

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Eylluisen Siahin, B.BA, seorang ahli bahasa dan motivator yang terkenal di China (*Hen Duo Ren Xi Huan Zhongwen*, 2013), saat ini bahasa Mandarin semakin banyak digunakan. Pertumbuhan ekonomi China yang sangat pesat kian menarik minat para pelaku usaha untuk menjalin kerja sama dengan negara tersebut. Jalinan hubungan kerja sama antar dua bangsa yang berbeda akan lebih mudah dilakukan apabila kedua belah pihak mampu berkomunikasi dalam bahasa yang sama. Hal ini juga mendorong banyak pelaku usaha mempelajari bahasa Mandarin dengan harapan bisa menjalin kerja sama perdagangan dengan China yang dikenal sebagai salah satu negara pengeksport terbesar di dunia.

Sebagai bahasa yang digunakan oleh lebih dari satu milyar manusia setiap harinya, bahasa Mandarin belakangan ini cukup populer di kalangan masyarakat luas. Namun tentu saja ada banyak kendala yang dihadapi untuk berkomunikasi dalam bahasa ini, karena bahasa Mandarin dikenal sebagai bahasa yang paling sulit di dunia.

Bahasa Mandarin memiliki suatu keunikan, salah satunya yang populer dan sering dipakai adalah idiom, yaitu dengan beberapa huruf dapat menjelaskan suatu keadaan atau kondisi yang kompleks. Satu huruf memiliki banyak arti dan

apabila digabungkan dengan huruf lainnya akan menjadi satuan kalimat singkat penuh makna.

Banyaknya aplikasi-aplikasi *mobile* bahasa Mandarin yang muncul saat ini ternyata hanya mendukung sampai pembelajaran mandarin tingkat dasar, padahal untuk bisa menjalin komunikasi yang baik dan lancar diperlukan penguasaan bahasa Mandarin tingkat menengah.

Dari uraian tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat aplikasi yang bisa mendukung masyarakat untuk dapat menggunakan bahasa Mandarin tingkat menengah yang dilengkapi dengan 300 idiom populer dalam *hanyu pinyin*. *Hanyu pinyin* adalah metode pelafalan huruf Mandarin yang terbentuk dari alfabet latin (a-z) ditambah dengan intonasi nada, sehingga nantinya diharapkan aplikasi ini bisa mempermudah dalam hal komunikasi dan mengerti lebih dalam akan bahasa Mandarin. Dengan alasan tersebut, penulis bermaksud mengajukan penelitian ilmiah dengan judul **"Aplikasi Mobile Bahasa Mandarin Tingkat Menengah dengan Hanyu Pinyin Disertai 300 Idiom Populer Mandarin Berbasis Android OS"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi *mobile* untuk bahasa Mandarin tingkat menengah berbasis Android OS?

2. Bagaimana memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi bahasa Mandarin tingkat menengah berbasis Android?
3. Bagaimana membuat pengguna dapat menggunakan bahasa Mandarin tingkat menengah dan idiom populer Mandarin secara benar dan tepat?
4. Bagaimana cara agar aplikasi yang di buat dapat dijalankan melalui *handphone* maupun tablet?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan variasi kategori percakapan bahasa Mandarin tingkat menengah yang tentunya lebih kompleks, detail, dan terstruktur; Selain itu juga akan ditambahkan daftar kosakata penting di tiap kategori; Untuk mempermudah pengguna, maka aplikasi ini akan dilengkapi dengan audio pelafalan "*Hanyu Pinyin*" serta intonasi nada. Khususnya di bagian idiom populer Mandarin, akan ditambahkan bagaimana cara menggunakan idiom tersebut dalam kalimat sehingga baik pelafalan maupun penggunaan Mandarin dan idiom Mandarin dapat secara benar dan tepat;
- b. Aplikasi ini terdapat berbagai macam variasi kategori sebanyak enam belas kategori yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari;

- c. Aplikasi ini terdapat dua pilihan bahasa yang dapat membantu pengguna, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris;
- d. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk perangkat berbasis Android OS dengan minimal versi Android 3.0 (*Honeycomb*).

1.4 Tujuan Penelitian

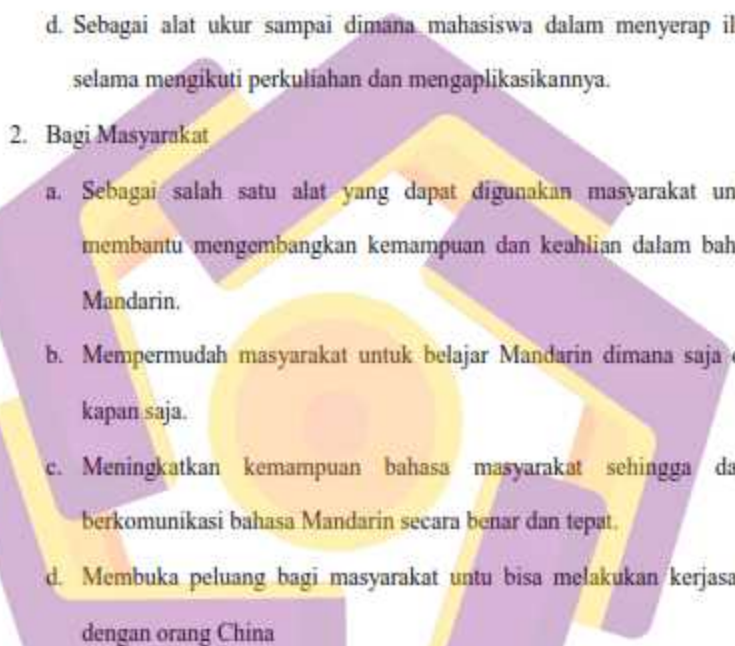
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Penelitian ini dibuat sebagai salah satu syarat kelengkapan akademik untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta;
2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran; Sehingga kelak diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan aplikasi bahasa Mandarin lain berbasis Android OS;
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru dalam bidang teknologi informatika dan bahasa;
4. Mempermudah masyarakat untuk mengembangkan kemampuan bahasa Mandarin mereka ke tingkat menengah dimanapun mereka berada.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini tidak hanya bagi mahasiswa yang menjalankan penelitian melainkan juga bagi masyarakat, yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapatkan pengalaman sesuai dengan bidang keahlian.

- 
- b. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dan memperluas wawasan.
 - c. Membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi dan mendapatkan gelar S;Kom yang tentu saja bukan hanya sebagai gelar belaka tetapi memang memiliki keahlian dan kemampuan dalam bidang tersebut.
 - d. Sebagai alat ukur sampai dimana mahasiswa dalam menyerap ilmu selama mengikuti perkuliahan dan mengaplikasikannya.
2. Bagi Masyarakat
- a. Sebagai salah satu alat yang dapat digunakan masyarakat untuk membantu mengembangkan kemampuan dan keahlian dalam bahasa Mandarin.
 - b. Mempermudah masyarakat untuk belajar Mandarin dimana saja dan kapan saja.
 - c. Meningkatkan kemampuan bahasa masyarakat sehingga dapat berkomunikasi bahasa Mandarin secara benar dan tepat.
 - d. Membuka peluang bagi masyarakat untuk bisa melakukan kerjasama dengan orang China

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan bertujuan agar hasil dari penelitian dan analisa dapat lebih terarah serta data yang diperoleh lebih akurat. Kelengkapan data yang diperoleh dapat memberikan kontribusi bagi penulis dalam menyusun skripsi ini dan memberikan waktu yang lebih singkat; Adapun 3 metode yang penulis lakukan dalam menyelesaikan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung aplikasi bahasa Mandarin yang terdapat pada Android *Application Store*; Mengenali dan merumuskan masalah yang ada pada setiap aplikasi tersebut;

2. Metode Interview

Metode interview adalah metode untuk pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan beberapa pengguna aplikasi *mobile* Mandarin pada Android untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan penelitian;

3. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa kamus, buku-buku referensi, serta dokumen yang relevan dari internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran secara keseluruhan dari materi yang akan dibahas dan diuraikan dalam penyusunan laporan ini. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan;

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan materi tentang bahasa Mandarin tingkat menengah dan idiom Mandarin serta software yang mendukung;

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang beserta analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan di buat;

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya;

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran;

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi;

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian; Seperti halnya listing program/ yang lainnya, jika ada.

