

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perangkat *input-output* merupakan perangkat wajib dari suatu sistem komputer. Salah satu perangkat *input* adalah *keyboard* dengan wujud fisik maupun non-fisik (*virtual*).

Android merupakan sistem operasi yang dipasang pada perangkat komputasi *mobile* berdaya rendah (*low power device*) yang juga memerlukan perangkat *input-output*. Pada perangkat *mobile* dengan layar sentuh wujud *keyboard* fisik digantikan dengan *virtual keyboard*. Sehingga keberadaan *virtual keyboard* dalam sistem operasi Android mutlak dibutuhkan.

Dari berbagai jenis *virtual keyboard*, sebagian besar dibuat untuk menangani karakter latin yang ada pada *American Standar Code for Information Interchange* (ASCII). Hanya sedikit *virtual keyboard* yang dibuat untuk menangani karakter non-latin (misal karakter huruf Jepang, Cina, Israel, Thailand, India, Arab dll). Begitu juga yang terjadi pada huruf Lampung, yang sampai dengan saat ini masih belum dibuat oleh para *vendor* perangkat *mobile*. Bahkan huruf (*font*) khusus aksara Lampung tidak tersedia secara *default* dalam sistem operasi pada perangkat *mobile* juga pada aplikasi-aplikasi pengolah kata (*messaging, note, dll*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem translasi pengkodean karakter aksara Lampung untuk dapat digunakan pada *virtual keyboard* yang diimplementasikan pada perangkat *mobile* yang bersistem operasi Android.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup pada skripsi ini lebih terarah, maka di berikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *virtual keyboard* aksara Lampung menggunakan metode *code translation* dari *unicode table*.
2. Aplikasi *virtual keyboard* dibangun untuk berjalan pada sistem operasi Android.
3. *Virtual keyboard* menggunakan huruf (*font*) yang telah dibuat dan bertipe *true type font* (TTF).

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat translasi pengkodean karakter agar dapat digunakan untuk menangani aksara non-latin (aksara Lampung).
2. Membuat *virtual keyboard* yang dapat menuliskan aksara Lampung baik pada penulisanannya maupun pada keypadnya dengan bantuan *font* Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan inovasi baru bagi semua kalangan masyarakat tentang seni budaya yang ada di daerah Lampung.
2. Mempermudah penulisan *font* aksara Lampung di Android, serta memungkinkan pengguna mengirim dan menerima tulisan dalam bentuk aksara Lampung.

1.6 Sistematika penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat *virtual keyboard* aksara Lampung berbasis Android.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang baru.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan *virtual keyboard* aksara Lampung berbasis Android selanjutnya.