

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Mandarin dapat dikategorikan sebagai salah satu bahasa terpopuler di dunia, digunakan di RRC, Taiwan, Hongkong, Singapura, dan negara-negara Asia lainnya. Terdapat sekitar 885 juta orang yang menggunakan bahasa Mandarin, yang merupakan dialek yang paling umum. Banyak sekali dialek bahasa Mandarin, semuanya berbeda dalam pengucapan, tetapi penulisan karakter Mandarin adalah sama. Pertumbuhan ekonomi RRC yang sedemikian pesat juga memicu semakin banyak orang untuk mempelajari bahasa ini agar bisa turut ambil bagian dalam setiap perkembangannya.

Oleh sebab itu, perlu adanya suatu sistem yang mampu membantu pengguna bahasa Mandarin sebagai bahasa asing, khususnya orang Indonesia, untuk mempelajari bahasa Mandarin dasar yang baik dan benar. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin merancang sistem dengan judul “Perancangan Perangkat Lunak Belajar Bahasa Mandarin Menggunakan Visual Basic 6.0”.

B. Perumusan Masalah

Melalui uraian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam tugas akhir ini adalah bagaimana untuk : Merancang perangkat lunak yang disertai fasilitas multimedia agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti.

C. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah merancang sebuah perangkat lunak belajar bahasa Mandarin dengan fasilitas multimedia, seperti : gambar, animasi, dan suara yang dapat mendukung proses belajar.

D. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang diambil secara umum dalam pembahasan ini adalah :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang perangkat lunak belajar bahasa Mandarin adalah *Microsoft Visual Basic 6.0*.
2. Pengadaan bahan pelajaran, kosa kata, dan latihan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna tingkat dasar saja.
3. Karakter Mandarin yang dibahas diupayakan yang tidak terlalu rumit dan hanya terdiri dari satu karakter saja.
4. Animasi penulisan karakter diedit dengan *CorelDRAW 10*, *Adobe Photoshop 6.0*, dan *Macromedia Flash 5*.
5. Pelafalan karakter Mandarin dilafalkan oleh penulis dan direkam dengan alat bantu mikrofon dengan aplikasi *Sound Recorder* yang terdapat dalam sistem operasi Windows 7.

E. Metodologi Penyelesaian

Adapun metodologi penyelesaian masalah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari lebih mendalam bahan-bahan pelajaran Mandarin dasar.
2. Mengumpulkan bahan yang berkaitan dengan karakter Mandarin yang akan digunakan.
3. Mencari dan mengedit gambar yang akan digunakan dalam program aplikasi.
4. Membuat animasi penulisan karakter Mandarin.
5. Merekam suara pelafalan karakter.
6. Menentukan menu dan sub-menu dalam program aplikasi.
7. Merancang antar muka yang bersifat *user friendly*.
8. Merancang program aplikasi.
9. Melakukan pengujian terhadap program aplikasi.
10. Melakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan.
11. Melakukan implementasi dan pengujian.

F. Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai Perangkat lunak, perangkat ajar, interaksi manusia dengan komputer, multimedia, dan sekilas tentang Bahasa Mandarin.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dibahas tentang perancangan perangkat ajar, perancangan animasi, perancangan suara, dan perancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini diterangkan tentang Rancangan algoritma tampilan pembuka, algoritma tampilan menu, algoritma tampilan, algoritma pelajaran, algoritma latihan, implementasi perangkat keras, instalasi, dan cara penggunaan perangkat ajar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.