

**Program Bantu Belajar Bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis  
Multimedia  
Studi Kasus : Lembaga Sekolah Minggu Mandarin Maitreya  
Yogyakarta**

**Skripsi**



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun Oleh

**Yogi Zanto**

**23080374**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA TAHUN 2012

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama lengkap : Yogi Zanto

Nomor induk mahasiswa : 23080374

adalah mahasiswa **Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana** yang melakukan penelitian dengan judul penelitian:

**Program Bantu Belajar Bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis Multimedia.  
Studi Kasus : Lembaga Sekolah Minggu Anak –Anak Maitreya Yogyakarta**

menyatakan dengan sungguh-sungguh dan benar bahwa dalam mengerjakan penelitian dengan judul di atas saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa ijin pemilik karya
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Jikalau di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung-jawabkan, ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan di atas, maka saya siap untuk dikenai sanksi apapun termasuk pembatalan nilai tugas akhir saya oleh Universitas Kristen Duta Wacana. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Yogyakarta, 02 Oktober 2012

Yang menyatakan,

(Yogi Zanto)

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Program Bantu Belajar Bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis  
Multimedia. Studi Kasus : Lembaga Sekolah Minggu Mandarin  
Maitreya Yogyakarta

Nama : Yogi Zanto

NIM : 23080374

Mata Kuliah : Skripsi

Kode : SI 4046

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2012/2013

Telah diperiksa dan disetujui  
di Yogyakarta,  
pada tanggal 2 oktober 2012

Dosen Pembimbing I



Erick Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II



Katon Wijana, S.Kom., M.T.

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

Program Bantu Belajar Bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis Multimedia.Studi Kasus:

Lembaga Sekolah Minggu Mandarin Maitreya Yogyakarta

Oleh :

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu

syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer

pada tanggal

26 sept 2012

Yogyakarta, 02 Oktober 2012

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

- 1 Erick Kurniawan, S.Kom.,M.Kom
- 2) Katon Wijana, S.Kom., M.T
- 3) Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT
- 4) Drs. Djonj Dwijana, Akt., M.T

Dekan,



(Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT)

Ketua Program Studi

(Yetli Oslan, S.Kom,M.T)

## UCAPAN TERIMA KASIH / KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan berkah serta pancaran kasih dari Buddha Maitreya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana. Judul skripsi ini adalah Sistem Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Tingkat TK Dan SD Kelas 1 berbasis Multimedia.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Lao Mu dan Buddha Maitreya, yang sudah membimbing dan memberikan penulis pencerahan.
2. Bapak Erick Kurniawan, S.Kom, M.Kom., selaku Dosen pembimbing pertama yang telah membanti dan membimbing penulis selama proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Katon Wijana, S.Kom., M.T, Selaku Dosen pembimbing kedua yang selalu memberikan penulis motivasi dan masukan-masukan yang sangat membangun penulis dalam penyelesaian skripsi.
4. Rektor, Dekan, seluruh Dosen dan staf Fakultas Teknik Prodi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta yang telah membantu memperlancar jalannya proses belajar – mengajar dan kegiatan akademik.
5. Keluargaku : Papa, Mama, dan ketiga kakakku, atas kasih dan dukungan yang tidak terhingga kepada penulis. Serta kedua keponakanku yang lucu dan imut. Terima kasih karena berkat kalian, saya menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Pandita Metta Albertha, Pandita Lusia Anggraini dan Pandita Leniwati sebagai guru spiritual yang telah membimbing, memotivasi penulis dan memberikan kesempatan untuk berkarya selama penulis menuntut ilmu di Yogyakarta.

7. Keluarga Keduaku : Pdt. Metta Albertha, Pdt. Lusia Anggraini, Juliarty Bds., Eny Bds., Ce Ria, Lisa, Ce Ahong, Ce Santi, Ce Vivi, Ce Nita, Ko Wendi, Ko Andi, Ko Charles, Ko Fentra. xie – xie ni men.
8. Para Pandita Madya, Tz Gunawan, Tz Budi, Tz wili, Tz Siniang, dan para Pandita Madya yang tak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas bimbingan, semoga bisa bertemu kembali.
9. Vihara Bodhicitta Maitreya dan Pusdiklat Sukhavati Maitreya, sebagai tempat penulis mengembangkan cinta kasih dan spiritualitas penulis.
10. Saudara-saudari satu pembina di Vihara Bodhicitta Maitreya dan Pusdiklat Sukhavati Maitreya, semoga persaudaraan ilahi yang kita bina bisa abadi sepanjang masa, dan tetap semangat berkarya demi Dunia Satu Keluarga. ☺
11. Teman-teman seperjuangan di SI 2008, semoga cepat selesai semuanya. ☺
12. Teman-teman *Zeus*, yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis.
13. Semua Dosen UKDW, staff, satpam, *cleaning service*, dan mas-mas parkir sehingga penulis dapat menuntut ilmu dengan nyaman dan aman di UKDW.
14. Teman – teman seperjuangan angkatan 2008 : Riky, Teddy Yunata, Asau, Tommi Andrian Hartanto, Intan Junita, Abao, Merry, Dewi, Widi, Yuni, Hani, Fredi, Lucky Limowa. Terima kasih untuk saat dimana kita bersama berjuang untuk berkarya bersama.
15. Teman – teman INLA goes to school, yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
16. Rumah makan Jasmine yang selalu menjadi tempat nongkrongan penulis ketika lagi mumet.
17. Teman teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan yang berarti.

Penulis menyadari laopran Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan. Sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dan dijadikan

acuan untuk lebih baik lagi ke depannya. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Juli 2012

Penulis

© UKDW

## INTISARI

### **Program Bantu Belajar Bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis Multimedia. Studi Kasus : Lembaga Sekolah Minggu Anak – Anak Maitreya Yogyakarta**

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa Internasional yang saat ini sedang berkembang pesat di dunia. Banyak orang – orang yang tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin demi mempersiapkan diri mereka untuk masa era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat. Untuk itu, mulai dari saat sekarang ini, banyak orang tua yang berharap anak – anak mereka bisa lancar berbahasa asing khususnya bahasa Mandarin. Mereka belajar bahasa Mandarin di lembaga – lembaga pendidikan pembelajaran bahasa Mandarin ataupun les privat dengan guru – guru Mandarin.

Untuk menjawab kebutuhan anak – anak tersebut, maka penulis membuat sebuah Program Bantu Belajar bahasa Mandarin Tingkat TK Berbasis Multimedia. Dengan pembuatan aplikasi programnya menggunakan program Flash. Sehingga dengan Flash dan program yang interaktif, Maka anak – anak dapat dengan semangat belajar bahasa Mandarin dengan materi – materi yang sudah ada didalam program aplikasi pembelajaran tersebut.

Program aplikasi ini disusun dengan menggunakan data dari modul – modul pengajaran yang diterapkan oleh guru – guru bahasa Mandarin di Sekolah Minggu Mandarin Maitreya Yogyakarta dimana program aplikasi ini dapat membantu anak – anak khususnya untuk tingkat TK memahami dasar – dasar dalam belajar bahasa Mandarin dan pengenalan *Pinyin* dan penulisan huruf dalam berbahasa Mandarin.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAAN KEASLIAN SKRPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH/KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1. Tingkat TK .....	13
2.3 Multimedia.....	13
2.3.1. Pengertian Multimedia.....	13
2.3.2. Sejarah Perkembangan Multimedia.....	14
2.3.3. Manfaat Multimedia.....	14
2.3.4. Elemen Mutimedia.....	15
2.4 Teknik Pembuatan Animasi Di Dalam Adobe Flash.....	16
2.4.1. Membuat Karakter Manusia di Adobe Flash.....	16
2.4.2. Membuat Karakter Manusia Berjalan Di Adobe Flash.....	17

2.4.3. Membuat Objek Menjadi Button Di Adobe Flash.....	19
2.4.4. Mengubah Objek Menjadi Tombol Music.....	19
2.4.5. Memunculkan Goresan – Goresan Kata Mandarin.....	20
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>21</b>
3.1. Pengantar.....	21
3.2. Deskripsi Produk.....	21
3.2.1.Perspektif Produk.....	21
3.2.3. Fungsi Produk Level TK Mengenal Nada dan Pinyin.....	22
3.3. Kebutuhan Khusus.....	24
3.3.1. Kebutuhan Antarmuk Eksternal.....	24
3.3.2. Antarmuka Pemakai.....	24
3.3.3. Antarmuka Perangkat Keras.....	24
3.3.4. Antarmuka Perangkat Lunak.....	24
3.4. Kebutuhan Fungsionalitas.....	25
3.4.1. Use Case Sistem.....	25
3.5. Perancangan Arsitektur.....	26
3.6. Perancangan Antarmuka.....	27
3.6.1. Menu Belajar.....	27
3.6.2. Belajar Mandarin Level TK.....	28
3.6.3. Mengenal Nada Dan Pinyin.....	29
3.6.4. Mengenal Nada dan Pinyin <i>A O E I U ü</i> .....	30
3.6.5. Mengenal Nada Dan Pinyin <i>AI AO AN ANG</i> .....	31
3.6.6. Mengenal Nada Dan Pinyin <i>OU ONG EI EN ENG</i> .....	32
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>33</b>
4.1. Implementasi Program.....	33
4.2. Analisis Sistem.....	41
4.3. Beberapa Kelemahan Aplikasi Program Bantu.....	42
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>45</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>A-1</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Karakter Manusia.....	16
Gambar 2.2 Gambar Karakter Manusia Berjalan.....	17
Gambar 2.3 Gambar Objek Berjalan Menggunakan TimeLine.....	18
Gambar 2.4 Gambar Objek Menjadi Button.....	19
Gambar 2.5 Gambar Objek Menjadi Tombol Musik.....	19
Gambar 2.6 Memunculkan Goresan – Goresan.....	20
Gambar 3.1 Use Case Diagram PAMPBM.....	25
Gambar 3.2 Perancangan Arsitektur.....	26
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Menu.....	27
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka belajar.....	28
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Belajar Nada dan Pinyin.....	29
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Belajar Nada dan Pinyin A O E U I ii.....	30
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Nada Dan Pinyin AI AO AN ANG.....	31
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Nada dan Pinyin OU ONG EI EN ENG...32	
Gambar 4.1 Tampilan Awal Program.....	33
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 4.3 Tampilan Menu Nada dan Goresan.....	34
Gambar 4.4 Tampilan Mengenal Nada.....	35
Gambar 4.5 Tampilan Nada A O E I U ii.....	35
Gambar 4.6 Tampilan Nada AI AO AN ANG.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Nada OU ONG EI EN ENG.....	37
Gambar 4.8 Tampilan Menu Goresan Dasar.....	37
Gambar 4.9 Tampilan Pengenalan Goresan Dasar.....	38
Gambar 4.10 Tampilan Jumlah Angka.....	38
Gambar 4.11 Tampilan latihan menulis bahasa Mandarin.....	39
Gambar 4.12 Tampilan latihan menulis bahasa Mandarin.....	39
Gambar 4.13 Tampilan latihan menulis bahasa Mandarin.....	40

Gambar 4.14 Tampilan Akhir Program.....	40
Gambar 4.15 Kelemahan Pada Tampilan Goresan Mandarin.....	42
Gambar 4.16 Contoh Peletakan <i>Layer</i> yang salah.....	43
Gambar 4.17 Contoh Goresan Mandarin Yang Lebih Rumit.....	44

© UKDW

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kebutuhan untuk mendapatkan informasi bahasa Nasional maupun bahasa Internasional harus disertai dengan bisa berbahasa lebih. Tidak banyak dari sebagian orang dapat menguasai beberapa bahasa. Sehingga dari permasalahan tersebut, timbul berbagai solusi untuk bisa berbahasa lebih. Salah satunya adalah belajar bahasa asing. Di zaman modern seperti sekarang ini, banyak hal yang bisa kita gunakan dan kita dapatkan dari perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi, berarti manusia diuntut untuk bisa berusaha belajar lebih giat dan giat. Contoh bahasa yang menjadi bahasa nomor satu di dunia adalah bahasa Inggris. Dan bahasa internasional kedua yang di favoritkan adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin adalah bahasa internasional yang sedang berkembang di era sekarang. Untuk bisa mempelajari bahasa Mandarin, tidak bisa hanya mengandalkan belajar tatap muka dengan pengajar, tetapi dengan melalui perkembangan multimedia dan komunikasi maka sarana belajar lebih terdukung dan termotifasi.

Multimedia banyak diandalkan oleh banyak kalangan masyarakat untuk dijadikan sarana untuk kegiatan belajar. Salah satu contoh adalah membuat media – media pembelajaran bahasa asing yang sekarang banyak dibuat oleh orang – orang yang ahli dibidang tersebut untuk memudahkan user dalam mempelajari sesuatu melalui multimedia. Dengan adanya sarana multimedia, membuat aktifitas belajar lebih baik. Misalnya saja program yang akan penulis buat adalah sebuah sarana media pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang banyak dikatakan sebagian besar masyarakat adalah bahasa yang cukup rumit. Karena penulisannya yang cukup rumit dan tata bahasa yang beraneka ragam nada. Melalui multimedia akan sangat didukung oleh banyak program bantu. Program bantu yang biasa

digunakan dikalangan masyarakat sangat bervariasi, tetapi penulis disini akan mengenalkan program yang penulis gunakan untuk membuat sistem media pembelajaran menggunakan program Adobe Flash. Penulis menggunakan program tersebut karena dengan adanya bantuan Adobe Flash, Maka user tidak perlu bersusah payah untuk belajar melihat buku dengan mengingat dan menghafal banyaknya kosa kata bahasa Mandarin yang sangat banyak. Dengan program Adobe Flash, maka media pembelajaran yang dibuat akan menarik karena tampilan didalam media pembelajaran bahasa tersebut sangat *User Friendly*, artinya didalam program tersebut sudah tersedia banyak latihan, animasi, dan permainan yang mendukung user tersebut dalam mempelajari bahasa Mandarin. Sehingga dengan adanya metode pengajaran menggunakan sistem multimedia ini, maka user akan merasa tidak bosan untuk terus berusaha belajar. Karena didalam program Adobe Flash tersebut sudah mencakup banyak bantuan kriteria sarana pembantu seperti suara, teks, animasi yang dapat mendukung sarana kegiatan aktifitas belajar bahasa Mandarin bagi user itu sendiri.

Perkembangan di dunia teknologi juga berkembang sangat cepat. Teknologi hampir digunakan dan diterapkan dalam segala bidang, yang ditujukan untuk membantu dan memudahkan mendapatkan informasi serta kegiatan manusia lainnya. Salah satunya perkembangannya diterapkan dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini, banyak dari sekolah taman kanak-kanak sudah mengajarkan menggunakan teknologi dan belajar berbagai macam bahasa. Mereka diajarkan menggunakan komputer, dan belajar berbagai macam bahasa. Misalnya bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Bahasa menjadi semakin dibutuhkan untuk dapat saling berkomunikasi dalam era globalisasi sekarang. Khususnya untuk bidang pendidikan yang sudah banyak ditawarkan oleh berbagai sekolah dan universitas untuk program beasiswa diluar negeri. Maka diperlukannya pembelajaran bahasa sejak dini.

Di Indonesia sendiri, banyak warga Tionghoa yang masih memiliki kebudayaan yang sangat kental dari China, walau mereka sudah terpisah berpuluh – puluh tahun dari negara China sendiri. Tapi dari mereka hanya sekitar 30% yang bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin dengan fasih, dan sisanya sudah tercampur baur dengan kebudayaan Indonesia, sehingga banyak lembaga – lembaga

pembelajaran Bahasa Mandarin. Dalam sekolah dasar hingga menengah, pembelajaran bahasa masih menggunakan panduan buku pelajaran. Media text dianggap lama dan tidak menarik untuk menyampaikan informasi kepada usernya. Pelajar terkadang bosan dan tidak menguasai apa yang dipelajarinya. Multimedia dianggap lebih interaktif dan lebih mudah menyampaikan informasi yang diberikan.

Multimedia merupakan kombinasi teks, grafik, gambar, video dan audio dalam bentuk digital. Penggunaan multimedia secara efektif dalam proses belajar mengajar dapat membantu user mengembangkan berbagai keterampilan. Pembangunan aplikasi ini bertujuan untuk mengembangkan suatu aplikasi multimedia berbasis aplikasi desktop dan Web yang dapat membantu proses pembelajaran dengan metode visualisasi yang dapat mengugah minat belajar.

Pembelajaran adalah kegiatan secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati & Mudjiono dalam segala, 2005).

Melihat dari latar belakang tersebut serta untuk memenuhi kebutuhan belajar tersebut untuk menerapkannya dalam bidang teknologi, maka penulis tertarik untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin untuk tingkat TK di lembaga Sekolah Minggu Maitreya Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu proses belajar anak – anak dalam memahami Bahasa Mandarin dan dapat juga menarik daya minat belajar pelajar baik dari sekolah dasar maupun golongan umum untuk belajar Bahasa Mandarin.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana mengembangkan suatu aplikasi program bantu Bahasa Mandarin bagi anak – anak tingkat dasar TK berbasis multimedia ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi ini, terdapat beberapa pembatasan masalah, antara lain :

1. Elemen multimedia yang digunakan dalam pembuatan pengembangan aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin bagi tingkat pemula ini nantinya akan berbentuk Media cara belajar dasar bahasa mandarin, seperti belajar 4 nada dalam bahasa Mandarin, latihan belajar membaca kata dan kalimat dalam bahasa Mandarin, dan percakapan dalam bahasa mandarin.
2. Pengembangan aplikasi Pembelajaran bahasa Mandarin ini tidak bisa digunakan untuk mencari semua kosakata bahasa Mandarin, tetapi hanya berisi sebatas bahan – bahan pengajaran yang dilaksanakan oleh pengajar di Sekolah Minggu Maitreya yang diambil dari modul – modul pengajaran kurikulum bahasa Mandarin tingkat dasar TK.
3. Pengembangan aplikasi Pembelajaran bahasa Mandarin ini hanya berbentuk statik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

Mengembangkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah user untuk mengenal dan berkomunikasi dalam bahasa Mandarin dari dasar.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan data :

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi

b. Metode Studi Pustaka

Yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan studi pencarian bahan buku pembelajaran bahasa Mandarin tingkat TK dengan modul – modul pembahasan seperti :

- Latihan berbicara menyapa orang lain dalam bahasa mandarin.
- Percakapan antara sesama teman.
- Nama – nama binatang.
- Kosakata pelafalan nama – nama benda dalam bahasa mandarin.

Bahan buku yang digunakan sebagai materi pembelajaran dan pembuatan sistem ini adalah buku pelajaran bahasa mandarin yang langsung digunakan oleh lembaga Sekolah Minggu Mandarin untuk tingkat TK.

c. Metode Pengembangan Sistem.

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh.

Metode ini antara lain adalah :

- Analisis data, analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang sudah didapat dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan perancangan sistem.
- Desain, tahap ini mendefinisikan kebutuhan yang ada dan menggambarkan bagaimana sistem ini dibentuk dan persiapan perancangan aplikasi.
- Pengkodean, tahap ini adalah penerjemahan dari desain kedalam sebuah bahasa pemrograman.
- Pengujian, tahap ini merupakan pengujian terhadap program yang telah dibuat.

d. Studi Kasus

Studi Kasus yang saya ambil dan implementasikan adalah sebuah lembaga Sekolah Minggu bahasa Mandarin di sebuah Vihara Maitreya di daerah Malioboro. Saya melihat banyak kalangan anak – anak yang sangat menyukai dan mengikuti Sekolah Minggu bahasa Mandarin ini, sehingga saya berpikir untuk membuat sebuah program pembelajaran dimana dapat memudahkan anak anak dalam belajar nantinya bisa lebih memahami dan mengerti dengan bahasa Mandarin dengan sistem ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

### **1. BAB 1 Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, kebutuhan khusus, dan sistematika penulisan laporan.

### **2. BAB 2 Landasan Teori**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan didalam pembahasan masalah.

### **3. BAB 3 Analisis dan Perancangan Sistem**

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

### **4. BAB 4 Implementasi Dan Analisis Sistem**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

### **5. BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Program bantu ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin berbasis Multimedia yang diterapkan pada studi kasus : Lembaga Bahasa Mandarin Maitreya Yogyakarta

#### 5.2. Saran

Saran untuk kelanjutan pengembangan sistem adalah:  
Menambahkan banyak objek – objek yang ditampilkan dalam menu latihan. Agar wawasan si pengguna dalam mengikuti pelatihan ini dapat belajar lebih intensif.



## Daftar Pustaka

- Arliana, S., 2003, “Perencanaan dan Pembuatan Program Aplikasi Ensiklopedia hewan Prasejarah Berbasis Multimedia”, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Aidul, F., 2010, “ Perancangan Pengajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus Tenses”. Sumatera utara : Universitas Sumatera Utara.
- Ahira, A., 2010. “ Cara Belajar Bahasa Mandarin”.
- Andri, A., 2009, “ Hubungan Bahasa Lisan dan Tertulis dalam Bahasa Mandarin”.
- Andri, F., 2009, “Media Pembelajaran Interaktif dengan Kamus Audio Visual 3 Bahasa Berbasis Multimedia”. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Rosch, 1996 , “Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video”.
- McComick, 1996, “Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks”.
- Robin dan Linda, 2001, “Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video”.
- Turban dan kawan-kawan, 2002, “Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar”.