**PENGGUNAAN PERISIAN DAN ALAT PENGARANGAN**

Alat pengarangan merupakan alat bertanggungjawab untuk menggabungkan data supaya ia dapat dipersembahkan untuk pembelajaran, latihan mahupun untuk hiburan. Pengarangan atau (authoring) merujuk kepada pengaturcaraan yang dibuat oleh bukan pengaturcara (programming by non-programmers). Alat pengarangan merujuk kepada perisian yang akan digunakan. Selain itu, juaga alat pegarang ini merupakan satu alat yang digunakan untuk mengarang atau menghasilkan sesuatu karangan.

**Jenis-jenis alat pengarangan**

i)    Perisian Alat pengarangan
ii)   Linkway
iii)  Language Plus
iv)  Scala
v)  Toolbook
vi)  Authorware
vii) ComIL

**Aplikasi penyuntingan bahan Bahasa Melayu dengan menggunakan alat pengarangan.**

i. Mengumpul maklumat atau bahan dari internet
ii. Masukkan maklumat dalam alat pengarangan
iii. Memulakan semakan maklumat dan bahan dari internet
iv. Memadam maklumat yang tidak berkaitan.
v. Simpan data

**Perspektif Alat Pengarangan**

*1. ALATAN (TOOLS)*

Pakej perisian yang mengarang produk multimedia.

Termasuk pengaturcaraan (C++) dan perisian grafik (Photoshop).

*2. PRODUK (ATAU APLIKASI)*

Hasil dari gabungan kandungan/prosidur dengan menggunakan alat pengarangan.

*3. PEMBANGUN*

Pengaturcara (programmer), pengarang (author) multimedia dan pereka (designer) produk multimedia.

*4. PENGGUNA*

Pelanggan yang menggunakan produk multimedia.

**Aplikasi Penyuntingan Bahan Bahasa Melayu dengan Menggunakan Alat Pengarangan**

Bahan ini boleh mengikuti langkah-langkah penyuntingan bahan. Antara langkah-langkah berikut tersebut ialah :

(i) Mengumpul bahan dari Internet

(ii) Memasukkan maklumat dalam alat pengarangan

(iii) Memulakan semakan

(iv) Memadam maklumat tidak berkaitan

(v) Simpan maklumat atas talian

**Jenis-jenis Alat Pengarangan**

i) Adobe Flash Player

ii) Mocrosft Office Word

iii) Blogger

iv) COMIL

**Kriteria Pemilihan Alatan**

* *FUNGSI*
	+ Pemahaman yang lengkap bagaimana produk akan terhasil, selalunya bergantung kepada padangan dari pengguna.
* *KANDUNGAN*
	+ Format, bilangan atau jenis data yang akan digunakan di dalam produk tersebut.
* *PERKAKASAN*
	+ Platform perkakasan yang dijangka untuk ‘run’ produk.
	+ Ia juga meliputi keperluan paparan dan juga kemudahan audio dan video.
* *PERISIAN*
	+ Keperluan perisian seperti system pengendalian (operating system) ataupun antaramuka dengan perisian lain seperti pangkalan data.
* *PERSEMBAHAN*
	+ Kelajuan dan keberkesanan yang dijangka semasa menggunakan produk.
	+ Selalunya memerlukan ruang storan yang besar kerana menyimpan data yang terdiri dari pelbagai media.
* *ANTARA MUKA PENGGUNA*
	+ ‘screen layout’, persembahan data, kedudukan kawalan dan visual kepada pengguna.
	+ Anataramuka pengguna bergantung kepada kebolehan pengguna itu sendiri.
	+ Jadi, pembangun perlu tahu setakat mana pengetahuan atau kemahiran pengguna.
	+ Jika pengguna kurang mempunyai pengetahuna komputer, antaramuka mestilah mudah dan ringkas.
* *PANGKALAN DATA*
	+ Pembangun perlu tentukan samada produk memerlukan pangkalan data atau tidak.
	+ Ini selalu bergantung kepada bilangan data yang perlu disimpan di dalam produk.
* *‘MAINTENANCE AND UPDATE’*
	+ Kebanyakan produk multimedia sentiasa berubah dan dikemaskini kandunganya.
	+ Maka ia memerlukan sokongan sepanjang masa supaya pengguna tidak bertukar ke produk yang lain.