

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern industri 4.0 saat ini, penggunaan teknologi sebagai media informasi sangat berkembang. Salah satunya adalah penggunaan teknologi berbasis Website. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Di era digital ini, perkembangan industri permainan digital semakin pesat. Permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan karena kebutuhan alat-alat yang digunakan serta kesulitan dalam menemukan alat-alat yang digunakan pada era digital saat ini. Dengan munculnya industri permainan, permainan yang dilakukan tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Dukungan perangkat digital seperti komputer dan ponsel pintar telah memicu perkembangan industri permainan sehingga permainan yang tadinya memerlukan ruang yang terbuka dapat diperkecil lingkupnya ke dalam satu perangkat digital.

Pada zaman sekarang ini terdapat banyak sekali penggunaan komputer, baik untuk pekerjaan, maupun sebagai sarana hiburan. Akan tetapi, dari sekian banyak pengguna komputer tersebut, banyak sekali pengguna yang masih belum memiliki kemampuan mengetik yang baik, sehingga seringkali pekerjaan yang membutuhkan banyak pengetikan tidak dapat diselesaikan secara efisien. Berdasarkan data yang diteliti (*Typing Jobs: Required Speeds*. <http://toptenreviews.com/>. 24 Januari 2015), banyak pekerjaan yang mengharuskan pekerjanya untuk memiliki kemampuan mengetik lebih dari 55 kata per menit. Bahkan, pekerjaan seperti data entry mengharuskan pekerjanya memiliki kemampuan mengetik sebesar 60 - 80 kata per menit. Sedangkan, berdasarkan data yang diperoleh dari [ratatype.com](http://www.ratatype.com/) (*Average Typing Speed Infographic*. <http://www.ratatype.com/>. 24 Januari 2015), rata-rata kemampuan mengetik

pengguna komputer pada umumnya hanya sekitar 41 kata per menit. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa masih banyak pengguna komputer yang kemampuan mengetiknya masih dibawah persyaratan.

Di samping itu, pembelajaran pengetikan secara tradisional sangat sulit untuk dilakukan dan membosankan, terutama pada zaman seperti ini, dimana semua pengguna komputer ingin bisa secara instan. Oleh karena itu, terciptalah sebuah gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut, yaitu melalui perancangan permainan yang dapat menghibur sekaligus meningkatkan kemampuan mengetik pemainnya. Berdasarkan masalah yang ada, maka dilakukan penelitian untuk membuat suatu aplikasi permainan mengetik. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan pengetikan pemain dengan tingkat kesulitan yang sesuai sekaligus memberikan hiburan dan memberikan manfaat pembelajaran bagi setiap pemain yang memainkannya, selain itu permainan ini dibuat menarik dengan konsep tema kehidupan mahasiswa didalamnya. Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah pemain dapat terhibur dan kemampuan mengetik setiap pemain meningkat.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa/siswi, membangkitkan motivasi belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa/siswi. Pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa/siswi terhadap pelajaran.

Dengan demikian penulis mengambil judul **“PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN MENGETIK “KETIK YUK” BERBASIS MULTIMEDIA”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada adalah :

- A. Belum adanya media pembelajaran mengenai kemampuan mengetik siswa/siswi yang mudah dipahami.
- B. Kurangnya pemanfaatan teknologi terkini dalam media pembelajaran di SDN Mustika Jaya VII.
- C. Belum ada aplikasi yang dimanfaatkan secara khusus untuk memberikan informasi tentang pengetikan yang baik dan benar.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penulis merumuskan masalah utama yaitu : “Bagaimana penerapan permainan mengetik dapat meningkatkan kemampuan mengetik ?”.

### **1.4 Batasan Masalah**

- A. Aplikasi ini ditunjukkan untuk siswa/i SDN Mustika Jaya VII Kota Bekasi.
- B. Aplikasi permainan hanya menggunakan browser.
- C. Menggunakan bahasa pemrograman Java dan CSS untuk pembuatan aplikasinya.

### **1.5 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

- A. Untuk memberikan informasi tentang cara pengetikan bagi siswa/siswi yang baik, benar dan cepat menggunakan permainan berbasis website sehingga mudah untuk dilakukan.
- B. Membantu menyampaikan informasi cara bermain dengan sebuah aplikasi komputer.
- C. Merancang aplikasi permainan mengetik yang baik dan benar.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

#### **A. Bagi Peneliti**

Memperoleh keterampilan dalam merancang sebuah aplikasi berbasis Website.

#### **B. Bagi Siswa/Siswi**

Dapat memberikan kemudahan kepada para siswa/siswi untuk mengetahui informasi tentang teknik pengetikan.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **A. Observasi**

#### **B. Kuesioner**

#### **C. Pustaka**

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pemaparan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode pengumpulan data, analisa kebutuhan sistem, gambaran rancangan sistem secara umum.

## **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan perancangan sistem, langkah-langkah pembuatan sistem, tampilan layout sistem, petunjuk pelaksanaan, uji coba dan evaluasi program.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.