

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Mandarin adalah bahasa lisan resmi dari Republik Rakyat Cina (RRC), bahasa resmi Republik Cina (ROC / Taiwan), bahasa Mandarin merupakan bahasa International kedua setelah bahasa Inggris, bahasa Mandarin digunakan di RCC, Taiwan, Hongkong, Singapura dan Negara-negara Asia lainnya. Telah diperkirakan sekitar 900 juta orang yang menggunakan bahasa Mandarin, yang merupakan dialek yang paling umum. Banyak sekali dialek bahasa Mandarin, semuanya terdapat perbedaan dalam pengucapan, tetapi penulisan karakter Mandarin tetap sama. Perkembangan bahasa ini sangat pesat sehingga memicu orang-orang untuk mempelajarinya.

Saat ini di sekolah-sekolah masih kekurangan guru yang mengajar bahasa Mandarin baik SD, SMP, maupun SMA. Pelajaran bahasa Mandarin di SD karya Toboali cuma diajarkan sekali atau dua kali dalam seminggu dan itu membuat siswa di kelas 1 tersebut menjadi cepat lupa dengan apa yang telah di pelajari karena bahasa Mandarin sulit untuk di ucapkan maupun di hapal dan juga harus sering mendengar dan melihat huruf bahasa Mandarin tersebut.

Oleh karena itu, dibutuhkan kecanggihan teknologi informasi yang dapat diterapkan didalam dunia pendidikan disebut media pembelajaran berbasis multimedia. Dengan adanya kecanggihan teknologi ini dapat membantu pengguna menguasai bahasa Mandarin, khususnya orang Indonesia.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu guru dalam hal mengajar,

memperjelas penyajian pesan dan informasi kepada siswa. Jika media ini dikembangkan dengan baik, maka dapat berfungsi sebagai media pembelajaran tanpa keberadaan guru. Penggunaan media ini dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih efektif sehingga memudahkan siswa maupun orang yang baru belajar bahasa Mandarin jadi lebih memahaminya. Media ini tidak membosankan, karena disertai dengan animasi yang unik dan menarik sehingga membuat orang yang menggunakan media ini menjadi menikmatinya.

## **1.2 Tujuan Dan Manfaat**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang berbasis multimedia, seperti : gambar, animasi, dan suara yang dapat mendukung proses belajar.

Manfaat hasil penelitian di atas adalah :

- a. Membantu setiap orang untuk bisa belajar bahasa Mandarin tanpa harus ada guru.
- b. Membantu guru dalam mengajarkan bahasa Mandarin menjadi lebih baik dan menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik karena di sertai gambar, animasi dan suara

## **1.3 Metodologi Perangkat Lunak**

Metode yang akan digunakan adalah :

- a. Metode Pengumpulan Data

- 1) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab terhadap guru bahasa mandarin dengan menanyakan secara langsung pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan untuk pengumpulan data-data yang diperlukan.

2) Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang didapat dari buku-buku, referensi dan pembelajaran dari internet yang berhubungan dengan topik.

b. Metode Perancangan

1) Analisis

Tahap menganalisis data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan proses dan data yang diperlukan dengan mendefinisikan kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Toolcase yang digunakan UML berbentuk Use Case.

2) Perancangan

Tahap perancangan antarmuka user dengan menggunakan perancangan relasi tabel, struktur tabel, flowchart, rancangan layar dan storyboard

3) Implementasi dan Pengujian

Tahap pemasangan aplikasi yang telah dirancang ke komputer guru dan orang tua. Pengujian dilakukan dengan teknik blackbox dengan memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka penulis menentukan batas permasalahan sebagai berikut :

- a. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang media pembelajaran bahasa Mandarin adalah Adobe Flash CS3.
- b. Pengadaan bahan pelajaran, kosa kata, percakapan dan latihan disesuaikan dengan tingkat pemula.
- c. Karakter Mandarin yang dibahas diupayakan yang sering terpakai dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk menghasilkan skripsi yang baik sekaligus memperjelas ini, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima Bab, di mana uraian singkat mengenai isi tiap bab adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bab membahas tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan Teori yang berisi tentang teori-teori dasar atau umum dan teori-teori khusus yang relevan, lengkap, urut sejalan dengan permasalahan yang dibahas. Teori-teori yang dikemukakan akan berasal dari sumber-sumber teori yang diperoleh dari daftar pustaka yang mendukung penulisan skripsi ini, yang berhubungan dengan teori multimedia, pembelajaran, analisa dan perancangan sistem, implementasi system, dan teknik pengujian sistem.

**BAB III : PEMODELAN PROYEK**

Pada Bab ini Membahas secara umum mengenai *objektifitas* proyek, identifikasi *stakeholder* dan *deliveriabies*, penjadwal proyek yang meliputi *work breakdown structure*, *milestone*, jadwal proyek, serta rencana anggaran biaya sehingga diharapkan proyek perangkat lunak berjalan menurut jadwal yang ada dan selesai dengan tepat waktu.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang cara mengoperasikan sistem yang telah dianalisa dan dirancang sebelumnya. Selain itu juga dibahas mengenai spesifikasi sistem yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini, Tampilan halaman layar beserta penjelasan bagi pengguna dan uji coba dengan menggunakan teknik *blackbox*

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan atas hal-hal yang ada pada keseluruhan bab yang dibahas di skripsi ini dan saran untuk membantu pengguna agar mendapat hasil yang lebih baik dari analisis dan perancangan aplikasi pembelajaran.