ABSTRAK

PEMBANGUNAN *GAME* EDUKASI MENGETIK DENGAN *KEYBOARD* QWERTY

Oleh

M. Subhan Abdulloh
10105165

Keterampilan mengetik sudah menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang. Hal tersebut bisa dilihat karena di masa sekarang, dimana segala kegiatan memerlukan bantuan komputer, keterampilan mengetik menjadi modal utama selain kecerdasan. Terlebih lagi jika seseorang bekerja sebagai penulis, editor, atau *programmer*. Berdasarkan riset Ostrach, Presiden *Five Star Staffing* di Orlando, banyak orang yang gagal mendapatkan pekerjaan akibat kemampuan mengetiknya di bawah rata-rata. Tidak sedikit juga orang yang kehilangan kesempatannya untuk dipromosikan gara-gara keterampilan mengetik sepuluh jarinya tidak memenuhi kebutuhan.

Software yang dibangun adalah *software* edukasi dimana bentuknya berupa *game* pada komputer *desktop*. Dalam sisi edukasi, perangkat lunak ini menyajikan panduan cara mengetik sehingga *player* yang belum terampil mengetik dapat belajar secara interaktif. Dalam sisi permainan, program komputer ini memberikan tantangan kepada *player* agar mengetik dengan tepat dan cepat dengan cara menampilkan huruf (karakter) atau barisan huruf yang harus diketik. Teks dalam *game* yang harus diketik bisa berupa huruf, kata, atau frase.

Berdasarkan hasil pengujian alpha dan beta, *game* edukasi mengetik ini sudah berjalan sesuai fungsinya dan dapat dijadikan sebagai media belajar dan latihan mengetik sehingga dapat meningkatkan kualitas pengetikan seseorang.

Kata kunci: *game*, edukasi, mengetik, *keyboard*, qwerty