

# 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.