155

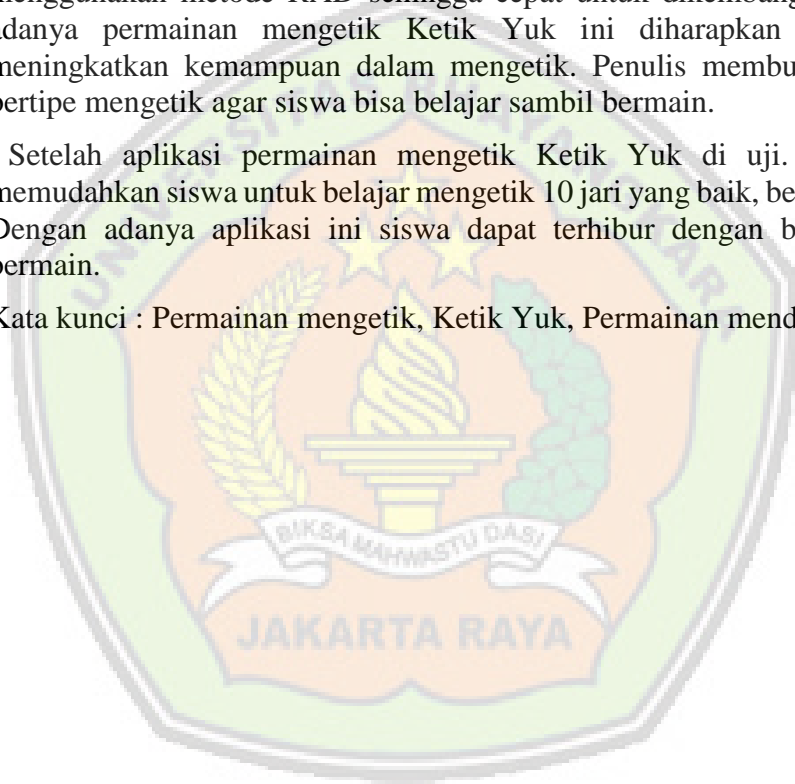
## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengetik siswa dan siswi di SDN Mustika Jaya VII, Salah satu Sekolah yang berlokasi di Kota Bekasi, Jawa barat.

Salah satu bentuk hiburan yang banyak orang sukai dan memang banyak diminati oleh kalangan anak usia remaja adalah permainan. Upaya untuk meningkatkan kemampuan mengetik yang baik, benar dan cepat adalah menyediakan aplikasi pembelajaran khusus mengetik yang mengandung unsur menghibur sehingga siswa tidak cepat bosan dan aplikasi ini bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan metode RAD sehingga cepat untuk dikembangkan. Dengan adanya permainan mengetik Ketik Yuk ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengetik. Penulis membuat permainan bertipe mengetik agar siswa bisa belajar sambil bermain.

Setelah aplikasi permainan mengetik Ketik Yuk di uji. Aplikasi ini memudahkan siswa untuk belajar mengetik 10 jari yang baik, benar dan cepat. Dengan adanya aplikasi ini siswa dapat terhibur dengan belajar sambil bermain.

Kata kunci : Permainan mengetik, Ketik Yuk, Permainan mendidik



## **ABSTRACT**

*This study discusses the ability to study students in SDN Mustika Jaya VII, One of the Schools located in Bekasi City, West Java.*

*One form of entertainment that many people like and are in great demand by teenagers is games. Efforts to improve typing skills are good, correct and fast is to provide special typing learning applications that contain elements of entertaining so that students do not get bored quickly and this application can be applied as a tool to facilitate learning. This application uses the RAD method so it is quick to develop. With the typing game Ketik Yuk It is expected that students can improve their ability to type. The author makes typing games so students can learn while playing.*

*After the typing game application, Ketik Yuk to be tested. This application makes it easy for students to learn to type 10 fingers that are good, correct and fast. With this application students can be entertained by learning while playing.*

*Keyword : Typing game, Ketik Yuk, Educational game*





## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Satrio Hutomo  
NPM : 201510225155  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Skripsi/ Tesis/ Karya Ilmiah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya yang berjudul:

**Perancangan Aplikasi Permainan Mengetik “Ketik Yuk” Berbasis  
Multimedia**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 24 Juli 2019

Yang menyatakan,



Ari Satrio Hutomo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sebagai tugas akhir (Skripsi) yang telah dilakukan di SDN Mustika Jaya VII Mustika Jaya dengan judul “Perancangan Aplikasi Permainan Mengetik “Ketik Yuk” Berbasis Multimedia”.

Tujuan dari penulis untuk menyelesaikan tugas akhir penelitian (Skripsi) untuk mencapai kelulusan strata satu (S1) Teknik Informatika. Laporan ini disusun berdasarkan data yang sesungguhnya selama penulis melaksanakan penelitian. Dengan dilaksanakannya kegiatan ini penulis mendapatkan banyak bekal ilmu dan pengalaman dalam penelitian, Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang telah banyak memberikan doa, dukungan dan semangat serta memperjuangkan saya untuk berada disini dan juga penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah, S.Si., MM., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sekaligus pembimbing II atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Achmad Noe'man, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Segenap staff dan dosen pengajar Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Bapak Yatin, S.Pd., MM., selaku Kepala Sekolah SDN Mustika Jaya VII Kota Bekasi yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian
7. Teman terbaik Shahreza, Ubai dan Hilmawan membantu dan memotivasi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga besar Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya temanteman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika C pagi angkatan 2015 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.



9. Dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun secara tidak langsung dalam penulisan skripsi ini, mohon maaf apabila tidak bisa disebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa hormat dan terima kasih penulis.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berusaha membantu dalam penyusunan skripsi ini. Harapan dari penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua maupun mahasiswa/i Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 25 Juli 2019



Ari Satrio Hutomo



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.5.2 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Definisi Perancangan .....	6
2.2.2 Perancangan Website .....	7
2.2.3 Permainan .....	8
2.2.4 Media Pembelajaran.....	10

2.2.5 Adobe Dreamweaver.....	10
2.2.6 Bahasa Pemrograman.....	11
2.2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	13
2.2.8 Flowmap .....	17
2.2.9 Pengertian Mengetik .....	18
2.2.10 Metode Pengetikan.....	19
2.2.11 Cara Mengetik 10 Jari .....	20
2.3 Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> .....	22
2.3.1 RAD Model <i>Design</i> .....	22
2.4 Kerangka Pemikiran.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Objek Penelitian .....	25
3.1.1 Profil Sekolah.....	25
3.1.2 Visi.....	25
3.1.3 Misi .....	25
3.1.4 Tujuan Sekolah .....	25
3.1.5 Struktur Organisasi .....	26
3.2 Kerangka Penelitian .....	26
3.3 Analisis Sitem Berjalan .....	28
3.4 Analisis Permasalahan.....	29
3.5 Analisis Usulan Sistem.....	30
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
3.6.1 Analisis Permainan yang Sudah Ada.....	31
3.6.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.6.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.7 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>34</b>
4.1 Perancangan.....	34
4.2 Tahap Perancangan.....	34

4.3 Fase Perancangan Proses .....	35
4.4 Usecase Diagram .....	35
4.5 Activity Diagram .....	36
4.5.1 Activity Diagram Aplikasi .....	36
4.6 Sequence Diagram .....	37
4.6.1 Sequence Diagram Aplikasi .....	37
4.7 Class Diagram .....	38
4.8 Fase Konstruksi .....	38
4.9 Fase Perancangan Antarmuka .....	38
4.9.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama .....	38
4.9.2 Perancangan Antarmuka Selesai .....	39
4.10 Implementasi Antarmuka .....	40
4.10.1 Implementasi Antarmuka Halaman Utama .....	40
4.10.2 Implementasi Antarmuka Selesai .....	40
4.11 Pengujian .....	41
4.11.1 Rencana Pengujian .....	41
4.11.2 Hasil Pengujian .....	42
4.12 Jadwal Implementasi .....	42
4.13 Hasil Penelitian .....	43
4.13.1 Hasil Penelitian Kuesioner .....	43
4.13.2 Demografi Responden .....	43
4.13.3 Hasil Kuesioner Responden .....	43
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Simbol Usecase Diagram .....	14
2.2 Simbol Activity Diagram .....	15
2.3 Simbol Class Diagram .....	16
2.4 Simbol Sequence Diagram .....	17
2.5 Simbil Flowmap .....	18
2.6 Tata Letak Pengetikan 10 Jari .....	21
2.7 Fase-fase RAD.....	22
3.1 Struktur Organisasi .....	25
3.2 Kerangka Penelitian.....	26
3.3 Flowmap Pembelajaran .....	28
3.4 Flowmap Aplikasi .....	30
4.1 Usecase Aplikasi Permainan Menetik .....	34
4.2 Acitivity Diagram Aplikasi .....	35
4.3 Sequence Diagram Aplikasi .....	36
4.4 Class Diagram Aplikasi .....	37
4.5 Perancangan Antarmuka Halaman Utama .....	38
4.6 Perancangan Antarmuka Selesai .....	38
4.7 Implementasi Antarmuka Halaman Utama .....	39
4.8 Implementasi Antarmuka Selesai .....	40
4.9 <i>Pie chart</i> permainan menarik .....	43
4.10 <i>Pie chart</i> permainan menghibur .....	43
4.11 <i>Pie chart</i> permainan baik.....	44
4.12 <i>Pie chart</i> mudah dimengerti .....	44
4.13 <i>Pie chart</i> permainan seimbang .....	45
4.14 <i>Pie chart</i> kemampuan mengetik .....	45



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Simbol Usecase Diagram .....	14
2.2 Simbol Activity Diagram .....	15
2.3 Simbol Class Diagram .....	16
2.4 Simbol Sequence Diagram .....	17
2.5 Simbil Flowmap .....	18
2.6 Tata Letak Pengetikan 10 Jari .....	21
2.7 Fase-fase RAD .....	22
3.1 Struktur Organisasi .....	25
3.2 Kerangka Penelitian .....	26
3.3 Flowmap Pembelajaran.....	28
3.4 Flowmap Aplikasi .....	30
4.1 Usecase Aplikasi Permainan Mengetik.....	34
4.2 Acitivity Diagram Aplikasi .....	35
4.3 Sequence Diagram Aplikasi .....	36
4.4 Class Diagram Aplikasi .....	37
4.5 Perancangan Antarmuka Halaman Utama .....	38
4.6 Perancangan Antarmuka Selesai .....	38
4.7 Implementasi Antarmuka Halaman Utama.....	39
4.8 Implementasi Antarmuka Selesai.....	40
4.9 <i>Pie chart</i> permainan menarik .....	43
4.10 <i>Pie chart</i> permainan menghibur.....	43
4.11 <i>Pie chart</i> permainan baik .....	44
4.12 <i>Pie chart</i> mudah dimengerti.....	44
4.13 <i>Pie chart</i> permainan seimbang.....	45
4.14 <i>Pie chart</i> kemampuan mengetik .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Balasan SDN Mustika Jaya VII Bekasi
2. Plagiarisme
3. Biodata Mahasiswa
4. Kartu Bimbingan Skripsi

