

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN CORELDRAW X3 MENGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING (WBL)

Surya Bakti¹, Nelly Astuti Hasibuan², Lince Tomoria Sianturi³, Ronda Deli Sianturi⁴

¹ Mahasiswa Teknik Informatika, STMIK Budi Darma

^{2,3,4} Dosen Tetap STMIK Budi Darma

^{1,2,3,4} Jl. Sisingamangaraja No.338 Simpang Limun Medan

ABSTRAK

CorelDRAW X3 merupakan salah satu aplikasi yang dipelajari pada pelajaran maupun mata kuliah desain grafis. Adapun dengan banyaknya tool dan fungsi menu yang terdapat pada aplikasi CorelDRAW X3 menjadi salah satu kendala tidak tercapainya target belajar pada pembelajaran konvensional. Selain itu penambahan jam pelajaran konvensional juga dianggap tidak efektif. Untuk mengatasinya penulis memberikan ide berupa merancang aplikasi pembelajaran CorelDRAW menggunakan metode web based learning untuk jam tambahan di rumah sekaligus menghemat waktu. Keberadaan metode pembelajaran berbasis web (WBL) dirasakan sangat membantu menyelesaikan target belajar CorelDRAW X3 dan menghemat waktu karena proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja yang masih terhubung dengan internet. Melalui aplikasi pembelajaran CorelDRAW X3 ini menggunakan metode web based learning ini diharapkan bisa membantu guru ataupun dosen maupun pelajar ataupun mahasiswa dalam menyelesaikan target belajar dan membantu menghemat waktu. Selain itu aplikasi ini diharapkan bisa membantu orang-orang yang ingin belajar CorelDRAW X3 secara otodidak.

Kata kunci: Pembelajaran, CorelDRAW, Web Based Learning

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer era abad ke-21 ini sangat pesat. Pengembangan aplikasi merupakan salah satu yang paling banyak dikembangkan. Pengembangan aplikasi bertujuan untuk mempermudah manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya. Dengan terus berkembangnya berbagai macam aplikasi kinerja manusia banyak berkurang karena dibantu oleh aplikasi yang telah tersistem dengan baik. Salah satu jenis aplikasi yang dikembangkan yaitu aplikasi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang lazimnya terjadi di sebuah ruang kelas yang biasa terjadi di sebuah sekolah, kampus maupun lembaga lain seperti tempat kursus ataupun *private*. Pembelajaran konvensional yang ada menggunakan satuan kredit semester ataupun jumlah jam pelajaran pada sekolah. Dengan menggunakan model ini lamanya waktu belajar ditentukan dari banyaknya jumlah Sks ataupun jumlah jam pelajaran yang ada. Dengan demikian bilamana suatu mata pelajaran memiliki banyak sekali materi yang perlu dibahas terkadang waktu yang ada tidak cukup untuk menghabiskan materi. Diperlukan satu solusi berupa waktu tambahan belajar selain belajar interaktif di kelas. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran.

CorelDRAW adalah perangkat lunak editor grafik vektor berbasis Sistem Operasi *windows*. Seri terbaru CorelDRAW X7 dirilis pada awal 2014. Sedangkan CorelDRAW X3 dirilis 17 Februari 2006, penggunaan CorelDRAW X3 bisa dijalankan dengan sistem operasi *windows* dengan minimal RAM 1 GB dan resolusi layar minimal 600 x 1024 pixel.

Web Based Learning (WBL) merupakan suatu sistem yang dapat berkomunikasi secara mudah dengan memanfaatkan fasilitas internet sehingga kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Dengan

menerapkan metode ini sistem yang dibangun oleh seseorang maupun perusahaan dapat digunakan oleh banyak orang, karena bukan hanya orang yang mempunyai aplikasi ini saja yang bisa menggunakannya. Melainkan semua orang yang bisa terhubung dengan internet juga dapat menggunakannya.

II. TEORITIS

A. Perancangan

Definisi Perancangan atau design menurut Jogiyanto H.M, 2005 (Rosmeni, 2013) menyatakan bahwa: "Perancangan merupakan tahap dari analisis sistem dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu aplikasi. Definisi Design (Perancangan) menurut Mulyadi, 2006, "Desain adalah proses penerjemahan kebutuhan pemakai informasi ke dalam alternatif rancangan sistem informasi yang diajukan kepada pemakai informasi untuk dipertimbangkan".

B. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Stephen Robbins (2007). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

C. CorelDRAW X3

CorelDRAW adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh corel, sebuah perusahaan perangkat lunak

yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 17 yang dinamai X7 dirilis pada tanggal 27 Maret 2014. Sedangkan *CorelDRAW X3* dirilis 17 Januari 2006. *CorelDRAW* pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi *windows 2000* dan yang lebih baru. Versi *CorelDRAW* untuk *Linux* dan *Mac OS* pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

D. Web Based learning

Menurut Rusman (2012) Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *Web Based Education (WBE)* atau kadang disebut *elearning Web Based Learning (WBL)* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan.

Karakteristik pembelajaran berbasis web meliputi :

1. Materi pembelajaran terdiri atas teks, grafik, dan unsur multimedia seperti video, audio, dan animasi.
2. Adanya aplikasi komunikasi yang realtime dan tidak realtime seperti ruang chat, forum diskusi, dan konferensi video
3. Menggunakan web browser.
4. Penyimpanan, pemeliharaan, dan pengadministrasian materi dilakukan dalam *web server*.
5. Menggunakan internet protokol untuk memfasilitasi komunikasi antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

III. ANALISA dan PEMBAHASAN

CorelDRAW X3 merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat banyak sekali *tool* dan fungsi dari *menubar*. Bila dipelajari dengan pembelajaran konvensional didalam ruang kelas mata pelajaran maupun mata kuliah desain grafis tidak akan cukup untuk membahas *tool* maupun fungsi *menubar* yang ada. Untuk itu diperlukan jam tambahan untuk melengkapi kekurangan yang ada pada pembelajaran konvensional. Jam tambahan bisa berupa pertemuan tambahan dalam kelas, namun jam tambahan didalam kelas dianggap kurang efektif, karena memakan waktu yang lama. Untuk itu diperlukan pembelajaran alternatif yang bisa mengurangi terbuangnya waktu. Diantaranya dengan menggunakan aplikasi yang dapat digunakan dimana saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Aplikasi pembelajaran yang ditawarkan yaitu aplikasi yang membahas dan menjelaskan *tool*, *menubar*, dan memberikan beberapa video tutorial. Pembahasan *tool* dan *menubar* nantinya dikemas berupa teks dan gambar yang menjelaskan cara kerja *tool* dan fungsinya. Video tutorial yang dibuat menjelaskan cara pembuatan suatu objek ataupun gambar yang dikemas dalam suara dan gambar dalam durasi waktu tertentu bergantung pada objek yang dibuat.

Adapun tambahan berupa *quis* ataupun pertanyaan-pertanyaan tentang *CorelDRAW X3* yang

telah dipelajari sebelumnya. *Quis* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana user mengerti akan *CorelDRAW X3* dan nantinya user akan mendapatkan skor hasil dari menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada aplikasi pembelajaran yang digunakan.

Materi Pembelajaran CorelDRAW X3

Materi pembelajaran *CorelDRAW X3* terbagi atas 4 bagian besar. 4 bagian besar tersebut meliputi :

1. Materi pembelajaran fungsi *tool*
2. Materi pembelajaran fungsi *menubar*
3. Tutorial
4. *Quis*

Penerapan Teks dan Gambar Web Based Learning (WBL)

Penerapan Teks dan Gambar *Web Based Learning* merupakan tahap dimana penjelasan fungsi *tool* maupun fungsi *menubar* dibuat dalam bentuk teks dan gambar. Teks berisi tentang penjelasan dari fungsi *tool* maupun *menubar* yang sedang dijelaskan. Teks juga bisa berupa penjelasan dari gambar yang ada sebelumnya. Sedangkan gambar berisi tentang *tool* maupun *menubar* yang sedang dibahas ataupun bisa berupa gambar langkah-langkah penggunaan suatu *tool* ataupun *menubar* agar nantinya user dapat memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh penulis.

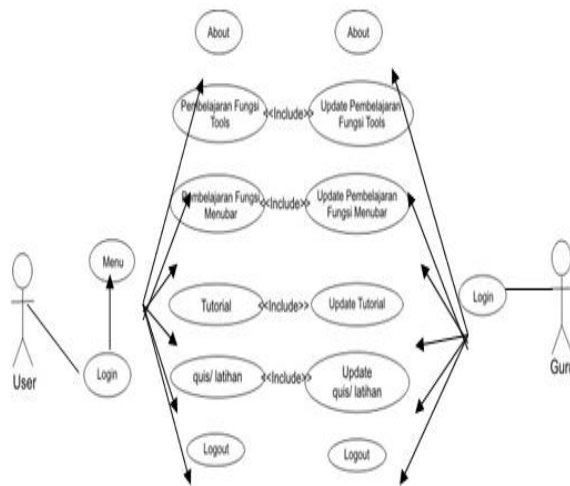
Penerapan Interaktif Web Based Learning

Setelah penerapan Teks dan Gambar *Web Based Learning* selesai, maka tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu penerapan *interaktif web based learning*. Penerapan *interaktif web based learning* dibuat dalam bentuk *quis* interaktif. Diawal penggunaan aplikasi, system akan meminta user untuk mendaftarkan data dirinya terlebih dahulu untuk dapat menggunakan aplikasi ini. Nantinya data yang telah terdaftar akan tersimpan dan setiap user akan menggunakan aplikasi ini lagi maka user harus login menggunakan username yang telah didaftarkan oleh user tersebut. Begitu juga halnya pada tahap *quis* ini berjalan, hasil dari jawaban *quis* yang dijawab oleh user akan tersimpan atas nama masing-masing user.

Penerapan Interaktif Multimedia web based learning

Penerapan *Interaktif Multimedia web based learning* merupakan puncak dari penerapan aplikasi pembelajaran *CorelDRAW X3* menggunakan metode *Web Based Learning*. Pada tahap ini user diajarkan cara membuat suatu objek yang dirangkum dalam sebuah video *multimedia*. Video ini nantinya terdiri dari gambar dan suara. Gambar bergerak pada video ini nantinya memperlihatkan gambar dari langkah-langkah yang harus ditempuh dalam membuat suatu objek gambar

Perancangan UML (Unified Modeling Language)

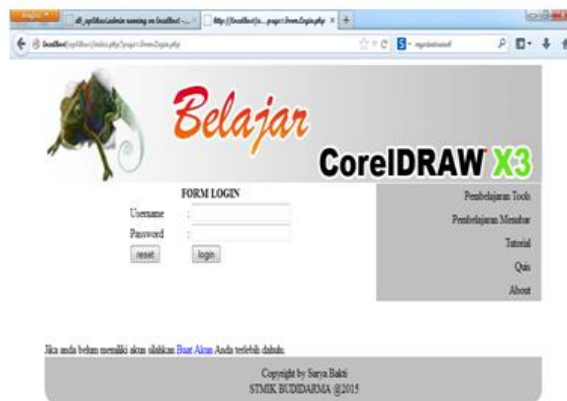


Gambar 1. Use Case Diagram

V. IMPLEMENTASI

a. Tampilan Menu Login

Menu login merupakan menu dimana user harus melaluinya terlebih dahulu sebelum user menggunakan aplikasi. Login ini bertujuan untuk mencatat semua user yang pernah menggunakan aplikasi ini dan mencatat sejauh mana user paham akan materi yang telah dipelajari dari aplikasi ini.



Gambar 2. Tampilan Menu Login

b. Tampilan Menu Buat Akun

Menu buat akun adalah pilihan dimana ketika user akan masuk ke aplikasi namun belum memiliki akun. User dapat melakukannya dengan mudah dengan mengisi nama lengkap, alamat, email, username dan password. Ketika user telah selesai membuat akun baru maka user dapat langsung login menggunakan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan Menu Buat Akun

c. Tampilan Halaman Utama

Menu utama merupakan menu tempat dimana user dapat memilih menu apa dulu yang akan dipilih, menu utama terdiri atas ucapan selamat datang dan terdapat link-link yang dapat terhubung yaitu Pembelajaran Tools, Pembelajaran Menubar, Quis, Tutorial & Halaman About.



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

d. Tampilan Menu Pembelajaran Tools

Dalam menu pembelajaran tools terdapat banyak pilihan nama-nama menu yang akan dipelajari, user dapat memilih menu mana dulu yang akan dipelajari.



Gambar 5. Tampilan Menu Pembelajaran Tools

e. Tampilan Menu Pembelajaran Menubar

Dalam menu pembelajaran tools terdapat banyak pilihan nama-nama menu yang akan dipelajari, user dapat memilih menu mana dulu yang akan dipelajari.



Gambar 6. Tampilan Menu Pembelajaran Menubar

f. Tampilan Menu Quis

Menu quis merupakan menu yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan seputar tool dan menubar yang telah dipelajari sebelumnya. Untuk memilih jawabannya user hanya klik sekali saja pada pilihan jawaban yang tersedia. Setelah proses quis selesai aplikasi akan menampilkan hasil nilai yang didapatkan berdasarkan jawaban yang telah dipilih.



Gambar 7. Tampilan Menu Quis

g. Tampilan Menu About

Halaman about berisi tentang profil penulis. Halaman ini hanya menjelaskan tentang biodata penulis saja.



Gambar 8. Tampilan Menu About

h. Tampilan Chating

Chating merupakan fasilitas yang disediakan oleh aplikasi untuk melakukan kontak langsung dengan penulis melalui chating. Diharapkan menu ini dapat membantu pengguna aplikasi.



Gambar 9. Tampilan Chatting

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Materi yang dipelajari dalam Aplikasi Pembelajaran CoreIDRAW X3 meliputi pembelajaran tool, pembelajaran menubar, Tutorial dan Quis Interaktif.
2. Penerapan metode *web based learning (wbl)* pada aplikasi pembelajaran CoreIDRAW X3 meliputi penerapan teks dan gambar *web based learning*, penerapan interaktif *web based learning*, dan penerapan multimedia *web based learning*.
3. Perancangan aplikasi pembelajaran CoreIDRAW X3 meliputi perancangan Uml, perancangan use case diagram, perancangan interface menu utama, menu pembelajaran tool, menu pembelajaran menubar, menu tutorial, menu about, menu login, menu daftar akun dan menu quis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi Nugroho. 2009. "*Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*". Yogyakarta: Andi Offset.
2. Wahyuni Putri. 2012. "*Multimedia Starter Guide CoreIDRAW X3*". Yogyakarta : Andi Publisher
3. Rusman. 2013. "*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*". Bandung: Alfabeta.
4. Jogiyanto HM, "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*", Penerbit Erlangga, Jakarta, 1991.