

ABSTRAK

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN AKSARA JAWA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Oleh :
Nur Azizah
19102271

Seiring berkurangnya penggunaan penulisan huruf Jawa di masyarakat di Indonesia yang menjadikan untuk generasi selanjutnya tidak mengetahui bagaimana bentuk huruf Jawa. Terutama ketika waktu pembelajaran terhadap siswa SD Negeri 1 Kebanggan. Ketika pembelajaran berlangsung, berdasarkan survei dari 30 siswa SD, 28 diantaranya menyatakan bahwa para siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif. Media yang dibuat dapat berupa aplikasi ataupun website dikarenakan aplikasi membutuhkan ruang penyimpanan sedangkan website dapat diakses dimana saja. Maka dari itu, dengan menggunakan media *website*, penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan aksara Jawa melalui materi dan permainan dengan menggunakan metode *User Centered Design* yang berorientasi pada kebutuhan user. Sedangkan, untuk pengujian website menggunakan 2 metode yaitu *SEQ (Single Ease Question)* dan *Blackbox testing*. *Single Ease Question* digunakan untuk *testing non-functional* yang nantinya akan diberikan kepada 30 siswa SD di Purwokerto. *Black box testing* digunakan untuk *testing functional* yang akan dilakukan oleh *developer*. Hasil yang didapatkan pada pengujian aspek efektivitas untuk *SEQ* dengan sebanyak 3 jenis task yaitu mengakses huruf aksara Jawa, memainkan permainan pasangan aksara Jawa dan permainan memori aksara Jawa secara berurutan bernilai 100%, 100% dan 90%. Pada aspek efisiensi untuk *time-based efficiency* menghasilkan 0,13 *goals/sec*, 0,06 *goals/sec* dan 0,01% *goals/sec*. Pada aspek *overall relative efficiency* menghasilkan nilai 100% untuk task 1 dan 2, sedangkan task 3 menghasilkan nilai 81%. Pada aspek kepuasan menghasilkan nilai 75% yang artinya mudah. Hasil pengujian *black-box testing* pada 7 task menunjukkan bahwa website berjalan dengan baik.

Kata kunci: *Blackbox Testing, Single Ease Question, User Centered Design*