

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kepulauan nusantara memiliki peradaban yang beraneka ragam, salah satunya adalah penggunaan aksara dalam tulisan yang dikenal dengan huruf Hanacaraka, Sunda, Batak, Bugis dan sebagainya. Namun, sejak Majapahit runtuh kebudayaan bergeser dengan dibawanya aksara Latin oleh bangsa Belanda, aksara Arab oleh para saudagar dari Timur Tengah. Aksara Latin sendiri menyerap aksara Arab untuk penulisan angka dan aksara Arab diubah sedikit menjadi aksara Melayu atau Jawa.

Kemajuan teknologi digital dalam pengkodean karakter saat ini adalah konsep Unicode. Dulu hanya *set* karakter ASCII sebanyak 256 huruf atau *glyph* (8 bit), berkembang menjadi 16 bit dan terpecah-pecah dalam standar ISO, misalnya ISO-8859-1 untuk *set* karakter Latin dan beberapa karakter bangsa Eropa.

Kini kemajuan digital lebih berkembang sehingga karakter cukup direpresentasikan dalam satu sistem, yaitu Unicode. Dengan menggunakan Unicode, maka tidak perlu dikonversi ke dalam *set* karakter tertentu karena Unicode mencakup hampir seluruh *set* karakter di dunia, tentunya yang telah diajukan dan disetujui.

I.2 Identifikasi Masalah

- Bagaimana pembuatan Font dari Huruf Jawa dengan mengacu standar Unicode dengan menggunakan Font Creator versi 3.0 dan digunakan sebagai kamus Jawa-Indonesia-Inggris menggunakan Visual Basic versi 6.0 ?

I.3 Tujuan

- Menentukan Unicode dalam pembuatan Font Jawa.
- Membuat aplikasi kamus elektronik Jawa-Indonesia-Inggris.

I.4 Pembatasan Masalah

- Kosakata Awal 200 kata.
- Pembuatan Font Jawa dengan *Font Creator 3.0*.
- Database menggunakan *Mircosoft Access 2003*.
- Pembuatan program kamus elektronik Indonesia-Inggris-Jawa menggunakan *Visual Basic 6.0*.
- Dialek yang digunakan adalah bahasa Jawa di Cirebon.

I.5 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

- **Bab 1 Pendahuluan**
Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.
- **Bab 2 Teori Pendukung**
Bab ini berisi mengenai pengenalan *Visual Basic* dan pengenalan penggunaan perulangan serta variabel dan operatornya, dan pembahasan mengenai Unicode.
- **Bab 3 Perancangan Program**
Bab ini berisi penjelasan mengenai program yang digunakan untuk membuat program *kamus elektronik* penjelasan tentang bagaimana program bekerja serta *flowchart* dari program tersebut.
- **Bab 4 Data Pengamatan**
Bab ini berisi data pengamatan dan beberapa percobaan dari program *kamus elektronik* yang telah dibuat.
- **Bab 5 Kesimpulan dan Saran**
Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil program dan data pengamatan serta saran untuk perbaikan dan pengembangannya.