

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
MANDARIN UNTUK BISNIS IMPOR DARI CHINA**



MAGANG

**Paulus Michael Leang
00000054088**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
MANDARIN UNTUK BISNIS IMPOR DARI CHINA**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Paulus Michael Leang

00000054088

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Paulus Michael Leang

NIM : 00000054088

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Bisnis Impor dari China

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2024

U
M
M
N

U
N
I
V
E
R
S
I
T

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A



(Paulus Michael Leang)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dikarenakan penulis sudah berhasil menulis laporan magang yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Bisnis Impor dari China" sebagai salah satu syarat kelulusan.

Laporan ini menguraikan proses perancangan dan hasil dari kerja magang penulis selama 3 bulan. Aplikasi ini bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Mandarin di sektor bisnis impor jadi lebih menyenangkan dengan fitur cerita interaktif.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc. (OCA, CEH, CEI), selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Alethea Suryadibrata, S.Kom., M.Eng., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Bapak Adityo Nugroho selaku supervisor yang telah senantiasa membimbing selama magang.
6. Orang tua yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat meningkatkan kesadaran user akan pentingnya bahasa Mandarin, dan dengan percaya diri dapat melakukan bisnis dengan supplier.

Tangerang, 19 Desember 2024



Paulus Michael Leang

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN UNTUK BISNIS IMPOR DARI CHINA

Paulus Michael Leang

ABSTRAK

Dalam era globalisasi yang semakin pesat ini, sangat diperlukan pengetahuan berbahasa untuk bisa berkomunikasi dengan lancar. Kemampuan berbahasa sangat dibutuhkan untuk melakukan interaksi bisnis. Untuk saat ini, bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan dalam berbagai aspek. Namun, selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin juga mengalami perkembangan yang pesat. Melihat perkembangan bahasa Mandarin yang pesat, bukan tak mungkin bahwa kedepannya bahasa Mandarin dapat digunakan menjadi bahasa internasional menggantikan bahasa Inggris di segala aspek, termasuk bisnis impor. Aplikasi dibuat pada platform iOS, dan dengan fitur utama *interactive story*, pengguna diajak untuk terjun langsung ke skenario bisnis. Dari pengalaman kerja magang yang telah dilakukan, aplikasi berhasil dirancang dan dibangun, serta sudah dipresentasikan kepada *supervisor*.

Kata kunci: Mandarin, bahasa, iOS, bisnis, impor

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF A MANDARIN LANGUAGE LEARNING
APPLICATION FOR IMPORT BUSINESS FROM CHINA**

Paulus Michael Leang

ABSTRACT

In this rapidly evolving era of globalization, language proficiency is essential for smooth communication. Language skills are important for communication in business. Currently, English is currently the international language, and is widely used in every fields. While English is the global language, Mandarin is also experiencing significant growth. Given the rapid development of Mandarin, in the near future, Mandarin could replace English as the international language in every fields, including import business. This application is developed for the iOS platform, featuring an interactive story as its main feature. Through this feature, users are immersed in business scenarios to enhance their learning experience. From the internship experience that has been undertaken, this application has been successfully designed, developed, and has been presented to the supervisor.

Keywords: *Mandarin, language, iOS, business, import*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	5
3.2 Tugas yang Dilakukan	6
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	6
3.3.1 Perancangan Aplikasi	8
3.3.2 Hasil Kerja	17
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	28
3.4.1 Kendala	28
3.4.2 Solusi	29
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	30
4.1 Simpulan	30
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

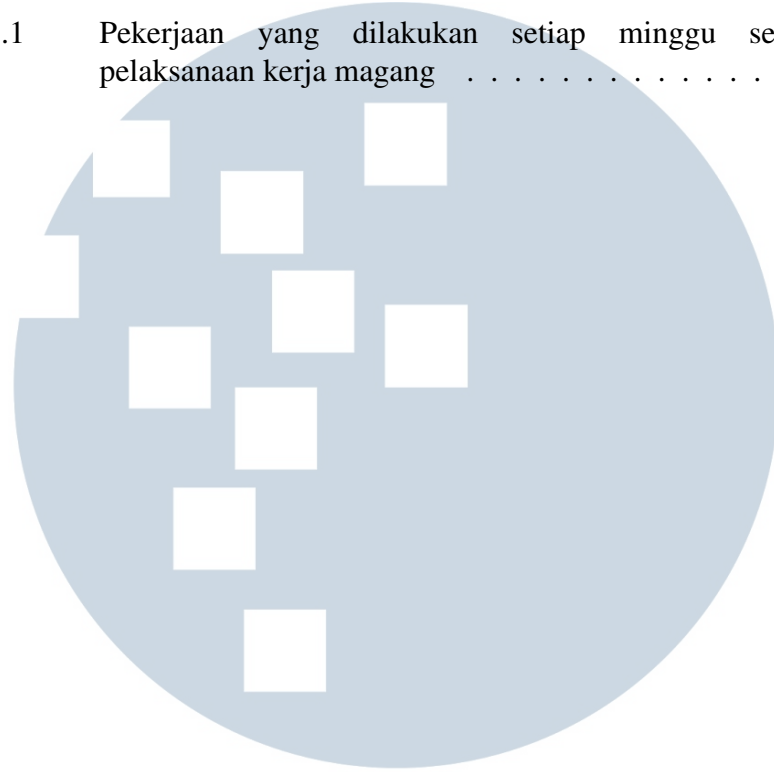
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Struktur Organisasi Perusahaan	4
Gambar 3.1	Tim yang terlibat dalam proyek magang	5
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> untuk halaman utama	9
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> untuk halaman <i>Interactive Story</i>	10
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> untuk halaman <i>Photo Challenge</i>	11
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> untuk halaman <i>Goal Page</i>	12
Gambar 3.6	<i>Physical ERD</i> untuk aplikasi	13
Gambar 3.7	<i>Mock up Home Page</i>	14
Gambar 3.8	<i>Mock-up Interactive Story Quiz Pilihan</i>	15
Gambar 3.9	<i>Mock-up Interactive Story Quiz Speaking</i>	16
Gambar 3.10	<i>Overview Home Page</i>	18
Gambar 3.11	<i>Overview Interactive Story 1</i>	19
Gambar 3.12	<i>Overview Quiz Pilihan</i>	21
Gambar 3.13	<i>Overview Quiz Speaking</i>	22
Gambar 3.14	<i>Overview Photo Challenge</i>	23
Gambar 3.15	<i>Overview Halaman Kamera</i>	24
Gambar 3.16	<i>Overview Hasil Photo Challenge (Salah)</i>	25
Gambar 3.17	<i>Overview Hasil Photo Challenge (Benar)</i>	26
Gambar 3.18	<i>Overview Goal Page</i>	27
Gambar 3.19	<i>Overview Goal Page saat task telah selesai</i>	28



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan setiap minggu selama pelaksanaan kerja magang	7
-----------	--	---



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1	32
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card	33
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1	34
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1	45
Lampiran 5	Form Bimbingan	46
Lampiran 6	TurnItIn	47

