Si RaJa [Sinau Aksara Jawa]

1. **Pengantar**

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia dan menjadi salah satu bukti kekayaan bahasa yang dimiliki bangsa Indonesia. Dewasa ini telah kita ketahui bahwa bahasa jawa banyak tidak diminati oleh masyarakat jawa sendiri, tetapi masyarakat luar jawa seperti orang luar negeri banyak yang minat untuk belajar bahasa jawa dan khususnya aksara jawa. Solusi untuk pembelajaran bahasa ini hanya lewat buku Pepak Aksara Jawa, tetapi buku ini masih belum bisa menarik minat masyarakat dan pelajar untuk mempelajari Bahasa Jawa.

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Dari teknologi yang kian maju inilah yang memotivasi kami untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa/aksara jawa. Maka, kami mempunyai solusi untuk menambah minat masyarakat agar tidak meninggalkan bahasa jawa dan mempermudah masyarakat luar negeri yang minat belajar bahasa jawa / aksara jawa hanya dalam genggaman, lewat Aplikasi “Sinau Aksara Jawa”. Dengan fitur yang menarik agar user lebih minat dalam belajar bahasa jawa.

Aplikasi “Sinau Aksara Jawa” ini merupakan aplikasi yang akan dijalankan lewat sistem operasi Android. Dengan didasarkan dengan kemenarikan aplikasi yang kita ajukan, kami berharap aplikasi ini benar-benar menjadi solusi terhadap individu yang membutuhkan solusi dalam pembelajaran bahasa jawa.

1. **Analisis Kebutuhan Sistem**

Aplikasi ini mempunyai fitur antara lain :

* Aksara Jawa (ho, no, co, ro s/d ngo)
* Menampilkan tulisan aksara jawa sesuai dengan inputan dari user
* Terdapat contoh penulisan kata sederhana dengan menggunakan aksara jawa
* Animasi gambar anak kecil dengan menggunakan baju adat jawa pada tampilan awal aplikasi

Kebutuhan Sistem

* File bentuk gambar tulisan jawa
* Menampilkan contoh kata dengan aksara jawa

1. **Prosedur Pengujian**

Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi “Si RaJa” ini menggunakan metode pengujian *Black Box Testing.* Pengujian *Black Box Testing* dilakukan dengan cara menguji beberapa aspek sistem dengan sedikit memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Aplikasi dikatakan dapat berfungsi dengan baik yaitu pada saat input diberikan dan output memberikan hasil sesuai dengan spesifikasi sistem yang dibuat.

1. Katagori Keberhasilan dalam Pengujian

Dalam pengujian terhadap sebuah perangkat lunak harus ditetapkan katagori keberhasilan dalam setiap kasus uji yang dilakukan, berikut ini dikelompokkan dua katagori keberhasilan sebagai berikut :

* Berhasil

Untuk katagori berhasil, jika dalam sebuah kasus uji telah memenuhi tujuan pengujian yang telah ditetapkan, serta memiliki kinerja seperti yang diharapkan.

* Tidak Memenuhi

Untuk katagori tidak memenuhi, jika dalam sebuah kasus uji TIDAK memenuhi tujuan pengujian yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kasus uji tersebut dinyatakan tidak memenuhi.

1. **Hasil Pengujian**

Aplikasi yang telah dirancang perlu diuji melalui berbagai macam proses. Pada pengujian aplikasi “Si RaJa” ini menggunakan pengujian yang di utamakan pada user interface, untuk mendukung hal tersebut pengujian menggunakan *Black Box Testing.*

1. Rekap Pengujian

Berikut ini adalah rekap hasil pengujian terhadap menu-menu yang dikembangkan dalam aplikasi “Si RaJa”.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Menu | Unjuk Kerja | Keterangan |
| 1. | Home | Menampilkan tampilan home | Berhasil |
|  |  | Menampilakan menu Start, Tutorial, About us | Berhasil |
|  |  | Menampilkan menu materi setelah user mengeklik *Start* | Berhasil |
|  |  | Menampilkan penjelasan prosedur penggunaan materi setelah user mengeklik *Tutorial* | Berhasil |
|  |  | Menampilakan struktur organisasi dari pembuat organisai setelah user mengeklik *About Us* | Berhasil |
|  |  |  |  |
| 2. | Start | Menampilkan materi aksara jawa | Berhasil |
|  |  | Menampilkan menu baru yang berisi tentang contoh-contoh kata setelah user mengeklik huruf aksara jawa | Berhasil |
|  |  | Menampilkan button *Play* | Berhasil |
|  |  | Menampilkan button *Prev dan Next* | Berhasil |
|  |  | Menampilkan menu test akademi setelah user mengeklik button play | Berhasil |
| 3. | Quiz | Menampilkan gambar animasi | Berhasil |
|  |  | Menampilkan kata aksara jawa | Berhasil |
|  |  | Menampilkan uju akademi berupa mencocokkan huruf | Berhasil |
|  |  | Menampilkan test akademi yang lain setelah user mengeklik button *Next* | Berhasil |
|  |  | Menampilkan menu *Home* setelah user mengeklik button *Home* | Berhasil |
|  |  | Meng drag and drop aksara jawa ke menu | Tidak memenuhi |
|  |  | Menampilakan nilai hasil kerja Quiz | Tidak Memenuhi |

**D. Pembahasan Hasil Pengujian**

**E. Kesimpulan**