

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari sebuah bahasa terdapat 2 bagian yang penting yakni, pengucapan dan penulisan. Dalam bahasa tertentu penulisannya menggunakan serangkaian goresan yang telah ditentukan untuk membentuk sebuah kata, misalnya: *Hanzi (Mandarin)*, *Kanji (Jepang)*

Bila diamati secara seksama metode pembelajaran tersebut terjadi secara autodidak, namun bilamana seseorang hendak memulai pembelajaran tersebut yang dan dimulai dengan orang yang tidak memiliki pengetahuan akan cara penulisan dari tiap-tiap huruf tersebut maka tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan dalam memulai penulisan saat membuat sebuah huruf.

## I.2 Perumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam pengembangan aplikasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi menambah, menghapus, dan mengubah cara penulisan sebuah huruf *hànzì* (汉字)?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk mempelajari cara penulisan yang benar dalam bentuk huruf *hànzì* (汉字)?

## I.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat dan mengimplementasikan aplikasi untuk mengajarkan cara penulisan huruf *hànzì*
2. Membuat dan mengimplementasikan aplikasi untuk menambah, menghapus, dan mengubah cara penulisan sebuah huruf *hànzì*.

## **I.4 Batasan Masalah**

Dengan adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka dilakukan pembatasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini:

### **I.4.1 Batasan Perangkat Keras**

Aplikasi ini akan dikembangkan dalam bentuk *Desktop Application*, yang akan berjalan pada sebuah komputer. Komputer yang akan digunakan untuk menjalankan aplikasi ini sebaiknya memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Processor setara Intel Pentium IV (disarankan 1.7 Ghz atau lebih)
2. Memori 256MB (disarankan 512MB atau lebih).
3. Penyimpanan dengan minimal ruang 2 GB.

### **I.4.2 Batasan Perangkat Lunak**

Untuk pemakaiannya, aplikasi ini membutuhkan perangkat lunak pendukung yaitu:

1. Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2
2. Microsoft .Net Framework 2.0
3. Microsoft SQL Server 2000/2005
4. Microsoft Pinyin IME 3.0

### **I.4.3 Batasan Aplikasi**

Untuk pengembangan aplikasi ini dikarenakan cakupan terlalu luas maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini difokuskan pada cara penulisan sebuah huruf *hànzì*, yang dibentuk dari sejumlah goresan (*stroke*).
2. Aplikasi ini akan menginputkan sebuah kata dalam bentuk pinyin.
3. Penulisan *hànzì* digunakan dengan font *SimHei* (penggunaan font *SimHei* lebih mudah untuk dikenali)

## I.5 Sistematika Penulisan

**Bab I Pendahuluan**, bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

**Bab II Landasan Teori**, bab ini akan memuat teori-teori dan studi pustaka yang digunakan untuk menunjang dalam pengembangan dan pemakaian aplikasi.

**Bab III Analisis dan Perancangan**, bab ini akan menjelaskan mengenai analisa dan desain yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi. Hal-hal yang akan dijelaskan pada bab ini antara lain adalah desain basis data dan analisa UML.

**Bab IV Hasil Tercapai**, akan menjelaskan mengenai tampilan dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan. Pada bab ini juga akan dijelaskan potongan-potongan kode program yang merupakan fungsi penting pada aplikasi.

**Bab V Evaluasi**, akan menjelaskan mengenai pengujian yang dilakukan pada aplikasi yang dikembangkan. Hal-hal yang akan dijelaskan pada bab ini adalah mengenai metode pengujian yang dilakukan, juga hasil pengujian tersebut.

**Bab VI Penutup**, merupakan bab terakhir dari laporan ini. Bab ini akan berisi pembahasan dari evaluasi sistem, kesimpulan yang didapat dari pengembangan aplikasi serta saran-saran pengembangan terhadap aplikasi ini.