

GAME PENGENALAN BAHASA JAWA KRAMA BERBASIS *DESKTOP*



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh:

RAMADHANI FAUZI AZHAR

19090118

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

GAME PENGENALAN BAHASA JAWA KRAMA BERBASIS *DESKTOP*



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh:

RAMADHANI FAUZI AZHAR

19090118

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ramadhani Fauzi Azhar

Nim : 19090118

Adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.
Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi yang berjudul:

“Game Pengenalan Bahasa Jawa Krama Berbasis Desktop”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil yang saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Apabila dikemudian hari Laporan skripsi ini terbukti melanggar kode etik karya cipta, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian permyataan ini saya buat dengan sebenar-benarya.

Tegal, Februari 2024
Yang membuat Pernyataan,



Ramadhani Fauzi Azhar
NIM. 19090118

HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing skripsi memberikan rekomendasi kepada:

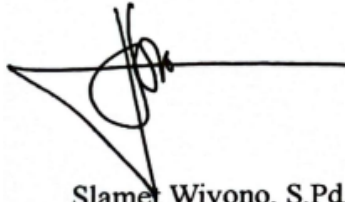
Nama : Ramadhani Fauzi Azhar
Nim : 19090118
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Skripsi : Game Pengenalan Bahasa Jawa Krama Berbasis Desktop

Untuk Mengikuti ujian skripsi karena telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

Tegal, Februari 2024

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.



Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.

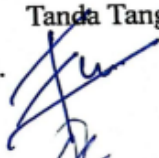


HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ramadhani Fauzi Azhar
NIM : 19090118
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Skripsi : Game Pengenalan Bahasa Jawa Krama Berbasis Desktop

Dinyatakan lulus Ujian Skripsi pada program studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.

Tegal, September 2024

Dewan Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Muhammad Fikri Hidayattullah, S.T., M.Kom.	1. 
2. Anggota I	: Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom	2. 
3. Anggota II	: Sharfina Febbi Handayani, M.Kom	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriyani, S.T., M.Kom.

NIPY. 09.015.225

ABSTRAK

Bahasa jawa adalah bahasa dengan jumlah penutur yang besar, secara *international* bahasa jawa menempati urutan ke – 11, dengan jumlah penutur 75.500.000. Secara kuantitatif jumlahnya sangat besar, tetapi secara kualitatif kondisi bahasa jawa semakin merosot dan mulai ditinggalkan penuturnya. Dalam penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa 63% siswa dari kelas 4 sampai 6 SD tidak mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa jawa ngoko dan hanya 20% yang memiliki kemampuan menggunakan bahasa jawa krama. *Game* edukasi adalah *game* yang didalamnya terdapat unsur unsur edukasi atau pembelajarannya. Dalam hal ini *game* dapat digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran bahasa jawa karena *game* merupakan suatu hiburan yang terkesan ringan. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* pengenalan bahasa jawa krama berbasis *desktop*, mengujianya kepada siswa SD Al-Irsyad kota Tegal. Metode pengujian pada penelitian ini adalah *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

Kata Kunci: Bahasa jawa, *Game*, *Desktop*, *Blackbox testing*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayahnya dan inayah-Nya sehingga terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “(Game Pengenalan Bahasa Jawa Krama Berbasis Desktop)”.

Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Agung Hendarto, S.E., M.A., selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Dyah Apriliani, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi
3. Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing I
4. Sharfina Febbi Handayani, M.Kom. selaku dosen pembimbing II
5. Orang tua, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat serta kasih sayang dan juga biaya yang telah diberikan kepada penulis.
6. Semua pihak yang telah mendukung, membantu, serta mendoakan penyelesaian laporan Skripsi ini.

Semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, September 2024
Penulis

Ramadhani Fauzi Azhar
NIM.19090118

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN REKOMENDASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.3 Tinjauan Pustaka.....	5
1.4 Data Penelitian	10
BAB II PRODUK	13
2.1 Perancangan dan Pengujian.....	13
2.2 Kesimpulan dan Saran.....	31
BAB III HKI	33
3.1 Proses.....	33
3.2 Identitas HKI	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Use case diagram user	13
Gambar 2.2 Diagram activity menu utama user.....	14
Gambar 2.3 Diagram activity menu level user.....	15
Gambar 2.4 Diagram activity menu tema	16
Gambar 2.5 Diagram activity masuk/daftar	17
Gambar 2.6 Diagram activity menu permainan	18
Gambar 2.7 Diagram activity menu gameplay	19
Gambar 2.8 Desain menu utama	20
Gambar 2.9 Desain menu tentang	20
Gambar 2.10 Desain cara bermain	21
Gambar 2. 11 Desain menu level	21
Gambar 2.12 Desain menu tema	22
Gambar 2.13 Desain Menu Masuk/Daftar	22
Gambar 2.14 Desain menu permainan	23
Gambar 2.15 Desain Game	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel tinjauan pustaka	7
Tabel 2.1 Tabel Pengujian Menu Utama	24
Tabel 2.2 Tabel pengujian halaman level	24
Tabel 2.3 Tabel pengujian halaman tema	25
Tabel 2.4 Tabel pengujian halaman menu permainan	26
Tabel 2.5 Tabel pengujian halaman gameplay	27
Tabel 2.6 Tabel pengujian halaman masuk/daftar	28
Tabel 2.7 Tabel pengujian UAT.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	B-1
Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI	C-1
Lampiran 4. Surat Pengalihan HKI.....	D-1
Lampiran 5. Syarat Pengajuan HKI (Manual Book dan Technical Book).....	E-1
Lampiran 6. Sertifikat HKI yang Terbit	F-1