

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sangat pesat khususnya di bidang *hardware* terutama teknologi keyboard komputer. Banyak keyboard komputer yang beredar di sekitar kita yaitu keyboard yang masih menggunakan *rubber doom* atau karet di setiap keyswitchnya.

Perkembangan teknologi keyboard sangat cepat, mulai banyak vendor yang menciptakan keyboard mekanikal karena jauh lebih baik dibanding keyboard *rubber doom*. Yang membuat berbeda adalah keyboard mekanikal memiliki jenis keyswitch yang berbeda-beda jika ditekan yaitu memiliki "*feel*" yang bervariasi. Hal ini memberikan sebuah pengalaman mengetik yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi penggunanya. Tidak hanya memiliki "*feel*" yang bervariasi, keyboard mekanikal dapat bertahan jauh lebih lama daripada *rubber doom*.

Namun dikarenakan banyaknya jenis keyswitch yang bervariasi, pengguna baru keyboard mekanikal akan bingung memilih keyswitch yang sesuai dengan dirinya. Dengan adanya aplikasi ini pengguna akan lebih terbantu dalam memilih keyswitch keyboard mekanikal. Penggunaan aplikasi *mobile* berbasis android dikarenakan jumlah pengguna *smartphone* android yang terus meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul : "**Aplikasi Pengenalan Keyboard Mekanikal dan Pemilihan Keyswitch yang Tepat Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana cara membuat aplikasi pengenalan keyboard mekanikal dan pemilihan keyswitch yang tepat berbasis android agar dapat membantu pengguna memilih keyswitch yang sesuai dengan dirinya.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batas-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan keyboard mekanikal dan pemilihan keyswitch yang tepat berbasis android menggunakan Bahasa pemrograman java.
2. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas java yang bersistem operasi android.
3. Pemilihan keyswitch di aplikasi ini hanya switch cherry mx.
4. Keyswitch cherry mx yang digunakan yaitu blue, red, green, black, brown, clear.
5. Aplikasi ini dikhususkan bagi yang berusia 17 tahun keatas.
6. Software yang digunakan Android Studio, Corel Draw.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- c. Membuat aplikasi pengenalan keyboard mekanikal dan pemilihan keyswitch yang tepat berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan diantaranya :

- a. Membantu para pengguna *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android untuk memilih keyswitch keyboard mekanikal yang tepat.
- b. Merancang aplikasi yang dapat berguna dan bermanfaat bagi para penggunanya.
- c. Memperdalam ilmu penulis untuk mengetahui pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

b. Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

c. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancang awal untuk membangun aplikasi agar nantinya dalam proses pembuatan menjadi lebih terstruktur dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

d. Pembuatan Program

Metode ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan

e. Pengujian Program

Pada metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai ataupun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun kemudian menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.