

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai pendahuluan. Pokok bahasan yang terdapat ada bab ini adalah latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, dan tujuan penelitian.

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Mandarin saat ini telah diakui sebagai salah satu bahasa resmi dari PBB. Bahasa ini juga termasuk sebagai bahasa yang memiliki jumlah penutur asli terbesar di dunia. Pesatnya perkembangan ekonomi dan industri di China selama beberapa dekade ini membuat bahasa Mandarin semakin diminati sebagai bahasa bisnis dan budaya. (Darmanto, Hari, & Hermawan, 2015)

Dalam konteks pembelajaran materi bahasa Mandarin, khususnya pengucapan kosa kata atau pelafalan *pīnyīn* serta penulisan aksara Mandarin melalui media buku terdapat kelemahan. Mengingat media ini tidak mampu mengakomodasi pembelajaran *Hànyǔ pīnyīn* dengan benar. Keterbatasan ini menyebabkan timbulnya jarak spasial antara informasi pada buku pelajaran dengan apa yang dipersepsikan oleh pembelajar. Disamping itu juga penggunaan media belajar yang kurang menarik perhatian orang akan menghambat motivasi orang untuk belajar. Melihat keterbatasan tersebut di satu sisi, disisi lain terdapat perkembangan teknologi mobile yang mendukung multimedia, maka penelitian ini dilakukan. Penelitian ini mencoba menjembatani perbedaan persepsi tersebut dengan mengakomodasi informasi multimedia sehingga

jarak spasial antara informasi pada buku dengan persepsi siswa dapat dikurangi, sekaligus menyediakan informasi yang lebih mudah dipahami.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem pembelajaran dengan menggunakan teknologi mobile yang terintegrasi ke internet dan aplikasi mobile yang difokuskan pada penulisan dan pelafalan aksara Mandarin. Media pembelajaran ini berupa perangkat lunak yang dapat diakses oleh pembelajar tanpa terkendala waktu dan tempat. Di dalam aplikasi ini terdapat materi dasar goresan aksara Mandarin, langkah goresan aksara Mandarin, suara pelafalan, teks *Pinyin*, serta terjemahan ke bahasa Inggris.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana cara membangun aplikasi pembelajaran penulisan aksara Mandarin yang disederhanakan berbasis *online* pada perangkat *Android* untuk membantu pengguna yang sedang mempelajari bahasa Mandarin mengetahui langkah-langkah penulisan dan pelafalan suatu aksara Mandarin yang disederhanakan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah membangun aplikasi pembelajaran penulisan aksara Mandarin berbasis *online* pada perangkat *Android*.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah untuk pembangunan aplikasi ini, antara lain :

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem operasi *Android* minimal versi 2.3.
2. Target pengguna aplikasi adalah orang yang sedang mempelajari bahasa Mandarin.
3. Karakter Mandarin yang dimasukkan disini hanya jenis karakter yang disederhanakan.
4. Karakter Mandarin yang dimasukkan disini berdasarkan indeks karakter pada buku *New Practical Chinese Reader* (新实用汉语课本) (*Xīn ShíYòng Hànyǔ KèBěn*) Volume 1.

Aplikasi hanya dapat berjalan apabila terhubung dengan internet.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran penulisan aksara Mandarin yang disederhanakan berbasis *online* :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta

data-data di internet yang terkait dengan pembangunan sistem informasi ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses antarmuka pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu :

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap dimana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi.

4. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan, akan digunakan sebagai pendukung dalam pembahasan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori dasar yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembahasan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan evaluasi dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.