

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara yang memiliki keberagaman budaya, sebagian budaya itu telah hilang ataupun diklaim oleh negara lain dan dianggap bagian dari budaya mereka. Sudah sepantasnya budaya bangsa kita dijaga dan dilestarikan.

Salah satu bagian budaya yang perlu dilestarikan adalah tulisan-tulisan kuno yang sudah sangat jarang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Jaman dahulu tulisan itu ditulis di tulang, kulit kayu/binatang, dan bambu. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, nilai dan pedoman penulisan yang terkandung didalamnya dapat dipetakan dan diolah secara digital. Jenis tulisan kuno yang dijadikan sebagai contoh kasus dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah aksara Batak Toba. Dalam hal ini akan dikembangkan suatu aplikasi komputer untuk mengalihaksarakan tulisan Latin menjadi tulisan dengan aksara Batak Toba.

Aplikasi ini diharapkan dapat melestarikan tulisan aksara Batak Toba dan menjadi pembelajaran bagi generasi muda yang berminat mempelajari aksara Batak Toba.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana analisis proses pengalihaksaraan dari tulisan Latin ke tulisan Batak Toba.

2. Menentukan pola disain perangkat lunak yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi.
3. Bagaimana mengalihaksarakan tulisan Latin menjadi tulisan dengan aksara Batak Toba.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Analisis proses pengalihaksaraan berpedoman pada pedoman penulisan dan pengucapan bahasa Batak Toba.
2. Mengalihaksarakan tulisan Latin menjadi tulisan dengan aksara Batak Toba.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi akan diimplementasikan di komputer *desktop* dan bersifat *offline*.
2. Aplikasi menggunakan *file* teks sederhana sebagai bahan rujukan kata yang dimasukkan.
3. Pengguna dapat menambah dan mengurangi kata-kata pada *file* teks rujukan.
4. Hasil pengalihaksaraan berpedoman terhadap tata cara penulisan aksara Batak Toba.
5. Aplikasi diperuntukkan untuk bahasa Indonesia dan bahasa Batak Toba.
6. Kata-kata tulisan Latin yang akan diproses, dimasukkan dengan 2 cara yaitu:
 - a) *Manual* melalui papan ketik.
 - b) Melalui *file* teks.

7. *Output* dari pengalihaksaraan berupa tampilan teks dalam komponen *Java* dan *file* dokumen hasil *export* dari komponen *Java*.
8. Karakter yang dialihaksarakan merupakan karakter abjad dalam huruf Latin, selain itu dianggap karakter kosong.

1.5 Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan maka Tugas Akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang pengerjaan Tugas Akhir, perumusan masalah yang dihadapi, tujuan dari Tugas Akhir, pembatasan masalah-masalah pengerjaan Tugas Akhir, dan sistematika pengerjaan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan tentang seluruh teori yang dipakai dan relevan terhadap Tugas Akhir.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab ini memaparkan uraian analisis, gambaran keseluruhan dan disain perangkat lunak dari Tugas Akhir.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini memaparkan implementasi seluruh rancangan dalam Bab 3.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang rencana pengujian dari hasil implementasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memaparkan kesimpulan dan saran dari keseluruhan pengerjaan Tugas Akhir.