

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 30 responden, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia telah berhasil dikembangkan.
2. Aplikasi pembelajaran Aksara Jawa ini, mampu meningkatkan minat belajar penggunanya dengan menerapkan aspek multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan animasi. Hasil tersebut telah dibuktikan dengan hasil kuisioner yang menunjukkan 22,41% responden mengatakan aplikasi ini 'Sangat Baik', 50,34% responden mengatakan aplikasi ini 'Baik', 18,96% responden mengatakan aplikasi ini 'Cukup', dan 1,37% responden mengatakan aplikasi ini 'Tidak Baik'.

#### 6.2. Saran

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi APAJ ini lebih lanjut adalah :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk materi aksara Jawa yang lebih kompleks.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jawa sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiasto, Jarot, 2006, *Pengembangan Aplikasi E-Learning Japanese Language Proficiency Test*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Diginovac, Maulana, Nasution, 2008, *Draw and Animate With Flash*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Dismas, Octavianus, 2009, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Hartuti, C. Sri, 2008, *Pustaka Ajining Sastra VIII*, Radhita Buana, Yogyakarta.
- Hendratman, Hendi, 2008, *The Magic Of Macromedia Director (edisi revisi)*, Penerbit Informatika, Bandung.
- Kusumadewi, Dhinta, 2010, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Ningsih, Shanti Ratna, 2009, *Pengembangan Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Prabowo, Yogi, 2009, *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Nusantara Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Suryadipura, R.T., Setyowati, Beta, dan Setyorini, Gamma, 2007, *Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa, jilid I*, YRAMA WIDYA, Bandung.
- Suryadipura, R.T., Setyowati, Beta, dan Setyorini, Gamma, 2007, *Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa, jilid II*, YRAMA WIDYA, Bandung.

# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

Dipersiapkan oleh:

Riyanti Teresa / 06 07 05037

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>SKPL-APAJ</b>		1/19
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APAJ	1 / 19
----------------------------------	------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

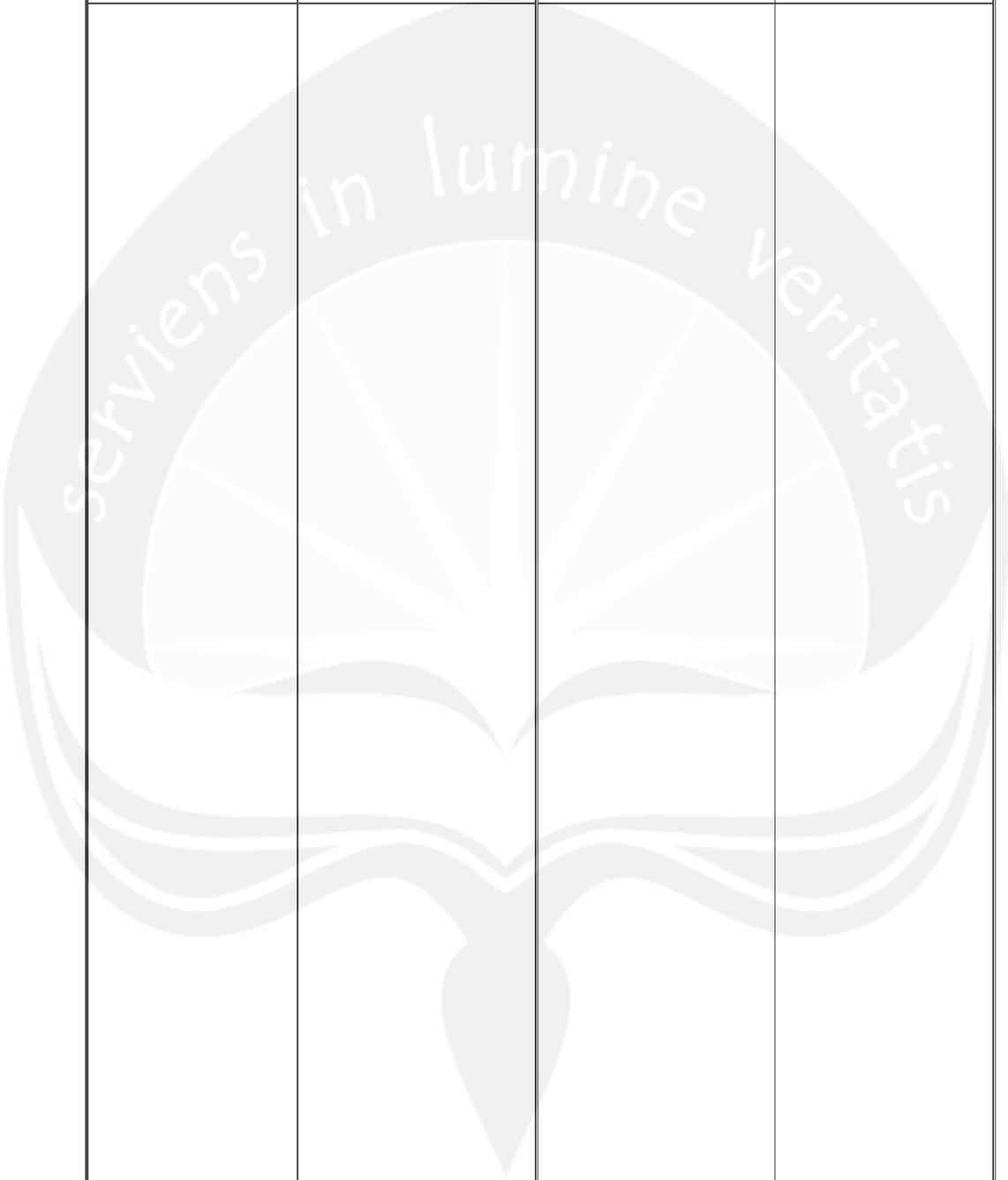
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan.....	5
1.2	Lingkup Masalah.....	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	5
1.4	Referensi.....	6
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	6
2	Deskripsi Kebutuhan.....	6
2.1	Perspektif produk.....	6
2.2	Fungsi Produk.....	7
2.3	Karakteristik Pengguna.....	8
2.4	Batasan-batasan.....	9
3	Kebutuhan khusus.....	9
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	9
3.2	Kebutuhan fungsionalitas.....	9
4	Kamus Data.....	14

## Daftar Gambar

Gambar 3.1	DFD Level 0 APAJ.....	10
Gambar 3.2	DFD Level 1 APAJ.....	11
Gambar 3.3	DFD Level 2 APAJ proses Aksara.....	12
Gambar 3.4	DFD Level 2 APAJ proses Tutorial.....	13
Gambar 3.5	DFD Level 2 APAJ proses Info.....	14

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak APAJ (Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa) bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak, perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-APAJ ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak APAJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran aksara Jawa dasar.
2. Menangani pembelajaran aksara Jawa pasangan.
3. Menangani pembelajaran sandhangan aksara Jawa.
4. Memberikan soal-soal latihan.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-APAJ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada APAJ (Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
APAJ	Perangkat lunak untuk pembelajaran Aksara Jawa.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Yogi Prabowo, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak MPN*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yaitu tujuan pembuatan, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak APAJ yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, dan batasan dalam penggunaan perangkat lunak APAJ tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak APAJ yang akan dikembangkan.

## 2 Deskripsi Kebutuhan

### 2.1 Perspektif produk

APAJ merupakan aplikasi yang menyediakan pembelajaran mengenai Aksara Jawa, yang meliputi huruf dasar dan huruf pasangan, sandhangan, dan soal-soal latihan.

Aplikasi ini dikembangkan berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Sistem ini nantinya akan dapat digunakan para pelajar, khususnya siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar.

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak APAJ adalah sebagai berikut:

### 1. Fungsi Aksara (**SKPL-APAJ-001**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan aksara Jawa, meliputi huruf dasar, huruf pasangan, sandhangan, dan tanda baca.

Fungsi Aksara mencakup :

#### a. Fungsi Dasar (**SKPL-APAJ-001-01**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua huruf dasar dan penulisannya.

#### b. Fungsi Pasangan (**SKPL-APAJ-001-02**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua huruf pasangan dan penulisannya.

#### c. Fungsi Sandhangan (**SKPL-APAJ-001-03**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua sandhangan dan penulisannya.

#### d. Fungsi Tanda Baca (**SKPL-APAJ-001-04**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua tanda baca dan penulisannya.

### 2. Fungsi Tutorial (**SKPL-APAJ-002**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tentang tutorial Aksara Jawa, meliputi contoh kalimat.

Fungsi Tutorial mencakup :

#### a. Fungsi Bab 1 (**SKPL-APAJ-002-01**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 1.

#### b. Fungsi Bab 2 (**SKPL-APAJ-002-02**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 2.

- c. Fungsi *Bab 3* (**SKPL-APAJ-002-03**)  
Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 3.
  - d. Fungsi *Bab 4* (**SKPL-APAJ-002-04**)  
Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 4.
  - e. Fungsi *Bab 5* (**SKPL-APAJ-002-05**)  
Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 5.
3. Fungsi *Soal Latihan* (**SKPL-APAJ-003**)  
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan soal-soal latihan dari tutorial yang sudah dipelajari oleh pengguna.
4. Fungsi *Info* (**SKPL-APAJ-004**)  
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi yang berkaitan dengan program.  
Fungsi Info mencakup :
- a. Fungsi *Tentang Aplikasi* (**SKPL-APAJ-004-01**)  
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.
  - b. Fungsi *Tentang Jawa* (**SKPL-APAJ-004-02**)  
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang suku Jawa.
  - c. Fungsi *Tentang Pembuat* (**SKPL-APAJ-004-03**)  
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan profil pembuat program.

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari user perangkat lunak APAJ yaitu siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APAJ	8/ 19
----------------------------------	------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

## **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak APAJ tersebut adalah:

1. Kebijakan umum  
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan APAJ.
2. Keterbatasan perangkat keras  
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

## **3 Kebutuhan khusus**

### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak APAJ meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat lunak.

#### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

User berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara dengan format program dengan pilihan fungsi dan tampilan informasi pada layar monitor.

#### **3.1.2 Antarmuka perangkat lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan APAJ adalah sebagai berikut:

1. Nama : Windows XP  
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk perangkat lunak.

### **3.2 Kebutuhan fungsionalitas**

#### **3.2.1 Aliran Informasi**

##### **3.2.1.1 DFD Level 0 APAJ**

###### **3.2.1.1.1 Entitas Data**

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak APAJ ini adalah user.

### 3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak APAJ ini yaitu memilih salah satu menu dari semua menu yang disediakan oleh aplikasi, kemudian diproses menjadi informasi yang dikehendaki. Setelah proses maka akan ditampilkan menu sesuai yang diinginkan user.

### 3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 DFD Level 0 APAJ

### 3.2.1.2 DFD Level 1 APAJ

#### 3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 0, yaitu user.

#### 3.2.1.2.2 Proses

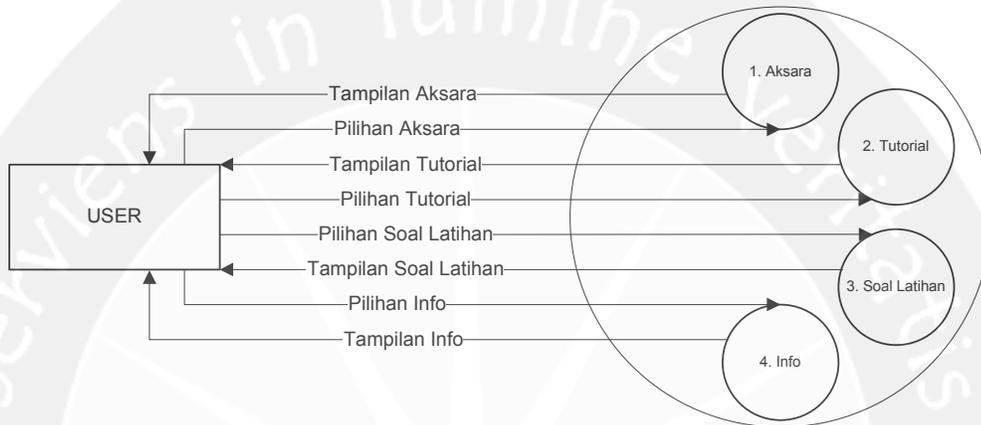
Proses yang terjadi pada DFD level 1 ini mencakup 4 proses yaitu:

1. Menu Aksara adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu untuk menampilkan tutorial huruf dasar, huruf pasangan, sandhangan, dan tanda baca.
2. Menu Tutorial adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu tutorial dari Bab 1 sampai Bab 5.
3. Menu Latihan adalah suatu proses untuk menampilkan soal latihan.

4. Menu Info adalah suatu proses untuk menampilkan informasi tentang aplikasi, tentang Jepang dan profil pembuat.

### 3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.2 DFD Level 1 APAJ

### 3.2.1.3 DFD Level 2 APAJ Proses Aksara

#### 3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

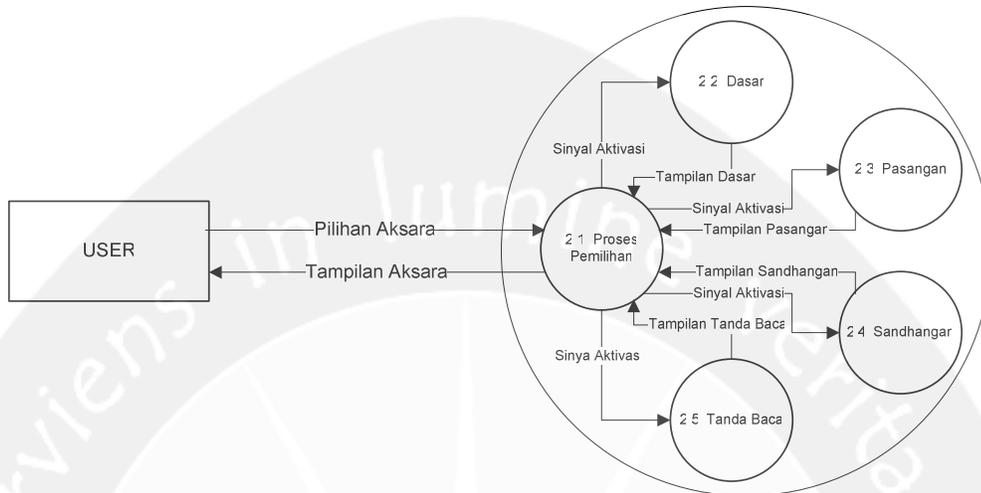
#### 3.2.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APAJ proses Aksara ini yaitu:

1. Tampil Dasar adalah proses untuk menampilkan seluruh huruf dasar.
2. Tampil Pasangan adalah proses untuk menampilkan seluruh huruf pasangan.
3. Tampil Sandhangan adalah proses untuk menampilkan seluruh sandhangan.
4. Tampil Tanda Baca adalah proses untuk menampilkan seluruh tanda baca.

### 3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.3 DFD Level 2 APAJ proses Aksara

### 3.2.1.4 DFD Level 2 APAJ Proses Tutorial

#### 3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

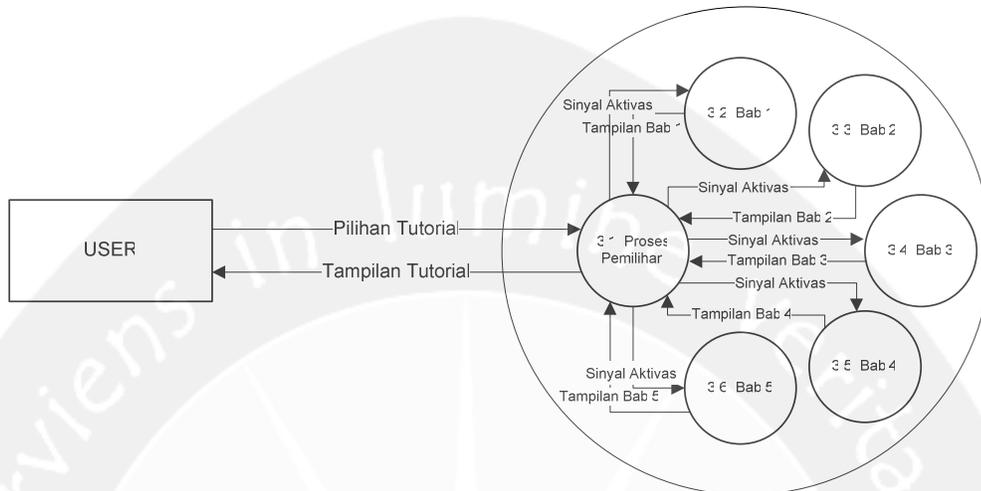
#### 3.2.1.4.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APAJ proses Tutorial ini yaitu :

1. Tampil Tutorial Bab 1 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 1.
2. Tampil Tutorial Bab 2 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 2.
3. Tampil Tutorial Bab 3 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 3.
4. Tampil Tutorial Bab 4 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 4.
5. Tampil Tutorial Bab 5 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 5.

### 3.2.1.4.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.4 DFD Level 2 APAJ proses Tutorial

### 3.2.1.5 DFD Level 2 APAJ Proses Info

#### 3.2.1.5.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

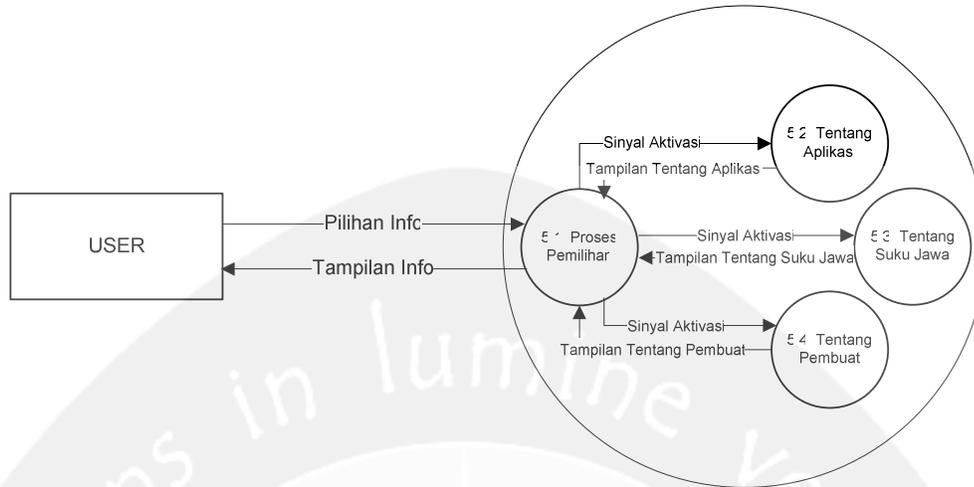
#### 3.2.1.5.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APAJ proses Info ini yaitu:

1. Tampil Tentang Aplikasi adalah proses untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.
2. Tampil Tentang Jawa adalah proses untuk menampilkan informasi tentang suku Jawa.
3. Tampil Tentang Pembuat adalah proses untuk menampilkan informasi tentang profil pembuat.

### 3.2.1.5.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.5 DFD Level 2 APAJ proses Info

#### 4 Kamus Data

Kamus Data berdasar DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Pilihan Aksara - Dasar  
 Deskripsi : Pilihan menu Aksara - Dasar yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : User  
 Ke : Proses Aksara  
 Struktur Data : [Pilihan 20 Dasar]

Nama Data : Tampilan Aksara - Dasar  
 Deskripsi : Tampilan menu Aksara - Dasar yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Proses Aksara  
 Ke : User  
 Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Aksara - Pasangan  
 Deskripsi : Pilihan menu Aksara - Pasangan yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : User  
 Ke : Proses Aksara  
 Struktur Data : [Pilihan 20 Pasangan]

Nama Data : Tampilan Aksara - Pasangan  
Deskripsi : Tampilan menu Aksara - Pasangan yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Aksara  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Aksara - Sandhangan  
Deskripsi : Pilihan menu Aksara - Sandhangan yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Aksara  
Struktur Data : [Pilihan 9 Sandhangan]

Nama Data : Tampilan Aksara - Sandhangan  
Deskripsi : Tampilan menu Aksara - Sandhangan yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Aksara  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Aksara - Tanda Baca  
Deskripsi : Pilihan menu Aksara - Tanda Baca yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Aksara  
Struktur Data : [Pilihan 3 Tanda Baca]

Nama Data : Tampilan Aksara - Tanda Baca  
Deskripsi : Tampilan menu Aksara - Tanda Baca yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Aksara  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APAJ	15/ 19
----------------------------------	------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 1  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 1 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 1  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 1 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 2  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 2 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 2  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 2 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 3  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 3 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APAJ	16/ 19
----------------------------------	------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 3  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 3 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 4  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 4 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 4  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 4 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 5  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 5 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 5  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 5 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Soal Latihan  
Deskripsi : Pilihan menu Soal Latihan yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Soal Latihan  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Soal Latihan  
Deskripsi : Tampilan menu Soal Latihan yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Soal Latihan  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Info - Tentang Aplikasi  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Aplikasi yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Aplikasi  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Aplikasi yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Info - Tentang Suku Jawa  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Suku Jawa yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Suku Jawa  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Suku Jawa  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Info - Tentang Pembuat  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Pembuat  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Pembuat  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Pembuat  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

Dipersiapkan oleh:

Riyanti Teresa / 06 07 05037

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-APAJ</b>		1/29
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APAJ	1/ 29
----------------------------------	------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

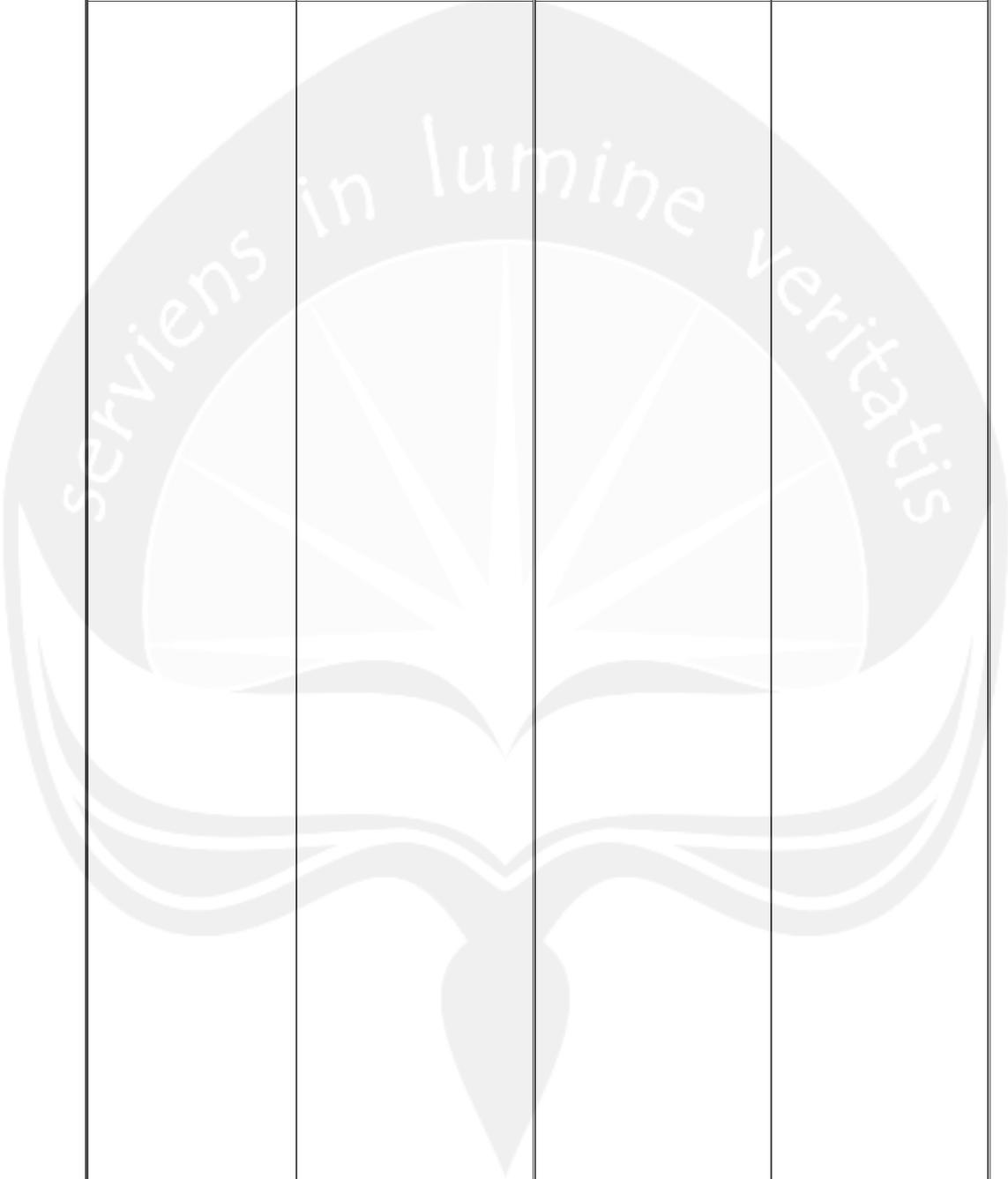
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

Daftar Gambar.....	5
1 Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan.....	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	6
1.4 Referensi.....	6
2 Dekomposisi Modul.....	7
2.1 Rancangan Arsitektur.....	7
3 Perancangan Antarmuka dan Fungsional.....	7
3.1 Antarmuka Halaman Intro.....	7
3.2 Antarmuka Halaman Utama.....	8
3.3 Antarmuka Halaman Aksara Jawa.....	10
3.4 Antarmuka Halaman Dasar.....	12
3.5 Antarmuka Halaman Huruf Pasangan.....	13
3.6 Antarmuka Halaman Sandhangan.....	14
3.7 Antarmuka Halaman Tanda Baca.....	15
3.8 Antarmuka Halaman Tutorial.....	16
3.9 Antarmuka Halaman Bab 1.....	18
3.10 Antarmuka Halaman Bab 2.....	19
3.11 Antarmuka Halaman Bab 3.....	20
3.12 Antarmuka Halaman Bab 4.....	21
3.13 Antarmuka Halaman Bab 5.....	23
3.14 Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	24
3.15 Antarmuka Halaman Info.....	25
3.16 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	26
3.17 Antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa.....	27
3.18 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat.....	28

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur.....	7
Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Intro.....	8
Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama.....	8
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Aksara Jawa .....	11
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Huruf Dasar .....	12
Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Huruf Pasangan.....	13
Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Sandhangan.....	14
Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Tanda Baca.....	15
Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Tutorial .....	16
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Bab 1.....	18
Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Bab 2 .....	19
Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Bab 3 .....	20
Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Bab 4 .....	22
Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Bab 5 .....	23
Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	24
Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Info.....	25
Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi .....	26
Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa.....	27
Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat .....	28

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak APAJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran aksara Jawa dasar.
2. Menangani pembelajaran aksara Jawa pasangan.
3. Menangani pembelajaran sandhangan aksara Jawa.
4. Memberikan soal-soal latihan.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-APAJ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
APAJ	Perangkat lunak untuk pembelajaran Aksara Jawa.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Riyanti Teresa, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*

*APAJ*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

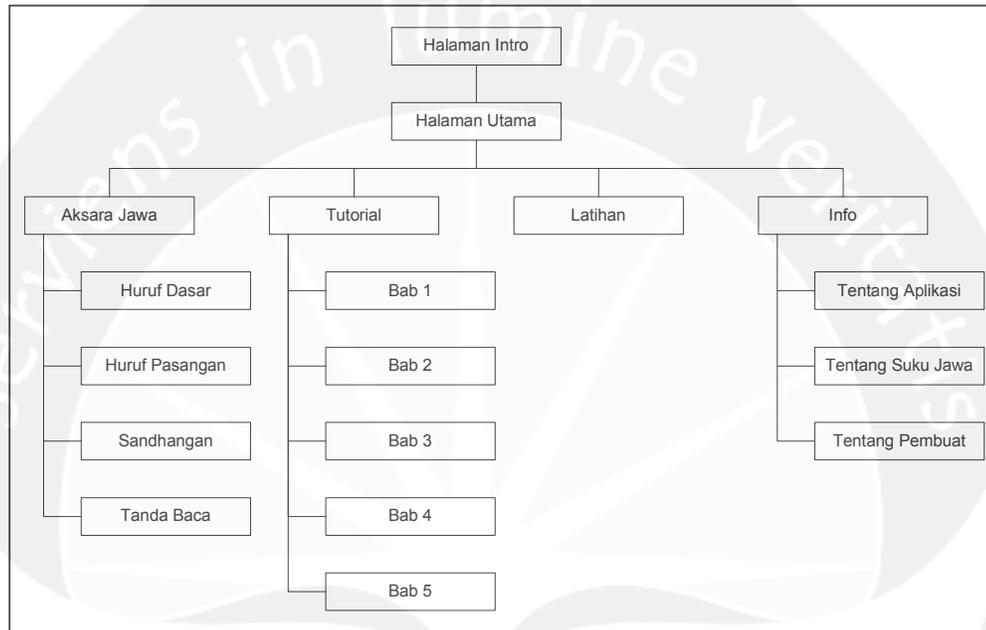
Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APAJ	6/ 29
----------------------------------	------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

## 2 Dekomposisi Modul

### 2.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan Arsitektur aplikasi APAJ merupakan rancangan arsitektur untuk pengguna. Rancangan arsitektur dapat ditunjukkan oleh gambar sebagai berikut:

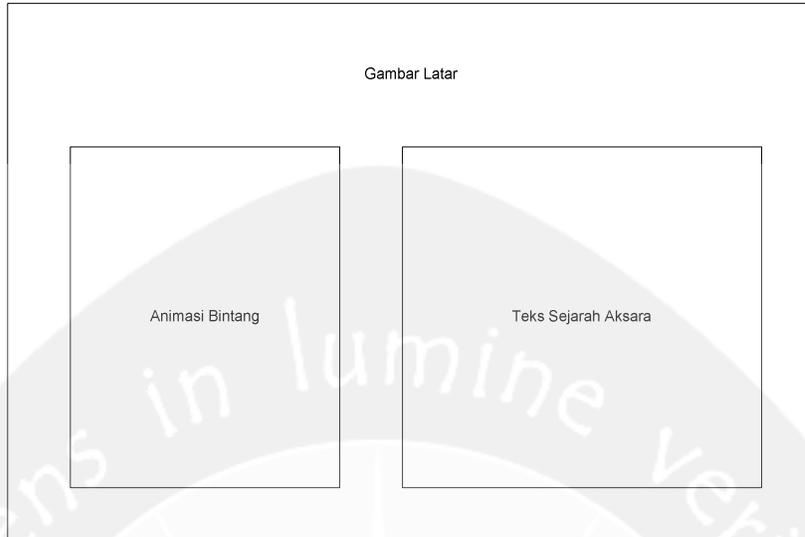


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur

## 3 Perancangan Antarmuka dan Fungsional

### 3.1 Antarmuka Halaman Intro

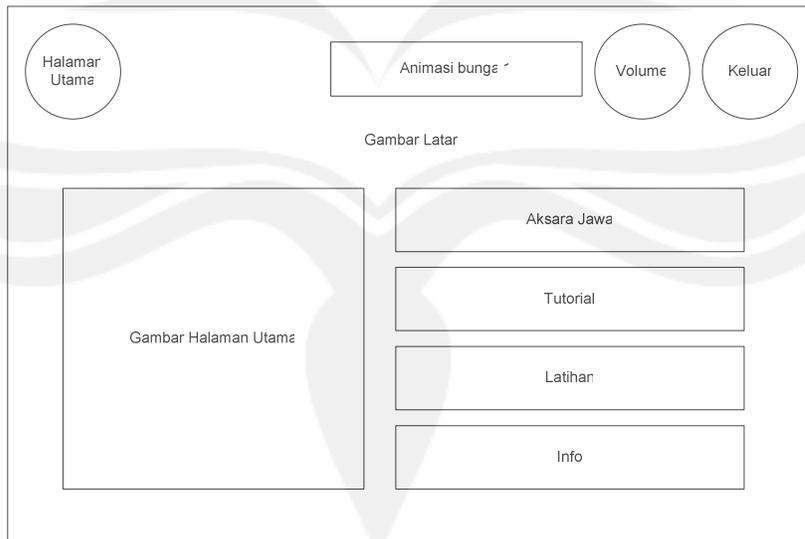
Antarmuka Halaman Intro merupakan halaman pembuka dari aplikasi APAJ. Perancangan antarmuka Halaman Intro dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Intro**

### 3.2 Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka Halaman Utama merupakan halaman utama yang berisi menu navigasi utama program dari aplikasi APAJ. Perancangan antarmuka Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama**

### 3.2.1 Deskripsi Tombol Halaman Utama

Tombol Halaman Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Utama. Untuk selanjutnya tombol Halaman Utama akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Home"
end
```

### 3.2.2 Deskripsi Tombol Volume

Tombol Volume merupakan tombol yang digunakan untuk mengeraskan atau mengecilkan suara sound. Untuk selanjutnya tombol Volume akan berada disetiap halaman yang ada. Tombol ini menggunakan library yang sudah ada pada Macromedia Director yaitu Channel Volume Slider.

### 3.2.3 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol Keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Untuk selanjutnya tombol Keluar akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  halt
end
```

### 3.2.4 Deskripsi Tombol Aksara Jawa

Tombol Aksara Jawa merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Aksara Jawa.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "AksaraJawa"
end
```

### **3.2.5 Deskripsi Tombol Tutorial**

Tombol Tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

### **3.2.6 Deskripsi Tombol Latihan**

Tombol Latihan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Latihan.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "SoalLatihan"
end
```

### **3.2.7 Deskripsi Tombol Info**

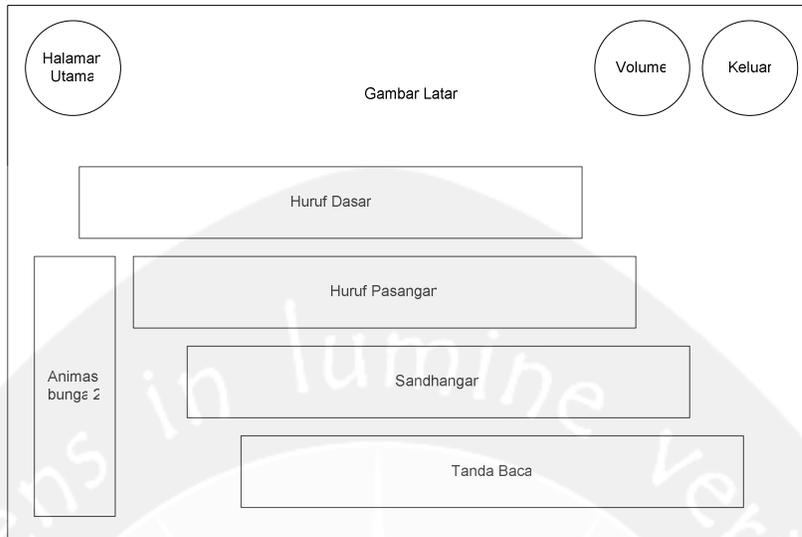
Tombol Info merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Info.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Info"
end
```

## **3.3 Antarmuka Halaman Aksara Jawa**

Antarmuka Halaman Aksara Jawa merupakan halaman yang menampilkan menu pilihan untuk memilih huruf dasar, huruf pasangan, sandhangan, atau tanda baca. Perancangan antarmuka Halaman Aksara Jawa dapat dilihat pada Gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Aksara Jawa**

### **3.3.1 Deskripsi Tombol Huruf Dasar**

Tombol Huruf Dasar merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Huruf Dasar.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "HurufDasar"
end
```

### **3.3.2 Deskripsi Tombol Huruf Pasangan**

Tombol Huruf Pasangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Huruf Pasangan.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "HurufPasangan"
end
```

### **3.3.3 Deskripsi Tombol Sandhangan**

Tombol Sandhangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Sandhangan.

Secara prosedural:

```

on mouseUp me
  go to "Sandhangan"
end

```

### 3.3.4 Deskripsi Tombol Tanda Baca

Tombol Tanda Baca merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tanda Baca.

Secara prosedural:

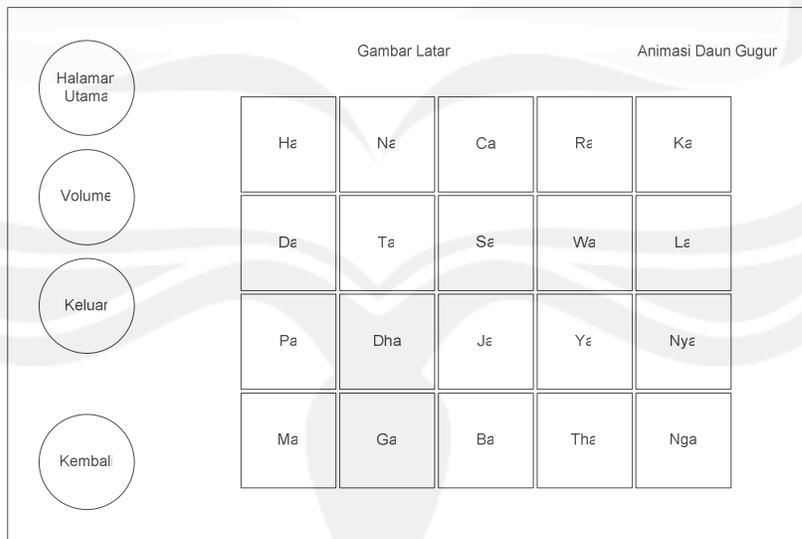
```

on mouseUp me
  go to "TandaBaca"
end

```

### 3.4 Antarmuka Halaman Dasar

Antarmuka Halaman Dasar merupakan halaman yang menampilkan seluruh huruf dasar (Carakan) dari Aksara Jawa. Perancangan antarmuka Halaman Dasar dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Huruf Dasar

#### 3.4.1 Deskripsi Tombol Dasar

Tombol Dasar merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi penulisan huruf dasar.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'ha':

```
on mouseUp me
  go to "Dasar-ha"
end
```

### 3.4.2 Deskripsi Tombol Kembali

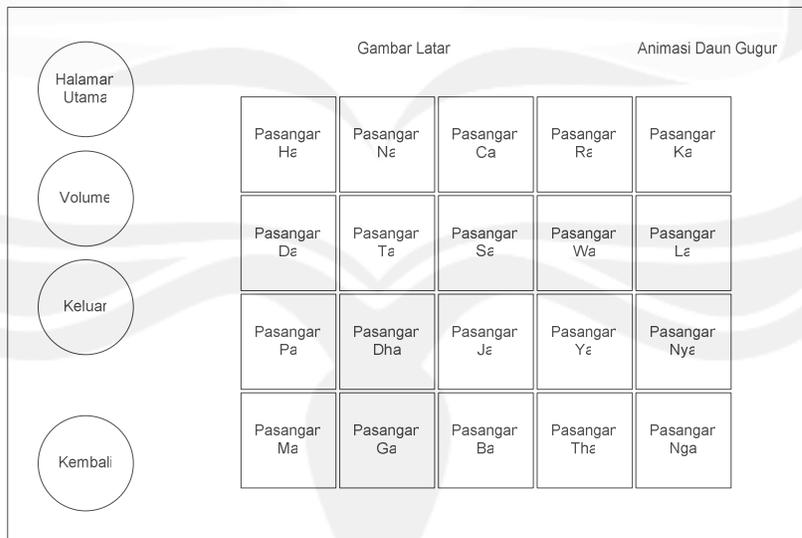
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "AksaraJawa"
end
```

### 3.5 Antarmuka Halaman Huruf Pasangan

Antarmuka Halaman Huruf Pasangan merupakan halaman yang menampilkan seluruh huruf pasangan dari Aksara Jawa. Perancangan antarmuka Halaman Huruf Pasangan dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Huruf Pasangan

#### 3.5.1 Deskripsi Tombol Pasangan

Tombol Pasangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi penulisan huruf pasangan.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'ha':

```
on mouseUp me
  go to "Pasangan-ha"
end
```

### 3.5.2 Deskripsi Tombol Kembali

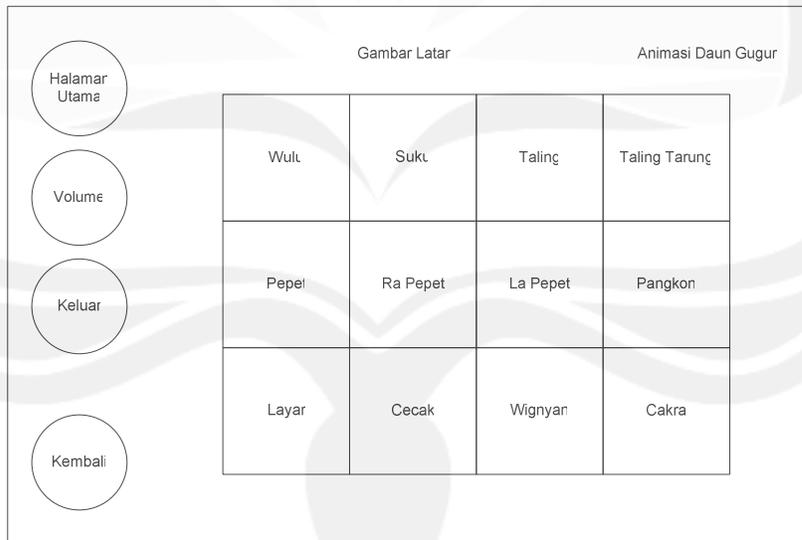
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "AksaraJawa"
end
```

## 3.6 Antarmuka Halaman Sandhangan

Antarmuka Halaman Sandhangan merupakan halaman yang menampilkan seluruh sandhangan dari Aksara Jawa. Perancangan antarmuka Halaman Sandhangan dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Sandhangan

### 3.6.1 Deskripsi Tombol Sandhangan

Tombol Sandhangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi penulisan sandhangan.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'i':

```
on mouseUp me
  go to "Sandhangan-i"
end
```

### 3.6.2 Deskripsi Tombol Kembali

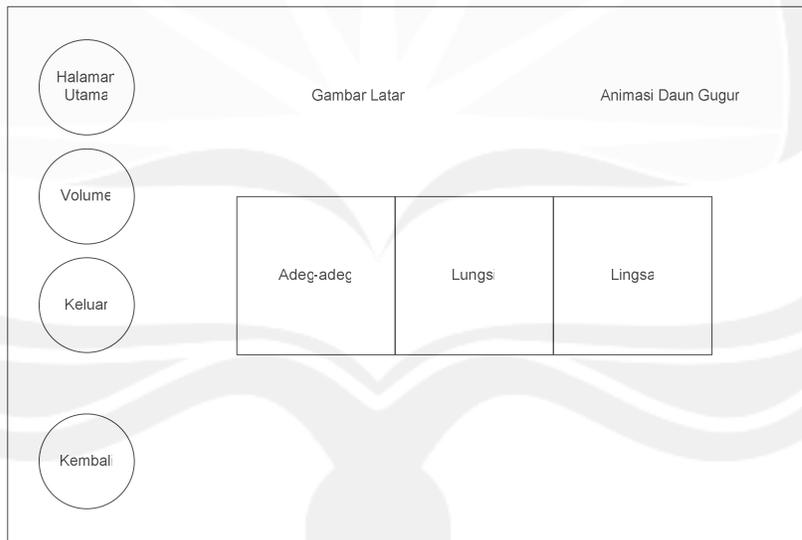
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "AksaraJawa"
end
```

### 3.7 Antarmuka Halaman Tanda Baca

Antarmuka Halaman Tanda Baca merupakan halaman yang menampilkan seluruh tanda baca dari Aksara Jawa. Perancangan antarmuka Halaman Tanda Baca dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Tanda Baca

#### 3.7.1 Deskripsi Tombol Tanda Baca

Tombol Tanda Baca merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi penulisan tanda baca.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'adeḡ-adeḡ':

```
on mouseUp me
```

```
go to "Adeg-adeq"  
end
```

### 3.7.2 Deskripsi Tombol Kembali

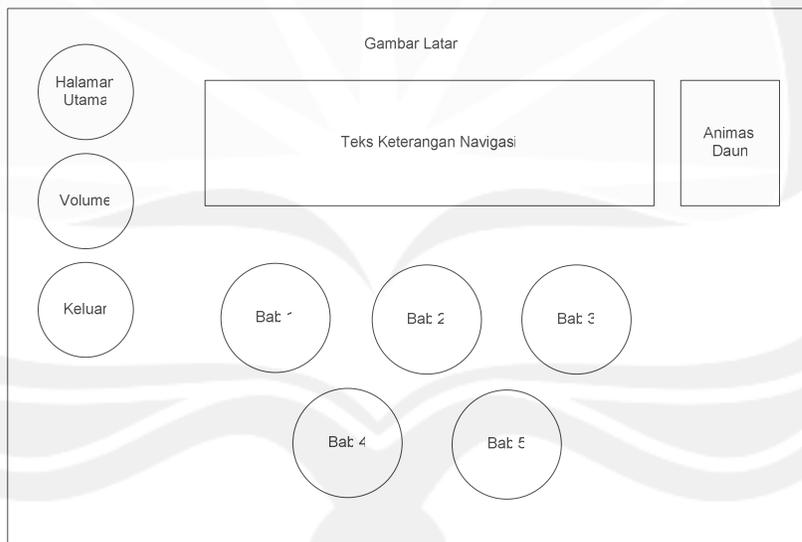
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
go to "AksaraJawa"  
end
```

## 3.8 Antarmuka Halaman Tutorial

Antarmuka Halaman Tutorial merupakan halaman yang memberikan pilihan untuk menampilkan tutorial dari Bab 1 hingga Bab 5. Perancangan antarmuka Halaman Tutorial dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Tutorial

### 3.8.1 Deskripsi Tombol Bab 1

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 1.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
go to "Bab1_1"  
end
```

### **3.8.2 Deskripsi Tombol Bab 2**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 2.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab2_1"  
end
```

### **3.8.3 Deskripsi Tombol Bab 3**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 3.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab3_1"  
end
```

### **3.8.4 Deskripsi Tombol Bab 4**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 4.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab4_1"  
end
```

### **3.8.5 Deskripsi Tombol Bab 5**

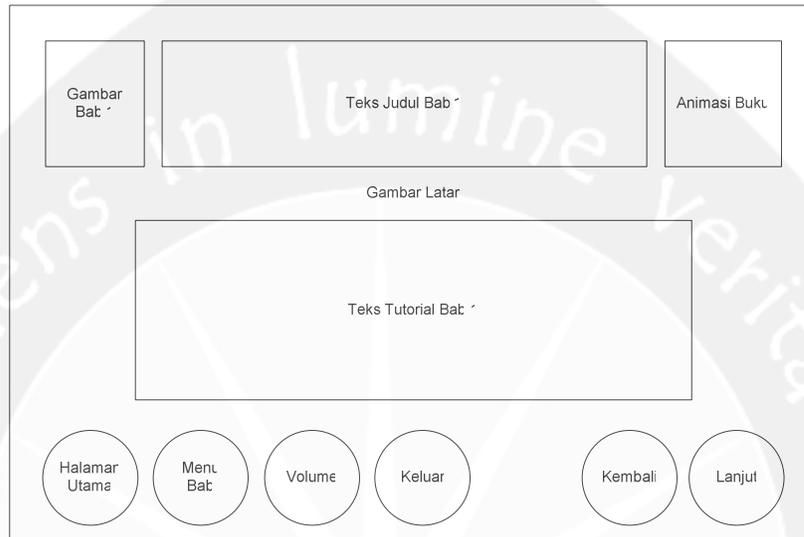
Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 5.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab5_1"  
end
```

### 3.9 Antarmuka Halaman Bab 1

Antarmuka Halaman Bab 1 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 1. Perancangan antarmuka halaman Bab 1 dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Bab 1

#### 3.9.1 Deskripsi Tombol Menu Bab

Tombol Menu Bab merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

#### 3.9.2 Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab1_2"
end
```

### 3.9.3 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab1_1"
end
```

### 3.10 Antarmuka Halaman Bab 2

Antarmuka Halaman Bab 2 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 2. Perancangan antarmuka halaman Bab 2 dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Bab 2

#### 3.10.1 Deskripsi Tombol Menu Bab

Tombol Menu Bab merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

### 3.10.2 Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab2_2"  
end
```

### 3.10.3 Deskripsi Tombol Kembali

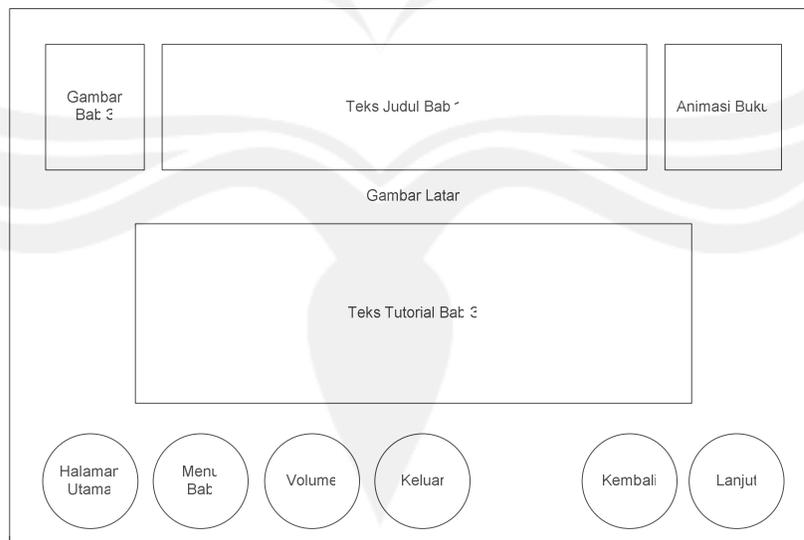
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab2_1"  
end
```

## 3.11 Antarmuka Halaman Bab 3

Antarmuka Halaman Bab 3 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 3. Perancangan antarmuka halaman Bab 3 dapat dilihat pada Gambar 3.11.



**Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Bab 3**

### **3.11.1 Deskripsi Tombol Menu Bab**

Tombol Menu Bab merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

### **3.11.2 Deskripsi Tombol Lanjut**

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab3_2"
end
```

### **3.11.3 Deskripsi Tombol Kembali**

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab3_1"
end
```

## **3.12 Antarmuka Halaman Bab 4**

Antarmuka Halaman Bab 4 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 4. Perancangan antarmuka halaman Bab 4 dapat dilihat pada Gambar 3.12.



**Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Bab 4**

### **3.12.1 Deskripsi Tombol Menu Bab**

Tombol Menu Bab merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

### **3.12.2 Deskripsi Tombol Lanjut**

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab4_2"
end
```

### **3.12.3 Deskripsi Tombol Kembali**

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab4_1"
```

end

### 3.13 Antarmuka Halaman Bab 5

Antarmuka Halaman Bab 5 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 5. Perancangan antarmuka halaman Bab 5 dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Bab 5

#### 3.13.1 Deskripsi Tombol Menu Bab

Tombol Menu Bab merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

#### 3.13.2 Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab5_2"  
end
```

### 3.13.3 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab5_1"
end
```

### 3.14 Antarmuka Halaman Soal Latihan

Antarmuka Halaman Soal Latihan merupakan halaman menampilkan soal-soal latihan dari tutorial yang sebelumnya. Perancangan antarmuka Halaman Soal Latihan dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Soal Latihan

#### 3.14.1 Deskripsi Tombol Mulai

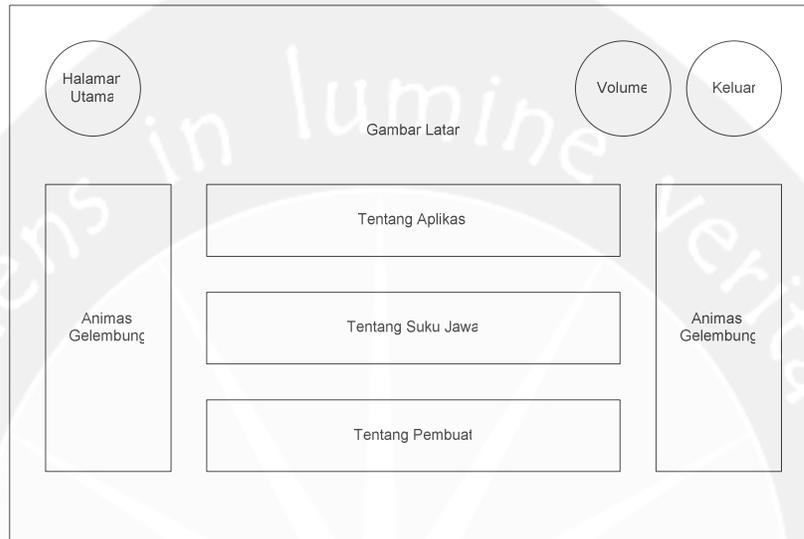
Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk memulai soal-soal latihan.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to the frame + 1
end
```

### 3.15 Antarmuka Halaman Info

Antarmuka Halaman Info merupakan halaman yang menampilkan pilihan untuk memilih Tentang Aplikasi, Tentang Suku Jawa, atau Tentang Pembuat. Perancangan antarmuka Halaman Info dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Info

#### 3.15.1 Deskripsi Tombol Tentang Aplikasi

Tombol Tentang Aplikasi merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "TentangAplikasi"  
end
```

#### 3.15.2 Deskripsi Tombol Tentang Suku Jawa

Tombol Tentang Suku Jawa merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "TentangSukuJawa"  
end
```

### 3.15.3 Deskripsi Tombol Tentang Pembuat

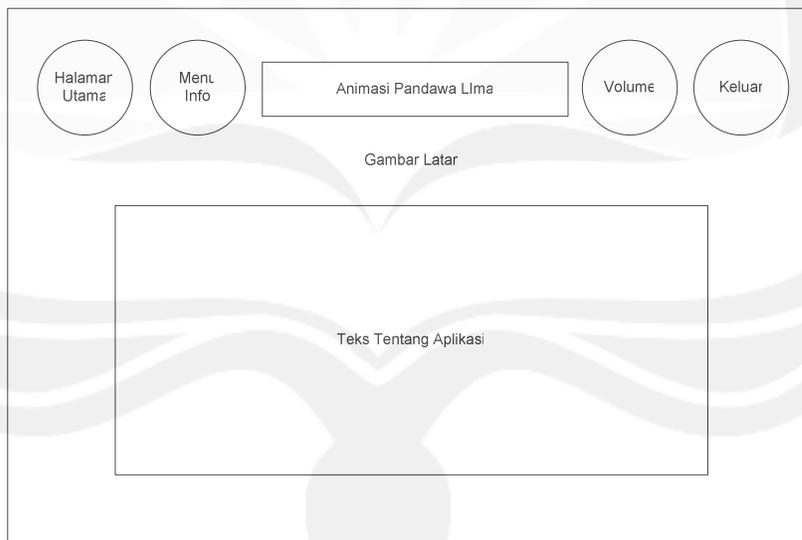
Tombol Tentang Pembuat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Pembuat.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "TentangPembuat"  
end
```

### 3.16 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa ini. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

#### 3.16.1 Deskripsi Tombol Menu Info

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Info.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
```

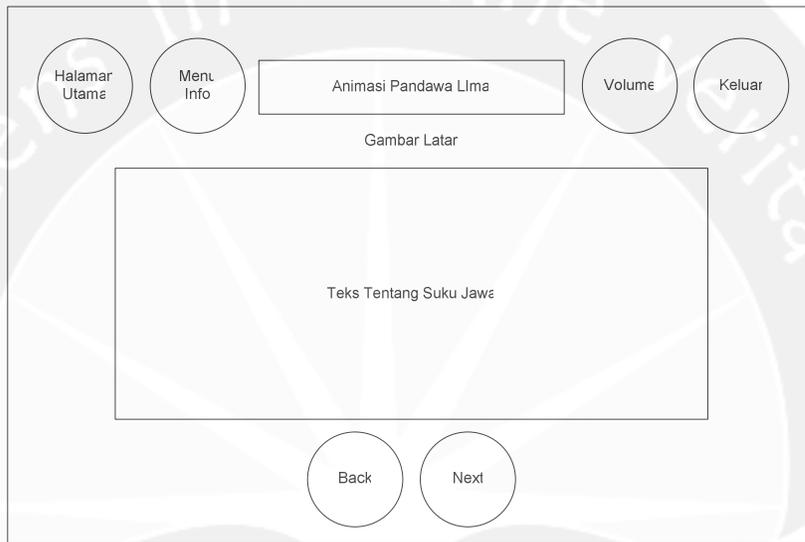
Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APAJ	26/ 29
----------------------------------	------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

```
go to "Info"  
end
```

### 3.17 Antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa

Antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai Suku Jawa. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Tentang Suku Jawa

#### 3.17.1 Deskripsi Tombol Menu Info

Tombol Menu Info merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Info.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
go to "Info"  
end
```

#### 3.17.2 Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol Lanjut merupakan tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke antarmuka berikutnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
```

```
go to "TentangSukuJawa_2"  
end
```

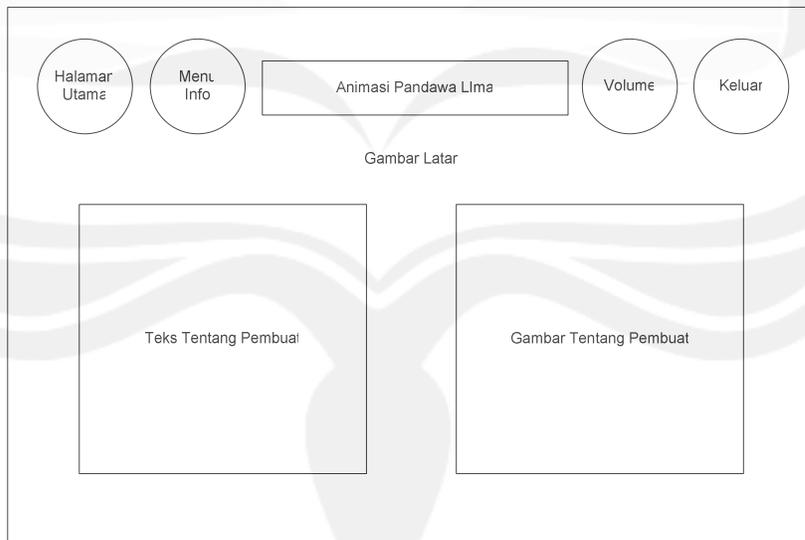
### 3.17.3 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
go to "TentangSukuJawa\_1"  
end

### 3.18 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat

Antarmuka Halaman Tentang Pembuat merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai profil pembuat. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Pembuat dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat

#### 3.18.1 Deskripsi Tombol Menu Info

Tombol Menu Info merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka Info.

```
Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Info"  
end
```



**PC**

**PAPAN CERITA (STORY BOARD)**

**Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa  
(APAJ)**

**Dipersiapkan oleh:**

**Riyanti Teresa / 06 07 05037**

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>PC-APAJ</i></b>		1/26
		<b>Revisi</b>		

No papan cerita : PC(00)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

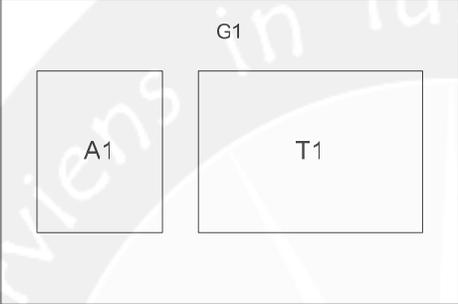
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Intro	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : Teks sejarah G1 : Gambar latar A1 : Animasi bintang S1 : Suara latar	Halaman Intro akan secara otomatis menuju ke halaman Utama (PC01)

No papan cerita : PC(01)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

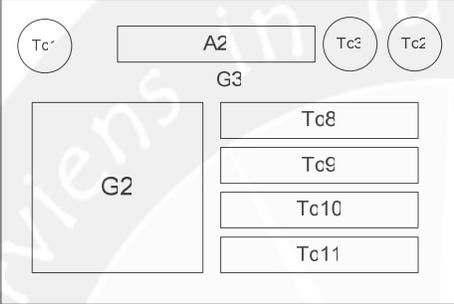
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G2 : Gambar halaman utama G3 : Gambar latar A2 : Animasi bunga 1 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To8 : Tombol "Aksara" To9 : Tombol "Tutorial" To10 : Tombol "Latihan" To11 : Tombol "Info" S2 : Suara tombol	1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01) 2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program 3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume 4. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Aksara (PC02) 5. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03) 6. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Latihan (PC04) 7. Jika To11 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)

No papan cerita : PC(02)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

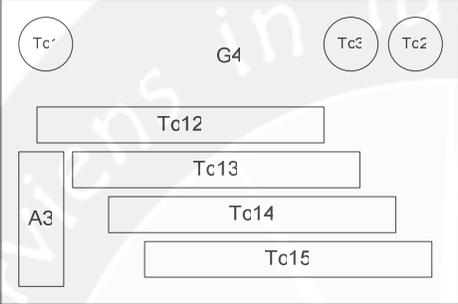
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Aksara	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard for the 'Aksara' application. It consists of a large rectangular frame containing several elements: a circle labeled 'Tc1' at the top left; a circle labeled 'G4' at the top center; two circles labeled 'Tc3' and 'Tc2' at the top right; a horizontal rectangle labeled 'Tc12' below 'G4'; a horizontal rectangle labeled 'Tc13' below 'Tc12'; a horizontal rectangle labeled 'Tc14' below 'Tc13'; a horizontal rectangle labeled 'Tc15' below 'Tc14'; a vertical rectangle labeled 'A3' on the left side; and another horizontal rectangle labeled 'Tc15' at the bottom center.</p>	<p>G4 : Gambar latar A3 : Animasi bunga 2 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To12 : Tombol "Huruf Dasar" To13 : Tombol "Huruf Pasangan" To14 : Tombol "Sandhangan" To15 : Tombol "Tanda Baca" S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume tersebut</li><li>4. Jika To12 diklik, maka akan menuju ke Huruf Dasar (PC06)</li><li>5. Jika To13 diklik, maka akan menuju ke Huruf Pasangan (PC07)</li><li>6. Jika To14 diklik, maka akan menuju ke Sandhangan (PC08)</li><li>7. Jika To15 diklik, maka akan menuju ke Tanda Baca (PC09)</li></ol>

No papan cerita : PC(03)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

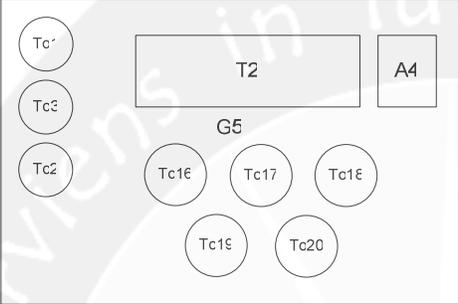
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tutorial	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T2 : Teks keterangan navigasi G5 : Gambar latar A4 : Animasi daun To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To16 : Tombol "Bab1" To17 : Tombol "Bab2" To18 : Tombol "Bab3" To19 : Tombol "Bab4" To20 : Tombol "Bab5" S2 : Suara tombol	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To16 diklik, maka akan menuju ke Bab1 (PC14)</li><li>5. Jika To17 diklik, maka akan menuju ke Bab2 (PC17)</li><li>6. Jika To18 diklik, maka akan menuju ke Bab3 (PC23)</li><li>7. Jika To19 diklik, maka akan menuju ke Bab4 (PC29)</li><li>8. Jika To20 diklik, maka akan menuju ke Bab5 (PC33)</li></ol>

No papan cerita : PC(04)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

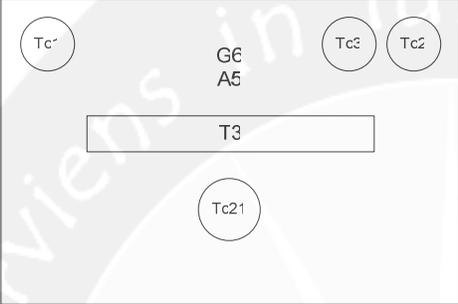
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Latihan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T3 : Teks petunjuk soal G6 : Gambar latar A5 : Animasi salju To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To21 : Tombol "Mulai" S3 : Suara latar	1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01) 2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program 3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume 4. Jika To21 diklik, maka akan menuju ke Soal Latihan (PC37)

No papan cerita : PC(05)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Info	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard layout for a page titled 'Info'. It consists of several elements arranged in a sequence: a circle labeled 'Tc1', a rectangle labeled 'G7', a circle labeled 'Tc2', a circle labeled 'Tc3', a rectangle labeled 'A6', a rectangle labeled 'Tc22', a rectangle labeled 'Tc23', a rectangle labeled 'Tc24', and another rectangle labeled 'A6'. The elements are arranged in a roughly rectangular frame.</p>	<p>G7 : Gambar latar A6 : Animasi gelembung To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To22 : Tombol "Tentang Aplikasi" To23 : Tombol "Tentang Suku Jawa" To24 : Tombol "Tentang Pembuat" S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To22 diklik, maka akan menuju ke Tentang Aplikasi (PC38)</li><li>5. Jika To23 diklik, maka akan menuju ke Tentang Suku Jawa (PC39)</li><li>6. Jika To24 diklik, maka akan menuju ke Tentang Pembuat (PC42)</li></ol>

No papan cerita : PC(06)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

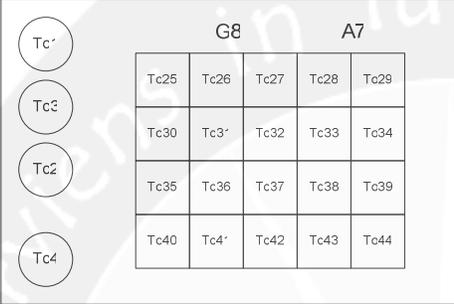
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Huruf Dasar	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah																				
 <p>The screenshot shows a software interface for basic letters. On the left, there is a vertical column of four circular buttons labeled Tc1, Tc3, Tc2, and Tc4. To the right of these buttons is a grid of 20 buttons arranged in 4 rows and 5 columns, labeled Tc25 through Tc44. Above the grid, the text 'G8' and 'A7' is displayed. The grid buttons are arranged as follows:</p> <table border="1" data-bbox="495 625 768 842"><tr><td>Tc25</td><td>Tc26</td><td>Tc27</td><td>Tc28</td><td>Tc29</td></tr><tr><td>Tc30</td><td>Tc31</td><td>Tc32</td><td>Tc33</td><td>Tc34</td></tr><tr><td>Tc35</td><td>Tc36</td><td>Tc37</td><td>Tc38</td><td>Tc39</td></tr><tr><td>Tc40</td><td>Tc41</td><td>Tc42</td><td>Tc43</td><td>Tc44</td></tr></table>	Tc25	Tc26	Tc27	Tc28	Tc29	Tc30	Tc31	Tc32	Tc33	Tc34	Tc35	Tc36	Tc37	Tc38	Tc39	Tc40	Tc41	Tc42	Tc43	Tc44	<p>G8 : Gambar latar A7 : Animasi daun gugur</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To4 : Tombol "Back"</p> <p>To25 : Tombol "Ha"</p> <p>To26 : Tombol "Na"</p> <p>To27 : Tombol "Ca"</p> <p>To28 : Tombol "Ra"</p> <p>To29 : Tombol "Ka"</p> <p>To30 : Tombol "Da"</p> <p>To31 : Tombol "Ta"</p> <p>To32 : Tombol "Sa"</p> <p>To33 : Tombol "Wa"</p> <p>To34 : Tombol "La"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Aksara (PC02)</li><li>5. Jika To25 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ha' (PC10)</li><li>6. Jika To26 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Na' (PC10)</li><li>7. Jika To27 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ca' (PC10)</li><li>8. Jika To28 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ra' (PC10)</li><li>9. Jika To29 diklik, maka akan menampilkan dasar huruf dasar 'Ka' (PC10)</li><li>10. Jika To30</li></ol>
Tc25	Tc26	Tc27	Tc28	Tc29																		
Tc30	Tc31	Tc32	Tc33	Tc34																		
Tc35	Tc36	Tc37	Tc38	Tc39																		
Tc40	Tc41	Tc42	Tc43	Tc44																		

	<p>To35 : Tombol "Pa"</p> <p>To36 : Tombol "Dha"</p> <p>To37 : Tombol "Ja"</p> <p>To38 : Tombol "Ya"</p> <p>To39 : Tombol "Nya"</p> <p>To40 : Tombol "Ma"</p> <p>To41 : Tombol "Ga"</p> <p>To42 : Tombol "Ba"</p> <p>To43 : Tombol "Tha"</p> <p>To44 : Tombol "Nga"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<p>diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Da' (PC10)</p> <p>11. Jika To31 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ta' (PC10)</p> <p>12. Jika To32 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Sa' (PC10)</p> <p>13. Jika To33 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Wa' (PC10)</p> <p>14. Jika To34 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'La' (PC10)</p> <p>15. Jika To35 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Pa' (PC10)</p> <p>16. Jika To36 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Dha' (PC10)</p> <p>17. Jika To37 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ja' (PC10)</p> <p>18. Jika To38 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ya' (PC10)</p> <p>19. Jika To39 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'Nya' (PC10)</p>
--	--	--



		<p>20. Jika To40 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ma' (PC10)</p> <p>21. Jika To41 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ga' (PC10)</p> <p>22. Jika To42 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Ba' (PC10)</p> <p>23. Jika To43 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Tha' (PC10)</p> <p>24. Jika To44 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf dasar 'Nga' (PC10)</p>
--	--	--

No papan cerita : PC(07)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

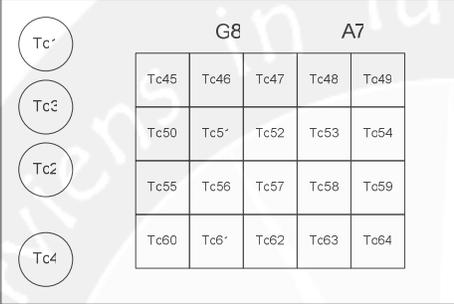
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Huruf Pasangan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah																				
 <p>The screenshot shows a software interface for letter pairing. On the left, there is a vertical column of four circular buttons labeled Tc1, Tc3, Tc2, and Tc4. To the right of this column is a grid of 20 buttons arranged in 4 rows and 5 columns. The grid is titled 'G8' and 'A7'. The buttons in the grid are labeled as follows:</p> <table border="1" data-bbox="495 625 768 842"><tr><td>Tc45</td><td>Tc46</td><td>Tc47</td><td>Tc48</td><td>Tc49</td></tr><tr><td>Tc50</td><td>Tc51</td><td>Tc52</td><td>Tc53</td><td>Tc54</td></tr><tr><td>Tc55</td><td>Tc56</td><td>Tc57</td><td>Tc58</td><td>Tc59</td></tr><tr><td>Tc60</td><td>Tc61</td><td>Tc62</td><td>Tc63</td><td>Tc64</td></tr></table>	Tc45	Tc46	Tc47	Tc48	Tc49	Tc50	Tc51	Tc52	Tc53	Tc54	Tc55	Tc56	Tc57	Tc58	Tc59	Tc60	Tc61	Tc62	Tc63	Tc64	<p>G8 : Gambar latar A7 : Animasi daun gugur</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To4 : Tombol "Back"</p> <p>To45 : Tombol "Ha"</p> <p>To46 : Tombol "Na"</p> <p>To47 : Tombol "Ca"</p> <p>To48 : Tombol "Ra"</p> <p>To49 : Tombol "Ka"</p> <p>To50 : Tombol "Da"</p> <p>To51 : Tombol "Ta"</p> <p>To52 : Tombol "Sa"</p> <p>To53 : Tombol "Wa"</p> <p>To54 : Tombol "La"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Aksara (PC02)</li><li>5. Jika To45 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ha' (PC11)</li><li>6. Jika To46 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Na' (PC11)</li><li>7. Jika To47 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ca' (PC11)</li><li>8. Jika To48 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ra' (PC11)</li><li>9. Jika To49 diklik, maka akan menampilkan dasar huruf pasangan 'Ka' (PC11)</li><li>10. Jika To50</li></ol>
Tc45	Tc46	Tc47	Tc48	Tc49																		
Tc50	Tc51	Tc52	Tc53	Tc54																		
Tc55	Tc56	Tc57	Tc58	Tc59																		
Tc60	Tc61	Tc62	Tc63	Tc64																		

	<p>To55 : Tombol "Pa"</p> <p>To56 : Tombol "Dha"</p> <p>To57 : Tombol "Ja"</p> <p>To58 : Tombol "Ya"</p> <p>To59 : Tombol "Nya"</p> <p>To60 : Tombol "Ma"</p> <p>To61 : Tombol "Ga"</p> <p>To62 : Tombol "Ba"</p> <p>To63 : Tombol "Tha"</p> <p>To64 : Tombol "Nga"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<p>diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Da' (PC11)</p> <p>11. Jika To51 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ta' (PC11)</p> <p>12. Jika To52 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Sa' (PC11)</p> <p>13. Jika To53 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Wa' (PC11)</p> <p>14. Jika To54 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'La' (PC11)</p> <p>15. Jika To55 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Pa' (PC11)</p> <p>16. Jika To56 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Dha' (PC11)</p> <p>17. Jika To57 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ja' (PC11)</p> <p>18. Jika To58 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ya' (PC11)</p> <p>19. Jika To59 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Nya' (PC11)</p>
--	--	---



		<p>20. Jika To60 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ma' (PC11)</p> <p>21. Jika To61 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ga' (PC11)</p> <p>22. Jika To62 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Ba' (PC11)</p> <p>23. Jika To63 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Tha' (PC11)</p> <p>24. Jika To64 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf pasangan 'Nga' (PC11)</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(08)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Sandhangan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the sandhangan application. It features a central grid of buttons labeled Tc65 through Tc76, organized into two columns: G8 and A7. To the left of this grid are four circular buttons labeled Tc1, Tc3, Tc2, and Tc4, arranged vertically.</p>	<p>G8 : Gambar latar A7 : Animasi daun gugur</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To4 : Tombol "Back"</p> <p>To65 : Tombol "Wulu"</p> <p>To66 : Tombol "Suku"</p> <p>To67 : Tombol "Taling"</p> <p>To68 : Tombol "Taling tarung"</p> <p>To69 : Tombol "Pepet"</p> <p>To70 : Tombol "Ra Pepet"</p> <p>To71 : Tombol "La Pepet"</p> <p>To72 : Tombol "Pangkon / Pangku"</p> <p>To73 : Tombol "Layar"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Aksara (PC02)</li><li>5. Jika To65 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Wulu' (PC12)</li><li>6. Jika To66 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Suku' (PC12)</li><li>7. Jika To67 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Taling' (PC12)</li><li>8. Jika To68 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Taling Tarung' (PC12)</li><li>9. Jika To69 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Pepet' (PC12)</li></ol>

	<p>To74 : Tombol "Cecak"</p> <p>To75 : Tombol "Wignyan"</p> <p>To76 : Tombol "Cakra"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<p>10. Jika To70 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Ra Pepet' (PC12)</p> <p>11. Jika To71 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'La Pepet' (PC12)</p> <p>12. Jika To72 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Pangkon / Pangku' (PC12)</p> <p>13. Jika To73 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Layar' (PC12)</p> <p>14. Jika To74 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Cecak' (PC12)</p> <p>15. Jika To75 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Wignyan' (PC12)</p> <p>16. Jika To76 diklik, maka akan menampilkan animasi sandhangan 'Cakra' (PC12)</p>
--	---	---

No papan cerita : PC(09)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

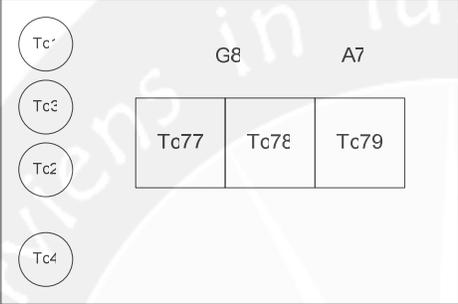
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanda Baca	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a user interface with a grid of buttons. On the left, there are four circular buttons labeled Tc1, Tc3, Tc2, and Tc4. In the center, there is a rectangular area containing three buttons labeled To77, To78, and To79. Above this area, the labels G8 and A7 are visible. The background is a light gray with a faint watermark of a tree and the text 'Universitas Islam Jember'.</p>	<p>G8 : Gambar latar A7 : Animasi daun gugur To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" To77 : Tombol "Adeg-adeg" To78 : Tombol "Pada Lungsi" To79 : Tombol "Pada Lingsa" S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Aksara (PC02)</li><li>5. Jika To77 diklik, maka akan menampilkan animasi tanda baca 'adeg-adeg' (PC13)</li><li>6. Jika To78 diklik, maka akan menampilkan animasi tanda baca 'Pada Lungsi' (PC13)</li><li>7. Jika To79 diklik, maka akan menampilkan animasi tanda baca 'Pada Lingsa' (PC13)</li></ol>

No papan cerita : PC(10)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

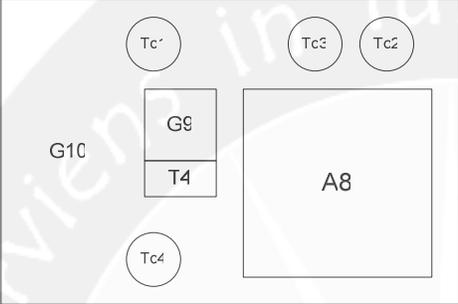
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Huruf Dasar	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard layout. On the left, a large rectangle labeled G10 contains a smaller rectangle labeled T4, which in turn contains a smaller rectangle labeled G9. To the right of this is a large rectangle labeled A8. Above the G10 area are three circles labeled Tc1, Tc3, and Tc2. Below the G10 area is a circle labeled Tc4.</p>	<p>T4 : Teks huruf dasar G9 : Gambar huruf dasar G10 : Gambar latar A8 : Animasi huruf dasar To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Huruf Dasar (PC06)</li></ol>

No papan cerita : PC(11)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

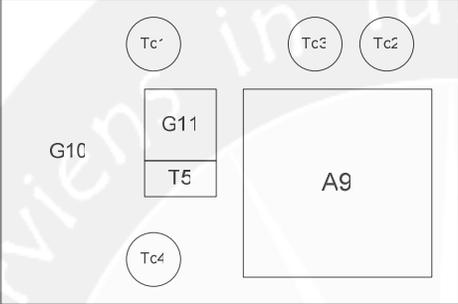
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Huruf Pasangan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T5 : Teks huruf pasangan G10 : Gambar latar G11 : Gambar huruf pasangan A9 : Animasi huruf pasangan To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" S2 : Suara tombol	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Huruf Pasangan (PC07)</li></ol>

No papan cerita : PC(12)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

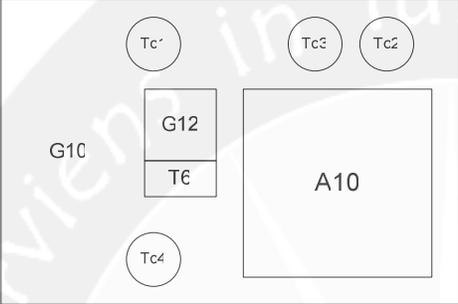
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Sandhangan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T6 : Teks sandhangan G10 : Gambar latar G12 : Gambar sandhangan A10 : Animasi sandhangan To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" S2 : Suara tombol	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Sandhangan (PC08)</li></ol>

No papan cerita : PC(13)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

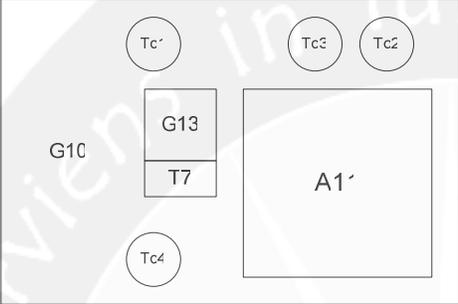
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Tanda Baca	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard layout. On the left, there is a vertical stack of elements: a circle labeled Tc1, a rectangle labeled G10 containing a smaller rectangle G13 and a smaller rectangle T7, and a circle labeled Tc4. To the right of this stack is a large rectangle labeled A1'. Above A1', there are two circles labeled Tc3 and Tc2.</p>	<p>T7 : Teks tanda baca</p> <p>G10 : Gambar latar</p> <p>G13 : Gambar tanda baca</p> <p>A1' : Animasi tanda baca</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To4 : Tombol "Back"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Tanda Baca (PC09)</li></ol>

No papan cerita : PC(14)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard layout for 'Bab 1'. It includes a title box (T8), a graphic element (G14), an animation element (A12), a background graphic (G15), a main text area (T9), and six circular buttons (Tc1-Tc5). Below these are six rectangular buttons (To1-To6) and a sound element (S2).</p>	<p>T8 : Teks judul T9 : Teks tutorial G14 : Gambar bab G15 : Gambar latar A12 : Animasi buku To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" To5 : Tombol "Next" To6 : Tombol "Menu Bab" S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Bab 1-Frame sebelumnya</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Frame berikutnya</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li></ol>

No papan cerita : PC(38)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

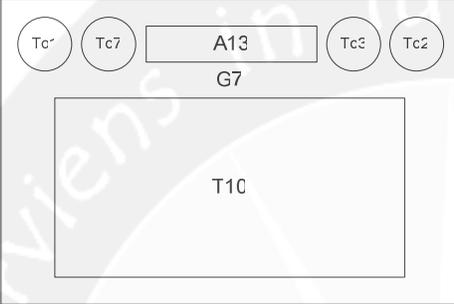
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Aplikasi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a user interface for an application. At the top, there is a title 'Tentang Aplikasi' (T10) and a background image (G7). Below the title, there are four buttons: 'Home' (To1), 'Exit' (To2), 'Volume' (To3), and 'Menu Info' (To7). A sound icon (S2) is also present.</p>	<p>T10 : Teks tentang aplikasi</p> <p>G7 : Gambar latar</p> <p>A13 : Animasi Pandawa lima</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To7 : Tombol "Menu Info"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(39)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ)

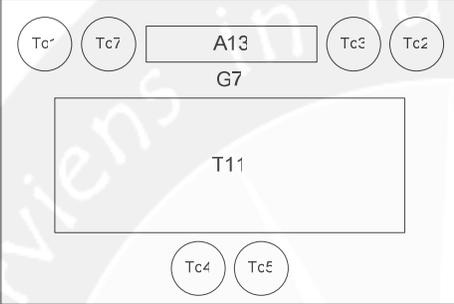
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Suku Jawa	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T11 : Teks tentang suku Jawa G7 : Gambar latar A13 : Animasi Pandawa lima To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Volume" To4 : Tombol "Back" To5 : Tombol "Next" To7 : Tombol "Menu Info" S2 : Suara tombol	1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01) 2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program 3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume 4. Jika To4 diklik, maka akan kembali ke Tentang Suku Jawa-Frame sebelumnya 5. Jika To5 diklik, maka akan kembali ke Tentang Suku Jawa-Frame berikutnya 6. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)

No papan cerita : PC(40)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa(APAJ)

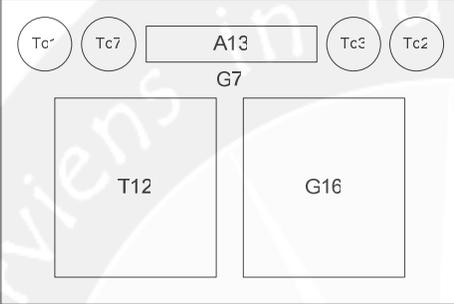
T(Teks)

G(Grafik)

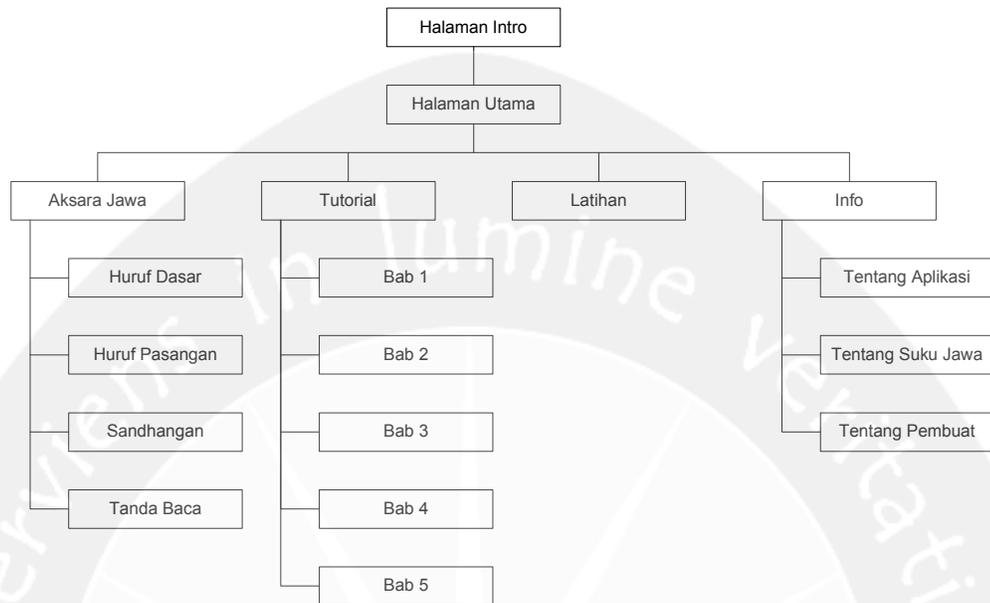
S(Suara)

A(Animasi)

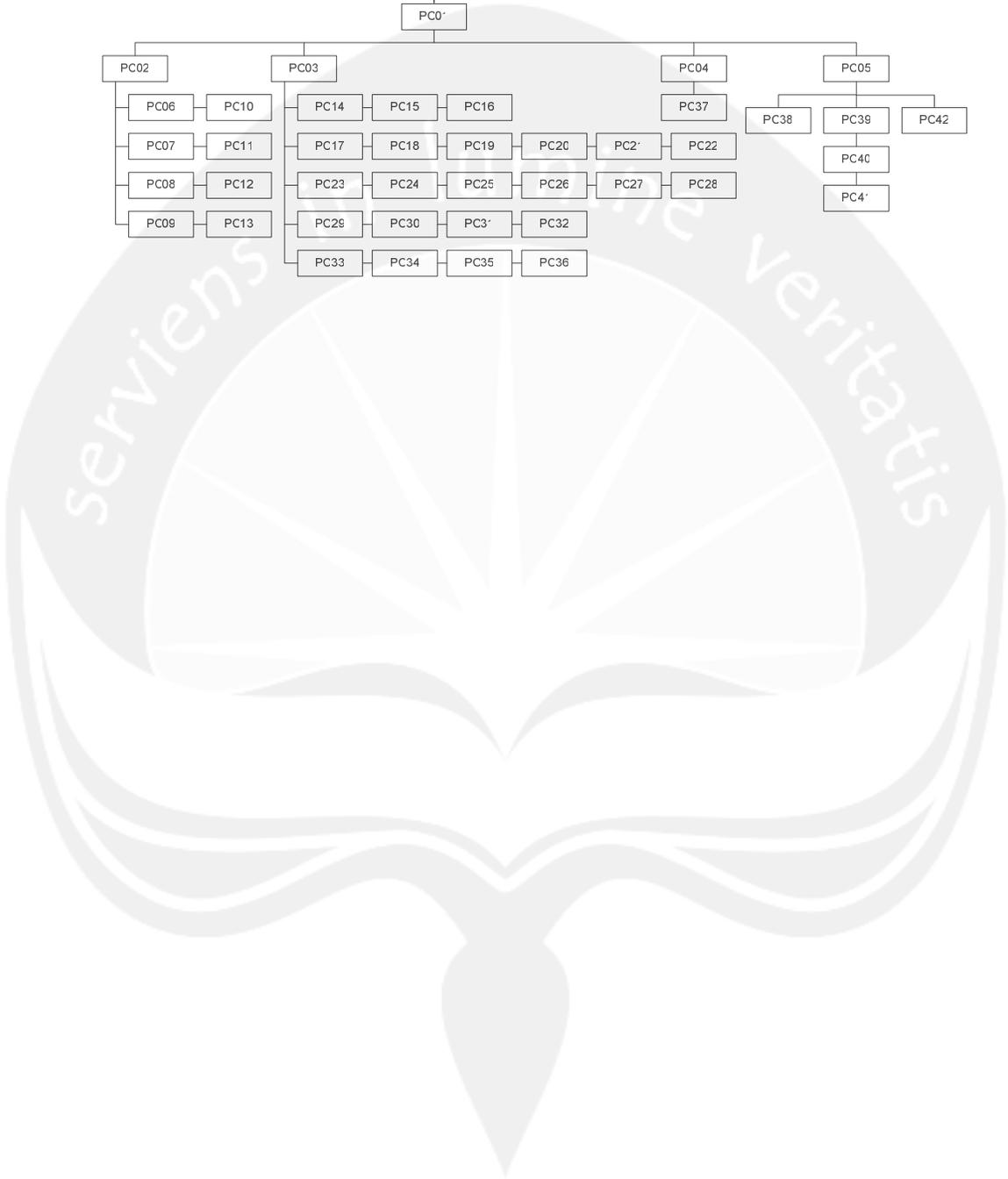
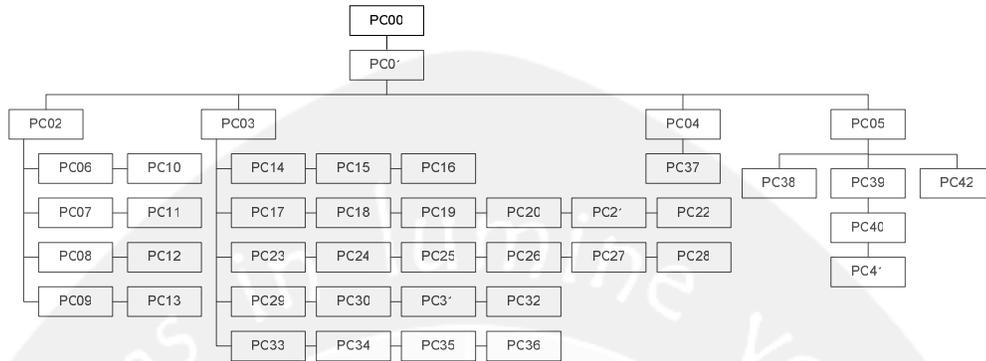
V(Video)

Judul : Tentang Pembuat	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard layout. At the top, there are five circular text elements labeled Tc1, Tc7, A13, Tc3, and Tc2. Below them is a rectangular area labeled G7. Underneath G7 are two larger rectangular areas labeled T12 and G16.</p>	<p>T12 : Teks tentang pembuat</p> <p>G7 : Gambar latar</p> <p>G16 : Gambar tentang pembuat</p> <p>A13 : Animasi Pandawa lima</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Volume"</p> <p>To7 : Tombol "Menu Info"</p> <p>S2 : Suara tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 didrag, maka akan mengeraskan atau mengecilkan volume</li><li>4. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

# Arsitektur Perangkat Lunak



# Arsitektur Papan Cerita



# PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI DAN HASIL

UJI PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa

(APAJ)

Dipersiapkan oleh:

Riyanti Teresa / 06 07 05037

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>PDHUPL-APAJ</b>		1/24
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	1/ 24
----------------------------------	--------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

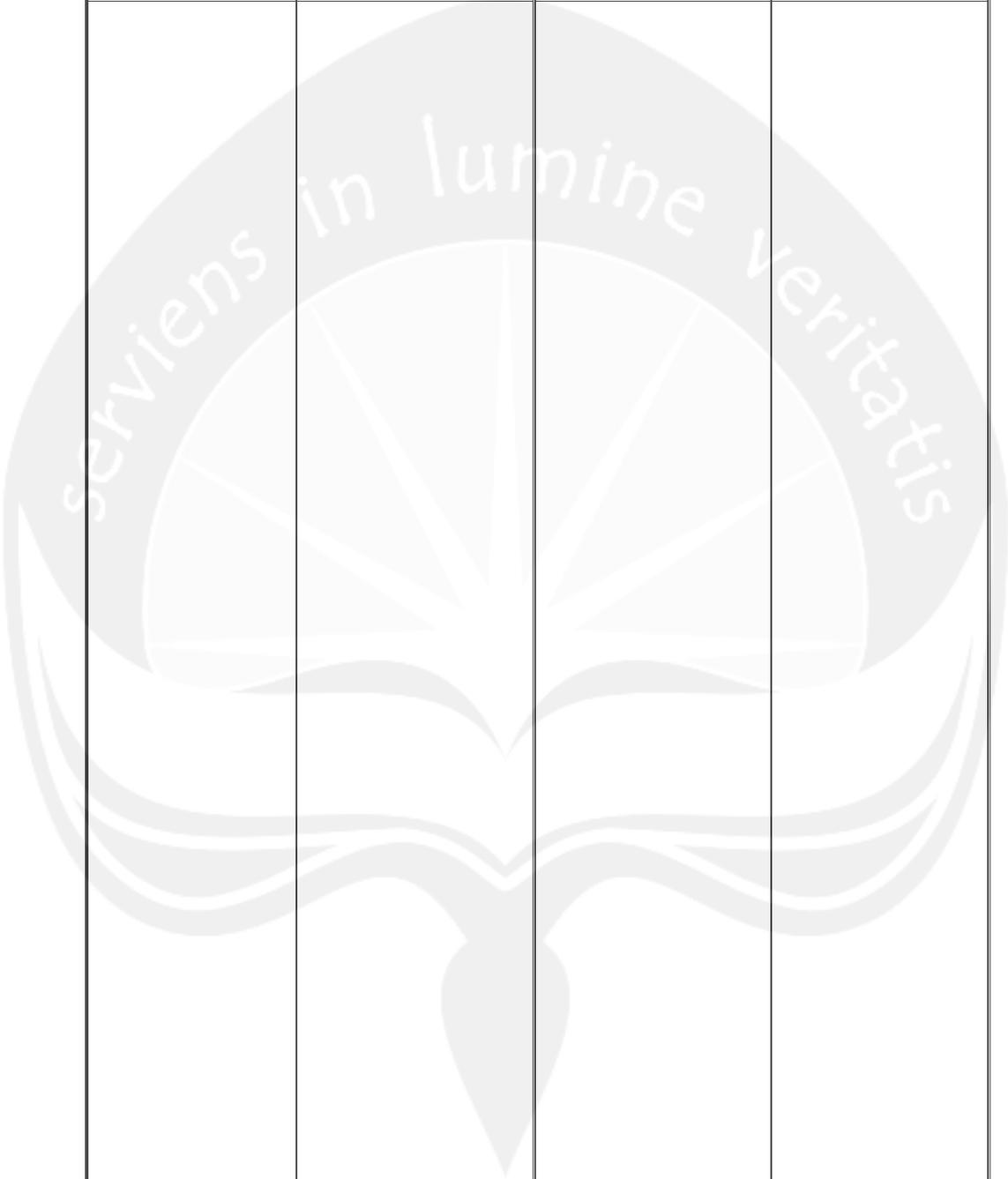
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan Pembuatan Dokumen.....	5
1.2	Deskripsi Umum Sistem.....	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	5
1.4	Definisi dan Singkatan.....	6
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	6
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak.....	7
2.1	Perangkat Lunak Pengujian.....	7
2.2	Perangkat Keras Pengujian.....	7
2.3	Sumber Daya Manusia.....	7
2.4	Prosedur Umum Pengujian.....	7
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian.....	8
4	Deskripsi dan Hasil Uji.....	13
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna.....	13

## Daftar Tabel

Tabel 1.1	Definisi.....	6
Tabel 3.1	Identifikasi Pengujian.....	8
Tabel 4.1	Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	17

## **1 Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen**

Dokumen PDHUPL-APAJ ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasi terdapat pada dokumen SKPL-APAJ. Selanjutnya dokumen PDHUPL-APAJ ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap APAJ. PDHUPL-APAJ ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem APAJ.

### **1.2 Deskripsi Umum Sistem**

Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (APAJ) merupakan Aplikasi yang menyediakan pembelajaran dan membantu penggunaannya untuk memahami Aksara Jawa. APAJ sendiri menyediakan pembelajaran mengenai aksara Jawa (carakan) yaitu dasar, pasangan, sandhangan hingga pemakaian tanda baca, dan soal latihan.

Perangkat Lunak APAJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran aksara Jawa dasar.
2. Menangani pembelajaran aksara Jawa pasangan.
3. Menangani pembelajaran sandhangan aksara Jawa.
4. Memberikan soal-soal latihan.

### **1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan**

Dokumen PDHUPL-APAJ ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2 Deskripsi Umum Sistem
- 1.3 Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4 Definisi dan Singkatan
- 1.5 Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian

- 2.2. Perangkat Keras Pengujian
- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
  - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
  - 2.5.2. Persiapan Awal
    - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
    - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
    - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
  - 2.5.3. Pelaksanaan
  - 2.5.4. Pelaporan Hasil
- Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian
- Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji
  - 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
    - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

#### 1.4 Definisi dan Singkatan

**Tabel 1.1 Definisi**

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
APAJ	Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

1. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*  
APAJ, Riyanti Teresa.
2. *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)*  
APAJ, Riyanti Teresa.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	6/ 24
----------------------------------	--------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

## **2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak**

### **2.1 Perangkat Lunak Pengujian**

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa:  
Windows XP dari Microsoft sebagai sistem operasi.

### **2.2 Perangkat Keras Pengujian**

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa:  
Komputer spesifikasi Pentium Dual Core 1,8 Ghz,  
dengan 1 GB RAM.

### **2.3 Sumber Daya Manusia**

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Tester → terdiri dari 30 orang dengan spesifikasi siswa SD hingga Mahasiswa.
2. Penguji → terdiri dari 2 orang yaitu penguji 1 orang dan mahasiswa pembuat sistem.

### **2.4 Prosedur Umum Pengujian**

#### **2.4.1 Pengenalan dan Latihan**

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak APAJ ini dilakukan sebelum uji coba implementasi.

#### **2.4.2 Persiapan Awal**

##### **2.4.2.1 Persiapan Prosedural**

Prosedural pengujian akan diawali dengan pengajuan projek program dan laporan kepada Dosen pembimbing.

##### **2.4.2.2 Persiapan Perangkat Keras**

Persiapan perangkat keras berupa : Komputer dengan spesifikasi pentium Dual Core 1,8 Ghz, 1GB RAM.

##### **2.4.2.3 Persiapan Perangkat Lunak**

1. Perangkat Lunak APAJ disiapkan.
2. Install perangkat lunak tool penguji ke dalam komputer.
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

### 2.4.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

### 2.4.4 Pelaksanaan

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing secepatnya setelah pengujian selesai.

## 3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Antarmuka Pengguna	Halaman Utama		PDHUPL- APAJ- 000	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara Jawa	SKPL- APAJ- 001	PDHUPL- APAJ- 001	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar	SKPL- APAJ- 001-01	PDHUPL- APAJ- 001-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ha	SKPL- APAJ- 001-01- 01	PDHUPL- APAJ- 001-01- 01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Na	SKPL- APAJ- 001-01- 02	PDHUPL- APAJ- 001-01- 02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ca	SKPL- APAJ- 001-01- 03	PDHUPL- APAJ- 001-01- 03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ra	SKPL- APAJ- 001-01- 04	PDHUPL- APAJ- 001-01- 04	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ka	SKPL- APAJ- 001-01- 05	PDHUPL- APAJ- 001-01- 05	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Da	SKPL- APAJ- 001-01- 06	PDHUPL- APAJ- 001-01- 06	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-	SKPL- APAJ-	PDHUPL- APAJ-	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10

	Huruf Dasar - Ta	001-01-07	001-01-07			
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Sa	SKPL-APAJ-001-01-08	PDHUPL-APAJ-001-01-08	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Wa	SKPL-APAJ-001-01-09	PDHUPL-APAJ-001-01-09	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - La	SKPL-APAJ-001-01-10	PDHUPL-APAJ-001-01-10	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Pa	SKPL-APAJ-001-01-11	PDHUPL-APAJ-001-01-11	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar -Dha	SKPL-APAJ-001-01-12	PDHUPL-APAJ-001-01-12	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ja	SKPL-APAJ-001-01-13	PDHUPL-APAJ-001-01-13	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ya	SKPL-APAJ-001-01-14	PDHUPL-APAJ-001-01-14	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar -Nya	SKPL-APAJ-001-01-15	PDHUPL-APAJ-001-01-15	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ma	SKPL-APAJ-001-01-16	PDHUPL-APAJ-001-01-16	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ga	SKPL-APAJ-001-01-17	PDHUPL-APAJ-001-01-17	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar - Ba	SKPL-APAJ-001-01-18	PDHUPL-APAJ-001-01-18	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar -Tha	SKPL-APAJ-001-01-19	PDHUPL-APAJ-001-01-19	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Dasar -Nga	SKPL-APAJ-001-01-20	PDHUPL-APAJ-001-01-20	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan	SKPL-APAJ-001-02	PDHUPL-APAJ-001-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	9/ 24
----------------------------------	--------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ha	SKPL-APAJ-001-02-01	PDHUPL-APAJ-001-02-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Na	SKPL-APAJ-001-02-02	PDHUPL-APAJ-001-02-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ca	SKPL-APAJ-001-02-03	PDHUPL-APAJ-001-02-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ra	SKPL-APAJ-001-02-04	PDHUPL-APAJ-001-02-04	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ka	SKPL-APAJ-001-02-05	PDHUPL-APAJ-001-02-05	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Da	SKPL-APAJ-001-02-06	PDHUPL-APAJ-001-02-06	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ta	SKPL-APAJ-001-02-07	PDHUPL-APAJ-001-02-07	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Sa	SKPL-APAJ-001-02-08	PDHUPL-APAJ-001-02-08	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Wa	SKPL-APAJ-001-02-09	PDHUPL-APAJ-001-02-09	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-La	SKPL-APAJ-001-02-10	PDHUPL-APAJ-001-02-10	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Pa	SKPL-APAJ-001-02-11	PDHUPL-APAJ-001-02-11	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf	SKPL-APAJ-001-02-	PDHUPL-APAJ-001-02-	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	10/ 24
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	Pasangan-Dha	12	12			
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ja	SKPL-APAJ-001-02-13	PDHUPL-APAJ-001-02-13	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ya	SKPL-APAJ-001-02-14	PDHUPL-APAJ-001-02-14	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Nya	SKPL-APAJ-001-02-15	PDHUPL-APAJ-001-02-15	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ma	SKPL-APAJ-001-02-16	PDHUPL-APAJ-001-02-16	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ga	SKPL-APAJ-001-02-17	PDHUPL-APAJ-001-02-17	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Ba	SKPL-APAJ-001-02-18	PDHUPL-APAJ-001-02-18	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Tha	SKPL-APAJ-001-02-19	PDHUPL-APAJ-001-02-19	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Huruf Pasangan-Nga	SKPL-APAJ-001-02-20	PDHUPL-APAJ-001-02-20	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan	SKPL-APAJ-001-03	PDHUPL-APAJ-001-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Wulu	SKPL-APAJ-001-03-01	PDHUPL-APAJ-001-03-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Suku	SKPL-APAJ-001-03-02	PDHUPL-APAJ-001-03-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Taling	SKPL-APAJ-001-03-03	PDHUPL-APAJ-001-03-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman	SKPL-	PDHUPL-	Pengujian	Black Box	Desember

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	11/ 24
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	Aksara-Sandhangan - Taling Tarung	APAJ-001-03-04	APAJ-001-03-04	Unit		-10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Pepet	SKPL-APAJ-001-03-05	PDHUPL-APAJ-001-03-05	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Ra Pepet	SKPL-APAJ-001-03-06	PDHUPL-APAJ-001-03-06	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - La Pepet	SKPL-APAJ-001-03-07	PDHUPL-APAJ-001-03-07	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Pangkon	SKPL-APAJ-001-03-08	PDHUPL-APAJ-001-03-08	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Layar	SKPL-APAJ-001-03-09	PDHUPL-APAJ-001-03-09	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Cecak	SKPL-APAJ-001-03-10	PDHUPL-APAJ-001-03-10	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Wignyan	SKPL-APAJ-001-03-11	PDHUPL-APAJ-001-03-11	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Sandhangan - Cakra	SKPL-APAJ-001-03-12	PDHUPL-APAJ-001-03-12	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Tanca Baca	SKPL-APAJ-001-04	PDHUPL-APAJ-001-04	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Tanca Baca - Adeg-adeq	SKPL-APAJ-001-04-01	PDHUPL-APAJ-001-04-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Tanca Baca - Lungsi	SKPL-APAJ-001-04-02	PDHUPL-APAJ-001-04-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Aksara-Tanca Baca - Lingsa	SKPL-APAJ-001-04-03	PDHUPL-APAJ-001-04-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Tutorial	SKPL-APAJ-002	PDHUPL-APAJ-002	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Tutorial- Bab 1	SKPL-APAJ-002-01	PDHUPL-APAJ-002-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APAJ	12/ 24
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	Halaman Tutorial- Bab 2	SKPL- APAJ- 002-02	PDHUPL- APAJ- 002-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Tutorial- Bab 3	SKPL- APAJ- 002-03	PDHUPL- APAJ- 002-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Tutorial- Bab 4	SKPL- APAJ- 002-04	PDHUPL- APAJ- 002-04	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Tutorial- Bab 5	SKPL- APAJ- 002-05	PDHUPL- APAJ- 002-05	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Soal Latihan	SKPL- APAJ- 003	PDHUPL- APAJ- 003	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Info	SKPL- APAJ- 004	PDHUPL- APAJ- 004	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Info- Tentang Aplikasi	SKPL- APAJ- 004-01	PDHUPL- APAJ- 004-01	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Info- Tentang Jepang	SKPL- APAJ- 004-02	PDHUPL- APAJ- 004-02	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10
	Halaman Info- Tentang Pembuat	SKPL- APAJ- 004-03	PDHUPL- APAJ- 004-03	Pengujian Unit	Black Box	Desember -10

#### **4 Deskripsi dan Hasil Uji**

##### **4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna**

Kelas Pengujian antarmuka pengguna adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka dengan pengguna.

##### **4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Utama- (PDHUPL-APAJ-000)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman utama dari aplikasi APAJ. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke halaman Aksara, halaman Tutorial, halaman Soal Latihan dan halaman Info.

##### **4.1.2 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Aksara- (PDHUPL-APAJ-001)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Aksara dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Aksara. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk

navigasi ke halaman Dasar, halaman Pasangan, Sandhangan, dan Tanda baca.

#### **4.1.3 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Aksara-Dasar- (PDHUPL-APAJ-001-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Aksara - Dasar dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Dasar. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf dasar.

#### **4.1.4 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Aksara-Pasangan- (PDHUPL-APAJ-001-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Aksara - Pasangan dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Pasangan. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf pasangan.

#### **4.1.5 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Aksara-Sandhangan- (PDHUPL-APAJ-001-03)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Aksara - Sandhangan dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Sandhangan. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf sandhangan.

#### **4.1.6 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Aksara-Tanda Baca- (PDHUPL-APAJ-001-04)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Aksara - Tanda baca dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Tanda baca. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf tanda baca.

#### **4.1.7 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial-(PDHUPL-APAJ-002)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Tutorial. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol navigasi ke 5 halaman Tutorial Bab 1 hingga Bab 5.

#### **4.1.8 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 1- (PDHUPL-APAJ-002-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 1 dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Bab 1. Didalam halaman ini terdapat tombol next untuk menampilkan tutorial bab 1 halaman berikutnya.

#### **4.1.9 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 2- (PDHUPL-APAJ-002-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 2 dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Bab 2. Didalam halaman ini terdapat tombol next untuk menampilkan tutorial bab 2 halaman berikutnya.

#### **4.1.10 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 3- (PDHUPL-APAJ-002-03)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 3 dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Bab 3. Didalam halaman ini terdapat tombol next untuk menampilkan tutorial bab 3 halaman berikutnya.

#### **4.1.11 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 4- (PDHUPL-APAJ-002-04)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 4 dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Bab 4. Didalam halaman ini terdapat tombol next untuk menampilkan tutorial bab 4 halaman berikutnya.

#### **4.1.12 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 5- (PDHUPL-APAJ-002-05)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 5 dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Bab 5. Didalam halaman ini terdapat tombol next untuk menampilkan tutorial bab 5 halaman berikutnya.

#### **4.1.13 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Soal Latihan- (PDHUPL-APAJ-003)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Soal latihan dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Latihan. Didalam halaman ini terdapat latihan-latihan yang disajikan dalam bentuk pilihan berganda.

#### **4.1.14 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- (PDHUPL-APAJ-004)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Info. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol navigasi untuk menampilkan halaman Tentang Aplikasi, Tentang suku Jawa dan Tentang Pembuat.

#### **4.1.15 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Aplikasi - (PDHUPL-APAJ-004-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Aplikasi dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Tentang Aplikasi. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai penggunaan aplikasi.

#### **4.1.16 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Suku Jawa - (PDHUPL-APAJ-004-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Suku Jawa dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Tentang Suku Jawa. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai suku Jawa.

#### **4.1.17 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Pembuat- (PDHUPL-APAJ-004-03)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Pembuat dari aplikasi APAJ dengan menekan tombol Tentang Pembuat. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai profil pembuat.

Tabel 4.1 Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Di harapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Kesimpulan
PDHUPL-APAJ-000	Pengujian Halaman Utama	Masuk Halaman Utama	Buka Aplikasi APAJ	Masuk ke Halaman Utama	Tampil Halaman Utama	Masuk ke Halaman Utama	Handal
PDHUPL-APAJ-001	Pengujian Halaman Aksara Jawa	Klik Tombol Aksara Jawa	Pilihan Aksara Jawa	Masuk ke Halaman Aksara Jawa	Tampil Halaman Aksara Jawa	Masuk ke Halaman Aksara Jawa	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar	Klik Tombol Huruf Dasar	Pilihan Huruf Dasar	Masuk ke Halaman Huruf Dasar	Tampil Halaman Huruf Dasar	Masuk ke Halaman Huruf Dasar	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-01	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ha	Klik Tombol Huruf Dasar- Ha	Pilihan Huruf Dasar- Ha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ha	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ha	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-02	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Na	Klik Tombol Huruf Dasar- Na	Pilihan Huruf Dasar- Na	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Na	Tampil Halaman Huruf Dasar- Na	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Na	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-03	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ca	Klik Tombol Huruf Dasar- Ca	Pilihan Huruf Dasar- Ca	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ca	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ca	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ca	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-04	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ra	Klik Tombol Huruf Dasar- Ra	Pilihan Huruf Dasar- Ra	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ra	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ra	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ra	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-05	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ka	Klik Tombol Huruf Dasar- Ka	Pilihan Huruf Dasar- Ka	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ka	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ka	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ka	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-06	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Da	Klik Tombol Huruf Dasar- Da	Pilihan Huruf Dasar- Da	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Da	Tampil Halaman Huruf Dasar- Da	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Da	Handal
PDHUPL-APAJ-001-01-07	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ta	Klik Tombol Huruf Dasar- Ta	Pilihan Huruf Dasar- Ta	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ta	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ta	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ta	Handal

	Dasar- Ta						
PDHUPL- APAJ- 001-01- 08	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Sa	Klik Tombol Huruf Dasar- Sa	Pilihan Huruf Dasar- Sa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Sa	Tampil Halaman Huruf Dasar- Sa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Sa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 09	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Wa	Klik Tombol Huruf Dasar- Wa	Pilihan Huruf Dasar- Wa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Wa	Tampil Halaman Huruf Dasar- Wa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Wa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 10	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- La	Klik Tombol Huruf Dasar- La	Pilihan Huruf Dasar- La	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- La	Tampil Halaman Huruf Dasar- La	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- La	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 11	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Pa	Klik Tombol Huruf Dasar- Pa	Pilihan Huruf Dasar- Pa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Pa	Tampil Halaman Huruf Dasar- Pa	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Pa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 12	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar-Dha	Klik Tombol Huruf Dasar- Dha	Pilihan Huruf Dasar- Dha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Dha	Tampil Halaman Huruf Dasar- Dha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Dha	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 13	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ja	Klik Tombol Huruf Dasar- Ja	Pilihan Huruf Dasar- Ja	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ja	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ja	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ja	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 14	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ya	Klik Tombol Huruf Dasar- Ya	Pilihan Huruf Dasar- Ya	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ya	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ya	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ya	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 15	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar-Nya	Klik Tombol Huruf Dasar-Nya	Pilihan Huruf Dasar- Nya	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Nya	Tampil Halaman Huruf Dasar- Nya	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Nya	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 16	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ma	Klik Tombol Huruf Dasar- Ma	Pilihan Huruf Dasar- Ma	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ma	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ma	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ma	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01-	Pengujian Halaman Aksara	Klik Tombol Huruf	Pilihan Huruf Dasar-	Masuk ke Halaman Huruf	Tampil Halaman Huruf	Masuk ke Halaman Huruf	Handal

17	Jawa- Huruf Dasar- Ga	Dasar- Ga	Ga	Dasar- Ga	Dasar- Ga	Dasar- Ga	
PDHUPL- APAJ- 001-01- 18	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar- Ba	Klik Tombol Huruf Dasar- Ba	Pilihan Huruf Dasar- Ba	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ba	Tampil Halaman Huruf Dasar- Ba	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Ba	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 19	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar-Tha	Klik Tombol Huruf Dasar- Tha	Pilihan Huruf Dasar- Tha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Tha	Tampil Halaman Huruf Dasar- Tha	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Tha	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-01- 20	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Dasar-Nga	Klik Tombol Huruf Dasar- Nga	Pilihan Huruf Dasar- Nga	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Nga	Tampil Halaman Huruf Dasar- Nga	Masuk ke Halaman Huruf Dasar- Nga	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan	Klik Tombol Huruf Pasangan	Pilihan Huruf Pasangan	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan	Tampil Halaman Huruf Pasangan	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 01	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ha	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ha	Pilihan Huruf Pasangan - Ha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ha	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ha	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 02	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Na	Klik Tombol Huruf Pasangan- Na	Pilihan Huruf Pasangan - Na	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Na	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Na	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Na	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 03	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ca	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ca	Pilihan Huruf Pasangan - Ca	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ca	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ca	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ca	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 04	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ra	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ra	Pilihan Huruf Pasangan - Ra	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ra	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ra	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ra	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02-	Pengujian Halaman Aksara	Klik Tombol Huruf	Pilihan Huruf Pasangan	Masuk ke Halaman Huruf	Tampil Halaman Huruf	Masuk ke Halaman Huruf	Handal

05	Jawa- Huruf Pasangan- Ka	Pasangan- Ka	- Ka	Pasangan - Ka	Pasangan - Ka	Pasangan - Ka	
PDHUPL- APAJ- 001-02- 06	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Da	Klik Tombol Huruf Pasangan- Da	Pilihan Huruf Pasangan - Da	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Da	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Da	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Da	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 07	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ta	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ta	Pilihan Huruf Pasangan - Ta	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ta	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ta	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ta	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 08	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Sa	Klik Tombol Huruf Pasangan- Sa	Pilihan Huruf Pasangan - Sa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Sa	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Sa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Sa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 09	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Wa	Klik Tombol Huruf Pasangan - Wa	Pilihan Huruf Pasangan - Wa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Wa	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Wa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Wa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 10	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- La	Klik Tombol Huruf Pasangan- La	Pilihan Huruf Pasangan - La	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - La	Tampil Halaman Huruf Pasangan - La	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - La	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 11	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Pa	Klik Tombol Huruf Pasangan- Pa	Pilihan Huruf Pasangan - Pa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Pa	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Pa	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Pa	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 12	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Dha	Klik Tombol Huruf Pasangan- Dha	Pilihan Huruf Pasangan - Dha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Dha	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Dha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Dha	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 13	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ja	Pilihan Huruf Pasangan - Ja	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ja	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ja	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ja	Handal

	Pasangan- Ja						
PDHUPL- APAJ- 001-02- 14	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ya	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ya	Pilihan Huruf Pasangan - Ya	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ya	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ya	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ya	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 15	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Nya	Klik Tombol Huruf Pasangan- Nya	Pilihan Huruf Pasangan - Nya	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Nya	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Nya	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Nya	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 16	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ma	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ma	Pilihan Huruf Pasangan - Ma	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ma	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ma	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ma	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 17	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ga	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ga	Pilihan Huruf Pasangan - Ga	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ga	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ga	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ga	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 18	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Ba	Klik Tombol Huruf Pasangan- Ba	Pilihan Huruf Pasangan - Ba	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ba	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Ba	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Ba	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 19	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Tha	Klik Tombol Huruf Pasangan - Tha	Pilihan Huruf Pasangan - Tha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Tha	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Tha	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Tha	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-02- 20	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Huruf Pasangan- Nga	Klik Tombol Huruf Pasangan- Nga	Pilihan Huruf Pasangan - Nga	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Nga	Tampil Halaman Huruf Pasangan - Nga	Masuk ke Halaman Huruf Pasangan - Nga	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-03	Pengujian Halaman Aksara Jawa- Sandhang an	Klik Tombol Sandhang an	Pilihan Sandhang an	Masuk ke Halaman Sandhang an	Tampil Halaman Sandhang an	Masuk ke Halaman Sandhang an	Handal
PDHUPL-	Pengujian	Klik	Pilihan	Masuk ke	Tampil	Masuk ke	Handal

APAJ-001-03-01	Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Wulu	Tombol Sandhang an- Wulu	Sandhang an- Wulu	Halaman Sandhang an- Wulu	Halaman Sandhang an- Wulu	Halaman Sandhang an- Wulu	
PDHUPL-APAJ-001-03-02	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Suku	Klik Tombol Sandhang an- Suku	Pilihan Sandhang an- Suku	Masuk ke Halaman Sandhang an- Suku	Tampil Halaman Sandhang an- Suku	Masuk ke Halaman Sandhang an- Suku	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-03	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Taling	Klik Tombol Sandhang an- Taling	Pilihan Sandhang an- Taling	Masuk ke Halaman Sandhang an- Taling	Tampil Halaman Sandhang an- Taling	Masuk ke Halaman Sandhang an- Taling	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-04	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Taling Tarung	Klik Tombol Sandhang an- Taling Tarung	Pilihan Sandhang an- Taling Tarung	Masuk ke Halaman Sandhang an- Taling Tarung	Tampil Halaman Sandhang an- Taling Tarung	Masuk ke Halaman Sandhang an- Taling Tarung	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-05	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Pepet	Klik Tombol Sandhang an- Pepet	Pilihan Sandhang an- Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- Pepet	Tampil Halaman Sandhang an- Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- Pepet	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-06	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Ra Pepet	Klik Tombol Sandhang an- Ra Pepet	Pilihan Sandhang an- Ra Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- Ra Pepet	Tampil Halaman Sandhang an- Ra Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- Ra Pepet	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-07	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- La Pepet	Klik Tombol Sandhang an- La Pepet	Pilihan Sandhang an- La Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- La Pepet	Tampil Halaman Sandhang an- La Pepet	Masuk ke Halaman Sandhang an- La Pepet	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-08	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Pangkon	Klik Tombol Sandhang an- Pangkon	Pilihan Sandhang an- Pangkon	Masuk ke Halaman Sandhang an- Pangkon	Tampil Halaman Sandhang an- Pangkon	Masuk ke Halaman Sandhang an- Pangkon	Handal
PDHUPL-APAJ-001-03-09	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang	Klik Tombol Sandhang an- Layar	Pilihan Sandhang an- Layar	Masuk ke Halaman Sandhang an- Layar	Tampil Halaman Sandhang an- Layar	Masuk ke Halaman Sandhang an- Layar	Handal

	an- Layar						
PDHUPL- APAJ- 001-03- 10	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Cecak	Klik Tombol Sandhang an- Cecak	Pilihan Sandhang an- Cecak	Masuk ke Halaman Sandhang an- Cecak	Tampil Halaman Sandhang an- Cecak	Masuk ke Halaman Sandhang an- Cecak	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-03- 11	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Wignyan	Klik Tombol Sandhang an- Wignyan	Pilihan Sandhang an- Wignyan	Masuk ke Halaman Sandhang an- Wignyan	Tampil Halaman Sandhang an- Wignyan	Masuk ke Halaman Sandhang an- Wignyan	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-03- 12	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Sandhang an- Cakra	Klik Tombol Sandhang an- Cakra	Pilihan Sandhang an- Cakra	Masuk ke Halaman Sandhang an- Cakra	Tampil Halaman Sandhang an- Cakra	Masuk ke Halaman Sandhang an- Cakra	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-04	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Tanda Baca	Klik Tombol Tanda Baca	Pilihan Tanda Baca	Masuk ke Halaman Tanda Baca	Tampil Halaman Tanda Baca	Masuk ke Halaman Tanda Baca	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-04- 01	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Tanda Baca-Adeg-adeq	Klik Tombol Tanda Baca-Adeg-adeq	Pilihan Tanda Baca-Adeg-adeq	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Adeg-adeq	Tampil Halaman Tanda Baca-Adeg-adeq	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Adeg-adeq	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-04- 02	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Tanda Baca-Lungsi	Klik Tombol Tanda Baca-Lungsi	Pilihan Tanda Baca-Lungsi	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Lungsi	Tampil Halaman Tanda Baca-Lungsi	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Lungsi	Handal
PDHUPL- APAJ- 001-04- 03	Pengujian Halaman Aksara Jawa-Tanda Baca-Lingsa	Klik Tombol Tanda Baca-Lingsa	Pilihan Tanda Baca-Lingsa	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Lingsa	Tampil Halaman Tanda Baca-Lingsa	Masuk ke Halaman Tanda Baca-Lingsa	Handal
PDHUPL- APAJ- 002	Pengujian Halaman Tutorial	Klik Tombol Tutorial	Pilihan Tutorial	Masuk ke Halaman Tutorial	Tampil Halaman Tutorial	Masuk ke Halaman Tutorial	Handal
PDHUPL- APAJ- 002-01	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 1	Klik Tombol Bab 1	Pilihan Bab 1	Masuk ke Halaman Bab 1	Tampil Halaman Bab 1	Masuk ke Halaman Bab 1	Handal
PDHUPL- APAJ- 002-02	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 2	Klik Tombol Bab 2	Pilihan Bab 2	Masuk ke Halaman Bab 2	Tampil Halaman Bab 2	Masuk ke Halaman Bab 2	Handal

PDHUPL- APAJ- 002-03	Pengujian Halaman Tutorial- Bab 3	Klik Tombol Bab 3	Pilihan Bab 3	Masuk ke Halaman Bab 3	Tampil Halaman Bab 3	Masuk ke Halaman Bab 3	Handal
PDHUPL- APAJ- 002-04	Pengujian Halaman Tutorial- Bab 4	Klik Tombol Bab 4	Pilihan Bab 4	Masuk ke Halaman Bab 4	Tampil Halaman Bab 4	Masuk ke Halaman Bab 4	Handal
PDHUPL- APAJ- 002-05	Pengujian Halaman Tutorial- Bab 5	Klik Tombol Bab 5	Pilihan Bab 5	Masuk ke Halaman Bab 5	Tampil Halaman Bab 5	Masuk ke Halaman Bab 5	Handal
PDHUPL- APAJ- 003	Pengujian Halaman Soal latihan	Klik Tombol Latihan	Pilihan Latihan	Masuk ke Halaman Latihan	Tampil Halaman Latihan	Masuk ke Halaman Latihan	Handal
PDHUPL- APAJ- 004	Pengujian Halaman Info	Klik Tombol Info	Pilihan Info	Masuk ke Halaman Info	Tampil Halaman Info	Masuk ke Halaman Info	Handal
PDHUPL- APAJ- 004-01	Pengujian Halaman Info- Tentang Aplikasi	Klik Tombol Tentang Aplikasi	Pilihan Tentang Aplikasi	Masuk ke Halaman Tentang Aplikasi	Tampil Halaman Tentang Aplikasi	Masuk ke Halaman Tentang Aplikasi	Handal
PDHUPL- APAJ- 004-02	Pengujian Halaman Info- Tentang suku Jawa	Klik Tombol Tentang suku Jawa	Pilihan Tentang suku Jawa	Masuk ke Halaman Tentang suku Jawa	Tampil Halaman Tentang suku Jawa	Masuk ke Halaman Tentang suku Jawa	Handal
PDHUPL- APAJ- 004-03	Pengujian Halaman Info- Tentang Pembuat	Klik Tombol Tentang Pembuat	Pilihan Tentang Pembuat	Masuk ke Halaman Tentang Pembuat	Tampil Halaman Tentang Pembuat	Masuk ke Halaman Tentang Pembuat	Handal

Nama :  
Umur :

**Kuesioner**  
**Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis**  
**Multimedia (APAJ)**

No	Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
1.	Tampilan / antarmuka APAJ menarik					
2.	Penggunaan warna tiap halaman APAJ menarik					
3.	Penggunaan efek suara pada tiap halaman APAJ jelas					
4.	Penggunaan teks pada setiap halaman APAJ (font, warna teks) jelas					
5.	Penyampaian informasi yang ditampilkan dalam APAJ informatif					
6.	Penggunaan animasi dalam APAJ menarik					
7.	Penyampaian Soal Latihan membantu dalam memahami materi dalam aplikasi					
8.	Penyampaian materi mudah dimengerti dan membantu pembelajaran					
9.	Penggunaan APAJ secara keseluruhan mudah					