

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya komputer pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat cepat, dimana banyak macam aplikasi diciptakan dengan berbagai macam bahasa pemrograman dengan tujuan guna untuk memenuhi kebutuhan *user*. Salah satu contoh kebutuhan *user* tersebut adalah untuk memanipulasi sebuah teks atau tulisan. Dimana saat ini sudah ada banyak berbagai aplikasi untuk memanipulasi teks, sebagai contohnya misalnya saja aplikasi untuk manipulasi teks yang ada pada sistem operasi *Windows* diantaranya ada *Notepad*, *Wordpad*, *Textpad*, dll. Akan tetapi aplikasi-aplikasi bawaan *Windows* tersebut hanya berfungsi untuk pengolahan kata dan masih minimnya kemampuan dari aplikasi dalam pengolahan data

Oleh karena itu disini penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi teks

menggunakan bahasa pemrograman *Java*, yang mana aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai pilihan lain dalam melakukan manipulasi teks.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi *text editor* yang berbeda dengan aplikasi *text editor* yang sudah ada sebelumnya dimana aplikasi memiliki desain tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi *text editor* yang sudah ada yaitu dengan berdesain anak-anak yang *fullcolor* dan menggunakan *icon-icon* untuk setiap perintah pada aplikasi ini

1.3 RUANG LINGKUP MASALAH

Adapun ruang lingkup pengembangan aplikasi text editor ini meliputi beberapa hal yaitu :

- a. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan mampu menyimpan dan membuka file yang bertipe **.txt, *.java, *.html, *.php, *.csv, *.doc, *.rtf*

- b. Fitur yang ada pada aplikasi ini antara lain simpan, buka, ganti jenis huruf, ganti ukuran huruf, merubah warna font, merubah latar editor, mengganti kata, cetak
- c. Tampilan dari aplikasi berbeda dengan aplikasi-aplikasi *text editor* yang sudah ada sebelumnya. Dimana aplikasi ini memiliki tampilan bersentuhan desain anak-anak yang *fullcolor* yaitu dari segi *icon* yang digunakan
- d. Menu Bantuan dimana dapat digunakan oleh pengguna sebagai petunjuk untuk mempermudah menggunakan aplikasi ini
- e. Aplikasi ini dirancang menggunakan Bahasa Indonesia

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi *alternative* pengolahan teks yaitu berupa *text editor* dengan desain yang berbeda dengan aplikasi-aplikasi editor yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan *icon-icon* yang *fullcolor*.