

## **PENERAPAN PROGRAM TYPING MASTER DALAM MENINGKATKAN KECEPATAN DAN KETELITIAN PENGETIKAN 10 JARI BUTA**

Oleh :

**Mariskha. Z<sup>1</sup>, Esya Alhadi<sup>2</sup>, Titi Andriyani<sup>3</sup>**

Dosen administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya

### **ABSTRACT**

*State Polytechnic of Sriwijaya Palembang is a vocational education Institution which in the lecture activities more practical rather than theoretical, as well as within the Department of Business Administration. Department of Business Administration is a subject that study a lot in the areas of secretarial and office including the practice of typing. During this time students at the Business Administration Department trained 10 finger blind typing skills by using a manual typewriter and electronic typewriter. In accordance with current technological developments every company is already using technology such as computers. Therefore, students should be able to follow the development of the technology that is the way to learn to type fast 10-finger blind which should still pay attention to precision and accuracy. There are several kinds of programs that can be used for learning in typing speed, one of which is a master typing program. Typing master's program is often used in polytechnic typing speed competition in Indonesia, unfortunately; only few business administration departments used this master typing program recently. Therefore, with this program it can be known the strengths and weaknesses of this typing master program.*

**Keyword: Typing Master, Typing Speed**

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang Penelitian**

Mengetik tidak lagi menjadi kegiatan yang awam di kehidupan setiap orang, sekarang setiap orang sudah bisa mengetik. Mengetik sudah menjadi sebuah aktivitas rutin setiap orang. Apalagi orang yang bekerja di bidang yang berhubungan langsung dengan komputer, setiap harinya pasti berhubungan dengan tombol-tombol *keyboard* pada komputer maupun mesin tik. Akan tetapi tidak setiap orang memiliki kemampuan mengetik dengan menggunakan teknik mengetik 10 jari buta. Dengan mampu mengetik menggunakan teknik mengetik 10 jari buta dapat menjadikan pekerjaan mengetik lebih mudah dan cepat, karena mata orang yang mengetik tidak akan terfokus pada *keyboard*. Kemampuan mengetik 10 jari dapat menjadi sebuah keahlian. Memang cukup sulit untuk bisa menguasai mengetik dengan 10 jari. Namun jika didukung dengan fasilitas seperti mesin tik tidak terlalu sulit untuk mampu mengetik 10 jari buta.

Politeknik Negeri Sriwijaya khususnya jurusan Administrasi Bisnis Diploma III merupakan lembaga pendidikan vokasi yang mana mahasiswa dididik

dan dilatih untuk memiliki keterampilan terutama mengetik 10 jari buta. Selama ini jurusan Administrasi Bisnis melatih keterampilan mengetik mahasiswa menggunakan mesin tik mulai dari mesin tik manual hingga mesin tik elektronik. Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya yang dipersiapkan untuk siap kerja harus mampu bekerja dengan peralatan yang dimiliki perusahaan. Akhir-akhir ini hampir diseluruh perkantoran sudah sangat jarang menggunakan mesin tik manual maupun elektronik, kebanyakan kantor sekarang ini sudah menggunakan komputer. Untuk itulah melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk menerapkan program untuk kecepatan dalam mengetik 10 jari buta dengan tetap memperhatikan ketelitian dan keakuratan hasil pengetikan dengan menggunakan program *typing master*. Tingkat akurasi yang baik di dalam kecepatan mengetik yaitu 98%.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana program *typing master* dapat membantu mahasiswa dalam belajar mengetik cepat 10 jari buta dengan tetap memperhatikan tingkat kecepatan dan ketepatan.
- Apakah program *typing master* ini dalam penerapannya memiliki kelemahan dan kelebihan terhadap mahasiswa yang belajar mengetik cepat 10 jari buta.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian Keyboard**

*Keyboard* adalah komponen yang sangat penting dalam perangkat komputer karena keyboard berfungsi sebagai alat input berupa angka dan huruf atau dengan kata lain berfungsi untuk mengetik.

### **Pengertian Typing Master**

Menurut Rizaldy (2012) *Typing master* atau yang lebih dikenal dengan *typing master pro* adalah sebuah software yang dapat melatih kecepatan mengetik. Dengan software ini, dapat menjadi seorang pengetik yang handal. *Typing Master* ini dapat membantu siapa saja yang ingin belajar mengetik sepuluh jari tanpa melihat tombol *keyboard*. Selain itu, *software* atau aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai macam permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik seseorang di setiap sesi pelajaran. Selain itu program *typing master* dapat melatih kemampuan mengetik dengan menggunakan teks yang telah disediakan serta dapat melihat hasil kemampuan mengetik, seperti kecepatan, keakuratan, dan durasi waktu yang digunakan, kemudian mencetaknya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengetik 10 jari adalah konsentrasi, kuasai bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia, Santai, jangan terburu-buru, dan rajin mempelajarinya serta melatih mengetik setiap hari. *Typing master pro* menyediakan 4 tahapan latihan atau kurus yang dapat kita pilih:

- ***Touch Typing Course***, Pada tahap ini ini, kita akan mempelajari posisi tombol dan kita baca yang biasa digunakan. Setelah menyelesaikan tahap ini kita akan mampu mengetik dengan sepuluh jari kita tanpa melihat keyboard.
- ***Launch Satellite***, *Satellite* merupakan sebuah *feature* khusus untuk mencatat ketikan kita yang sebenarnya dan mengkhususkan latihan berdasarkan data yang dikumpulkan.
- ***Speed Building Course***, Kursus ini dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kecepatan mengetik. Seorang pengetik akan berfokus pada tombol untuk setiap jari, mengetik dengan teks yang lebih panjang dan berlatih dengan kata-kata umum.
- ***Number, Special Mark, and Numeric Keypad Course***, Kursus ini mengajarkan bagaimana mengetik nomor pada baris nomor, kata-kata khusus dan nomor keypad. (Rizaldy, 2012)

*Software* ini sangat mudah digunakan sesuai dengan yang diperlukan hanyalah mengikuti petunjuk yang diberikan. Pada kursus awal seorang pengetik akan diajari huruf demi huruf dan jari yang mana yang digunakan untuk menekannya. Selain itu setiap selesai latihan akan ditampilkan pula data pengetikan kita seperti kecepatan, keakuratan. Selain itu *software* ini juga akan menunjukkan tombol-tombol mana yang sulit bagi seorang pengetik dan menyediakan fasilitas *review* dimana seorang pengetik dapat melakukan latihan khusus pada tombol-tombol tersebut. Setelah menyelesaikan kursus utama seorang pengetik dapat menjalankan fitur *satellite*, yang akan mencatat bagaimana mengetik sehari-hari dan akan menggunakan datanya untuk mengubah latihan berfokus pada data yang telah dikumpulkan. Selain itu *satellite* juga dapat diatur untuk mengingatkan seorang beristirahat setelah mengetik dalam interval waktu tertentu.

Mengetik 10 jari dikenal juga dengan *touch typing*. Artinya, mengetik dengan menggunakan 10 jari tanpa melihat papan *keyboard*. Teknik ini pertama kali dikenalkan oleh seorang pengajar mengetik yang bernama Frank Edward McGurrin. McGurrin mulai dikenal publik setelah berhasil meraih juara pengetikan. Lomba mengetik tersebut diadakan pada tahun 1888 di Ohio, Amerika Serikat. Mungkin sebagian besar orang menganggap kemampuan mengetik 10 jari adalah hal yang sepele, padahal kemampuan mengetik adalah hal yang utama. Apalagi jika aktivitas sehari-hari berhubungan dengan pengetikan misalnya seperti Skripsi, Pembuatan laporan, Surat atau Email, Pemrograman, dan Artikel (khususnya buat teman-teman yang punya blog seperti saya). Sangat disayangkan jika teman-teman yang sering menggunakan komputer tetapi masih memiliki kemampuan mengetik yang *pas-pasan*.

Menurut Rizaldy (2012) Kerugian yang didapatkan seseorang jika mengetik dengan tanpa menggunakan 10 jari :

- **Membuat seseorang cepat lelah**. Mengetik tanpa menggunakan 10 jari, bukan hanya akan memakan waktu yang cukup lama, tetapi juga akan menguras tenaga. Karena harus melihat keyboard dan layar monitor secara bergantian, melihat keyboard untuk memasukkan *input* atau huruf yang akan diketik dan melihat monitor untuk memastikan *output* sudah benar. Bandingkan dengan

mengetik tanpa harus melihat *keyboard* dan hanya fokus pada layar monitor yaitu dengan keahlian mengetik 10 jari, tentu akan menghemat tenaga dan waktu.

- **Tidak efektif dan efisien**, Dengan menggunakan 11 jari akan membuat jari cepat lelah, karena tidak semua jari yang digunakan untuk mengetik di *keyboard* dan hanya beberapa jari saja yang bekerja sehingga penggunaan jari kita jadi tidak efisien.
- **Keyboard bisa cepat rusak (berumur pendek)**, Jika mengetik dengan 11 jari akan membuat keyboard berumur pendek. Hal ini terjadi karena tekanan mengetik dengan 2 jari (biasa disebut mengetik 11 jari) telunjuk lebih kuat daripada tekanan mengetik dengan 10 jari. Tombol Enter adalah tombol yang paling sering rusak karena tombol ini yang paling sering ditekan bahkan dengan sekuat tenaga. Jika mengetik dengan 10 jari, tombol Enter hanya akan ditekan dengan jari kelingking kanan yang tekanan tenaganya lebih kecil dari pada jari telunjuk.

### Penelitian Terdahulu

Penelitian Astuti, Sutanta, dan Lestari yang berjudul Aplikasi Virtual Game Kartu Kejujuran Menggunakan *Adobe Flash* menyimpulkan bahwa perangkat komputer memungkinkan untuk mensimulasikan permainan kartu kejujuran yang sebelumnya dimainkan secara manual dapat diubah ke permainan berbasis komputer. Dengan adanya aplikasi permainan kartu kejujuran berbasis komputer, maka aplikasi dapat disebarluaskan secara luas dengan lebih mudah dengan cara men-download kemudian menginstal ke dalam computer pengguna. Aplikasi permainan kartu kejujuran telah diujicobakan pada anak-anak Sekolah Dasar berusia 9-12 tahun. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa dari 10 responden hasilnya 90% anak menyatakan aplikasi mudah dijalankan dan dapat menangkap informasi yang disampaikan melalui aplikasi permainan kartu kejujuran, 80% anak menyatakan mengerti alur jalannya aplikasi dan penggunaan audio sudah sesuai dengan aplikasi, 100% anak menyatakan desain aplikasinya menarik, serta 80% anak menyatakan aplikasi ini layak dimainkan oleh anak-anak.

Penelitian Wanangsyah, Wuriyanto, dan Sutanto yang berjudul Aplikasi Virtual Punch Training Menggunakan Microsoft Xbox Kinect menyimpulkan bahwa Setelah dilakukan pembuatan analisis, perancangan sistem dan Aplikasi *Virtual Punch Training* menggunakan Microsoft Xbox Kinect serta dilakukan evaluasi hasil penelitiannya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

- Aplikasi ini dapat mendeteksi gerakan tangan *user* dan menghitung berapa kecepatan dan tenaga pukulannya dalam satuan Joule.
- Aplikasi *Virtual Punch Training* ini menggunakan rumus Energi Kinetik dalam perhitungannya dan memberikan *output* berupa kecepatan pukulan, kekuatan pukulan dan grafik pukulan.
- Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana latihan dengan mengalahkan skor tertinggi yang telah dibuat sebelumnya, dengan mengalahkan skor tersebut diharapkan performa kekuatan pukulan dapat meningkat setiap latihan rutin.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengubah cara pembelajaran keahlian mengetik 10 jari buta dari mesin tik manual dan elektronik menjadi komputer. Tujuan lainnya adalah untuk membantu mahasiswa dalam belajar mengetik cepat 10 jari buta dengan tetap memperhatikan tingkat akurasi dan ketelitian.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi mahasiswa dapat membantu mahasiswa dalam melatih kecepatan dan akurasi mengetik 10 jari buta buta. Membantu membantu mahasiswa dalam mempelajari program mengetik 10 jari buta pada komputer. Untuk memotivasi mahasiswa dalam meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Bagi institusi Sebagai salah satu pendidikan vokasi, diharapkan mahasiswa benar-benar memiliki keahlian di bidang pengetikan khususnya pada jurusan Administrasi Bisnis. Dengan memiliki kemampuan mengetik 10 jari buta dengan tingkat kecepatan 60-65 wpm, alumni jurusan Administrasi Bisnis akan lebih mudah untuk memasuki dunia kerja.

### **METODE PENELITIAN**

**Lokasi Penelitian** ini dilakukan pada Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya yang beralamat di Jalan Srijaya Negara Bukit Besar Palembang. Dengan Rancangan Penelitian membagikan kuesioner kepada mahasiswa untuk mengetahui bagaimana program *typing master* dapat membantu mahasiswa dalam belajar mengetik cepat dengan system 10 jari buta dengan tetap memperhatikan tingkat akurasi dan ketelitian, apakah program *typing master* ini dalam penerapannya memiliki kelemahan dan kelebihan terhadap mahasiswa yang belajar mengetik cepat 10 jari buta

**Pendekatan Penelitian** data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa jurusan Administrasi Bisnis semester 5. Model yang digunakan untuk menguji penelitian ini adalah menggunakan persentase dari jawaban responden. Untuk melihat persentase dari jawaban responden terhadap pertanyaan/pernyataan yang diajukan digunakan rumus:

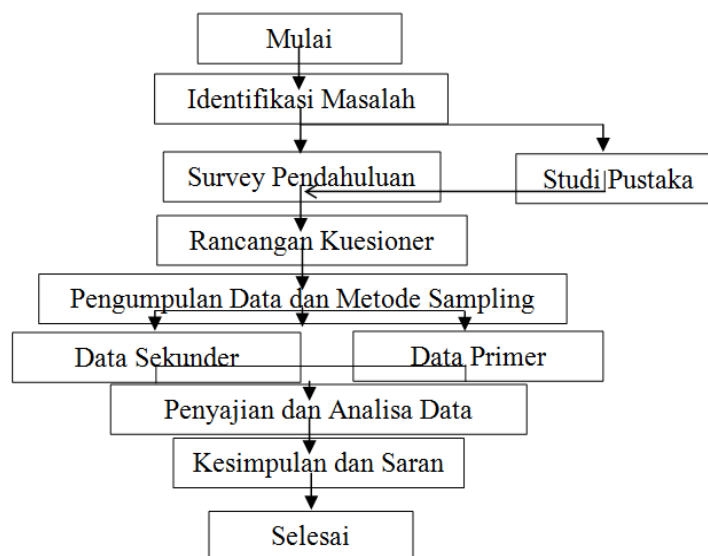
$$\text{Persentasi Jawaban} = \frac{\text{Total skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}}$$

Skala pengukuran jawaban responden menggunakan skala likert yang berkisar antara 1 s/d 5. Hasil skor yang didapat dari jawaban responden diatas akan dilihat pada tabel Kriteria Interpretasi Skor, menurut Yusi dan Idris (80:2009) sebagai berikut:

**Tabel Kriteria Interpretasi Skor**

No.	Skor/Angka	Interprestasi
1	0% - 20%	Sangat Rendah
2	21% - 40%	Rendah
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Tinggi
5	81% - 100%	Sangat Tinggi

**Diagram Alir Metode Penelitian**



**Populasi dan Sampel**

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Administrasi Bisnis program Diploma III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang yang berada di semester 5 yang berjumlah 144 mahasiswa. Agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini dapat ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin (Umar, 2001), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana: n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Persentase kelonggaran ketidaktelitian (presisi) karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir

Dengan menggunakan tingkat presisi 10%, maka ukuran sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{144}{1 + 144(0,1)^2}$$

$$n = 59$$

Sehingga jika dibulatkan menjadi 59 orang.

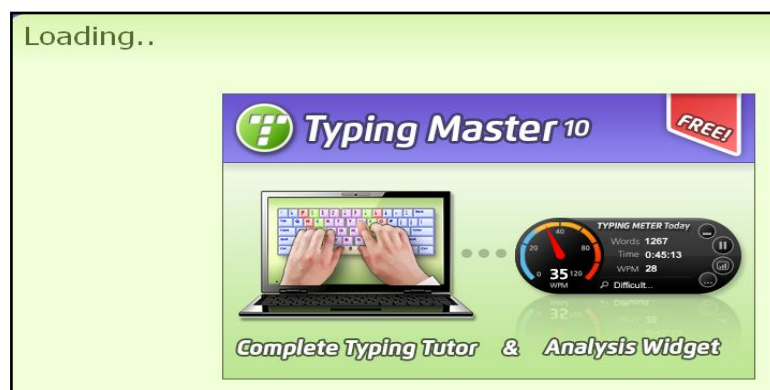
### Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengumpulkan data-data, kemudian akan diolah menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aplikasi Program Typing Master

Program typing master memiliki banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar pengetikan seperti menu studying.



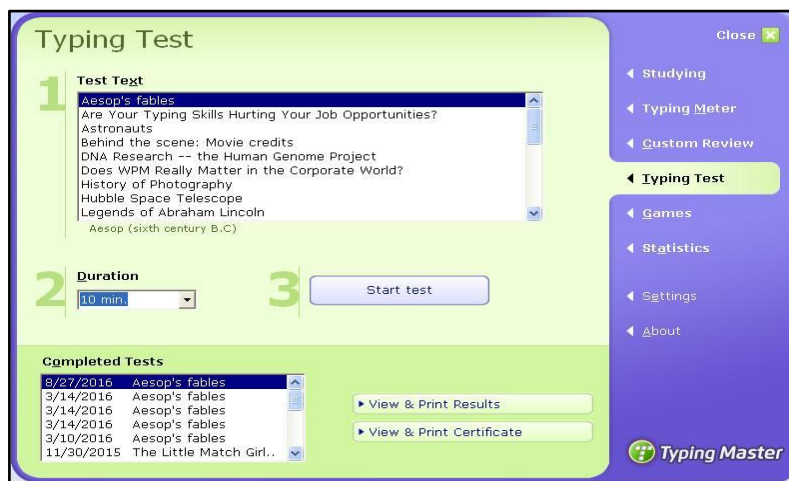
Gambar Bagian Depan Program



Gambar Aplikasi Studying Typing Master

Pada aplikasi studying terdapat beberapa menu yang dapat digunakan untuk belajar mengetik 10 jari. Mulai dari latihan pengetikan pada tuts-tuts basis hingga keseluruhan tuts yang ada pada keyboard, dengan beberapa tingkatan yang dapat digunakan dengan membuka beberapa menu *lesson*.





Gambar Aplikasi Game Typing Master

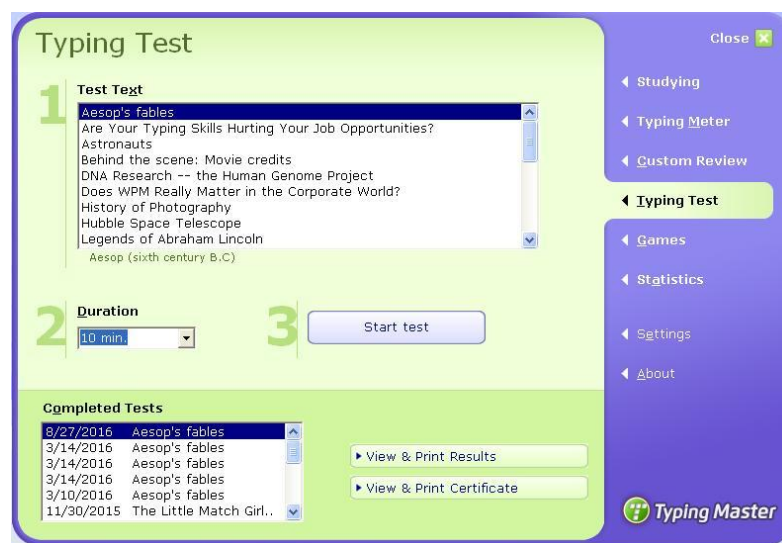


Gambar Menu Setting Typing Master



Program typing master juga memiliki menu game yang dapat digunakan untuk melatih belajar mengetik, sehingga mahasiswa diharapkan ketika belajar tidak merasa bosan dengan program pengetikan saja. Selain itu untuk mengukur kecepatan dalam mengetik program typing master juga dapat membuka menu setting yang berguna untuk mengatur kecepatan dan akurasi dalam pengetikan.

Selanjutnya adalah menu typing speed yang biasa digunakan oleh mahasiswa pada semester 5 jurusan Administrasi Bisnis. Program typing speed ini digunakan untuk melatih kecepatan dan ketepatan mengetik mahasiswa sehingga dapat mencapai kecepatan 60-65 kata per menit (WPM) dengan akurasi 98%. Menu program typing speed dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar Aplikasi Typing Speed pada Typing Master

Pada menu *typing speed* terdapat 24 (dua puluh empat) macam naskah tes kecepatan termasuk 2 (dua) diantaranya adalah kecepatan dalam mengetik angka (numeric). Durasi waktu yang digunakan dalam typing speed juga dapat diatur mulai dari 2 menit, 5 menit, 10 menit, dan seterusnya.

### Hasil Perhitungan Kuesioner

Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner, maka diperoleh rekapitulasi nilai indeks dalam persen. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan kuesioner tersebut.

**Tabel Hasil Perhitungan Kuesioner**

No	Pernyataan	Typing Master					Total	Nilai Indeks
		SS	S	KS	TS	STS		
1.	Program Typing Master cepat dipahami	22	36	1	0	0	59	87,12%
2.	Pogram Typing Master mudah penggunaannya	14	42	2	1	0	59	83,39%
3.	Jenis-jenis aplikasi yang ada di program Typing Master mudah dipahami	13	43	3	0	0	59	83,39%
4.	Aplikasi typing speed pada	19	34	6	0	0	59	84,41%

	program Typing Master menarik untuk melatih kecepatan dalam mengetik							
5.	Kata-kata pada aplikasi typing speed mudah dalam pengetikannya	3	25	29	1	1	59	69,49%
6.	Standar nilai typing speed pada program Typing Master sudah sesuai dengan kemampuan siswa	8	44	7	0	0	59	80,34%
7.	Typing speed pada typing master dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan Saudara mengetik	25	31	3	0	0	59	87,46%
8.	Program typing master memotivasi Saudara untuk terus melatih diri	25	33	1	0	0	59	88,14%
9.	Program typing master sebaiknya juga dibuat dalam bahasa Indonesia	43	14	1	1	0	59	93,56%
10.	Program typing master sebaiknya dilatih dari semester 3	29	21	6	2	1	59	85,42%

Sumber: Data Olahan (2016)

### Analisis Data

Pada pernyataan No. 1 tentang program *typing master* cepat dipahami, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(22 \times 5) + (36 \times 4) + (1 \times 3)}{59 \times 5 = 295} \times 100\% = 87,12\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata nilai indeks untuk pernyataan mengenai pemahaman mahasiswa mengenai program typing master sebesar 87,12%, dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 2 tentang program *typing master* mudah penggunaannya, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(14 \times 5) + (42 \times 4) + (2 \times 3) + (1 \times 2)}{295} \times 100\% = 83,39\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pertanyaan kemudahan penggunaan program typing master sebesar 83,39%, dan termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 3 tentang jenis-jenis aplikasi yang ada di program *typing master* mudah dipahami, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(13 \times 5) + (43 \times 4) + (3 \times 3)}{295} \times 100\% = 83,39\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pertanyaan kemudahan dalam pemahaman jenis-jenis aplikasi pada program typing master sebesar 83,39%, dan termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 4 tentang aplikasi typing speed pada program *typing master* menarik untuk melatih kecepatan dalam mengetik, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(19 \times 5) + (34 \times 4) + (6 \times 3)}{295} \times 100\% = 84,41\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan bahwa aplikasi *typing speed* menarik untuk melatih kecepatan dalam mengetik sebesar 84,41% termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 5 tentang kata-kata pada aplikasi *typing speed* mudah dalam pengetikannya, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(3 \times 5) + (25 \times 4) + (29 \times 3) + (1 \times 2) + (1 \times 1)}{295} \times 100\% = 69,49\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan kata-kata pada aplikasi *typing speed* mudah dalam pengetikannya sebesar 69,49%, termasuk kategori tinggi. Pernyataan No. 6 tentang standar nilai *typing speed* pada program *typing master* sudah sesuai dengan kemampuan siswa, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(8 \times 5) + (44 \times 4) + (7 \times 3)}{295} \times 100\% = 80,34\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan standar nilai *typing speed* pada program *typing master* sudah sesuai dengan kemampuan siswa sebesar 80,34%, termasuk kategori tinggi. Pernyataan No. 7 tentang *typing speed* pada *typing master* dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan saudara mengetik, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(25 \times 5) + (31 \times 4) + (3 \times 3)}{295} \times 100\% = 87,46\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan program *typing master* dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam mengetik sebesar 87,46%, termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 8 tentang program *typing master* memotivasi saudara untuk terus melatih diri, diperoleh nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(25 \times 5) + (33 \times 4) + (1 \times 3)}{295} \times 100\% = 88,14\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan program *typing master* memotivasi mahasiswa untuk terus melatih diri sebesar 88,14%, termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 9 tentang program *typing master* sebaiknya juga dibuat dalam bahasa Indonesia, diperoleh nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(43 \times 5) + (14 \times 4) + (1 \times 3) + (1 \times 2)}{295} \times 100\% = 93,56\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan program typing master sebaiknya juga dibuat dalam bahasa Indonesia sebesar 93,56%, termasuk kategori sangat tinggi. Pernyataan No. 10 tentang Program typing master sebaiknya dilatih dari semester 3, diperoleh perhitungan nilai indeks sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(29 \times 5) + (21 \times 4) + (6 \times 3) + (2 \times 2) + (1 \times 1)}{295} \times 100\% = 85,42\%$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 59 orang mahasiswa, ternyata hasil perhitungan nilai indeks untuk pernyataan program typing master sebaiknya dilatih dari semester 3 sebesar 85,42%, termasuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan perhitungan diatas, ternyata program typing master membawa dampak yang positif bagi mahasiswa, program typing master memotivasi mahasiswa untuk terus melatih diri.

**Bagaimana program *typing master* dapat membantu mahasiswa dalam belajar mengetik cepat 10 jari buta dengan tetap memperhatikan tingkat kecepatan dan ketepatan.**

Berdasarkan hasil uji kuesioner yang didapatkan menunjukkan bahwa program *typing master* merupakan salah satu program pengetikan 10 jari buta yang mudah dipahami dan mudah dalam penggunaannya. Program typing master memiliki banyak aplikasi atau menu, sehingga membuat mahasiswa senang dan termotivasi untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam mengetik. Program *typing master* ini selain memacu mahasiswa untuk meningkatkan kecepatan juga memacu mahasiswa untuk memperhatikan ketepatan dalam mengetik, karena kesalahan dan kecepatan pada saat latihan mengetik dapat langsung diketahui hasilnya.

Kesalahan pengetikan pada program ini akan diberikan tanda garis merah, sehingga jika mahasiswa yang melakukan kesalahan dalam mengetik akan mengurangi tingkat akurasi, karena koreksi atau perbaikan pada pengetikan tidak akan dihitung oleh program. Sedangkan untuk kecepatan, mahasiswa diberikan waktu sesuai aturan, sehingga jika mahasiswa lambat dalam mengetik akan mengurangi nilai kecepatan. Apabila mahasiswa dapat menyelesaikan pengetikan sebelum batas waktu yang ditentukan, berarti mahasiswa tersebut sudah memiliki nilai kecepatan yang tinggi. Hasil dari pengetikan berupa nilai kecepatan dan akurasi dapat langsung diketahui baik atau tidaknya setelah batas waktu yang ditentukan selesai. Hal inilah yang memaksa mahasiswa untuk mencoba melakukan pengetikan secara berulang-ulang tanpa melihat huruf yang terdapat pada *keyboard* komputer.

**Apakah program *typing master* ini dalam penerapannya memiliki kelemahan dan kelebihan terhadap mahasiswa yang belajar mengetik cepat 10 jari buta.**

Berdasarkan hasil analisis data, program typing master ini tidak memiliki masalah dalam penerapannya, karena program ini mudah untuk dipahami dan menarik untuk dipelajari. Hal-hal yang masih dianggap kurang adalah pada kemampuan mahasiswa dalam mengetik itu sendiri, dikarenakan program typing

master ini baru dikenalkan kepada mahasiswa Diploma III Jurusan Administrasi Bisnis pada semester 5. Kelemahan pada program typing master ini adalah program ini tidak memiliki teks dalam bahasa Indonesia, sehingga menyebabkan mahasiswa agak kesulitan dalam mengetik kata-kata pada aplikasi ini.

### **KESIMPULAN**

- Program typing master dapat memotivasi diri mahasiswa untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan (akurasi) dalam mengetik 10 jari buta.
- Program typing master merupakan salah satu program pengetikan yang mudah untuk dipahami dan mudah penggunaannya.
- Program typing master memiliki menu game yang dapat membantu mahasiswa untuk melatih belajar mengetik, sehingga mahasiswa merasa tidak bosan dengan mengetik naskah saja. Secara otomatis dapat membantu mahasiswa mengetik 10 jari buta.

### **SARAN**

- Sebaiknya program typing master dibuat dalam bentuk bahasa Indonesia
- Sebaiknya program typing master sudah diterapkan dari semester 3. Untuk itu menurut peneliti pelajaran kecepatan mengetik pada kurikulum Diploma III jangan hanya 1 semester, sebaiknya 2 semester sebagai persiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

---

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Erni Astuti, Edhy Sutanta, dan Uning Lestari. 2013. *Aplikasi Virtual Game Kartu Kejujuran Menggunakan Adobe Flash Cs3*. Jurnal SCRIPT Vol. 1 No. 1 Desember 2013 ISSN:2338-6304. Yogyakarta: IST AKPRIND.
- Fattah, Abdul. 2016. *Arsitektur Keyboard Virtual*. Makalah. <http://www.academia.edu>. diakses tanggal 19 Mei 2016.
- Rizaldy, Rendy. 2012. *Typing Mater Pro*. Artikel. <http://magneticinfo.blogspot.co.id>. Diakses tanggal 14 Juni 2016.
- Stallings, William. 2002. *Jaringan Komputer*. Jakarta: Salemba Teknika
- Tutorial Komputer. 2012. *Belajar Teknik Komputer dan Jaringan*. Artikel. <http://www.teori.computer.com>. diakses tanggal 19 Mei 2016.
- Wira Wanangsyah, Tutut Wuriyanto, dan Teguh Sutanto. 2014. *Aplikasi Virtual Punch Training Menggunakan Microsoft Xbox Kinect*. Jurnal Sistem Informasi JSIKA Vol 3, No 1 (2014) ISSN: 2338-137X. Surabaya: STMIK STIKOM.