BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Kebutuhan

Sistem yang akan dibangun pada penulisan skripsi ini adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan pengguna (*user*) untuk mengetahui kata-kata dalam bahasa Jawa yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Dalam aplikasi ini juga terdapat pembagian tingkatan pada bahasa jawa yaitu bahasa Jawa ngoko (kasar), krama madya (halus) dan krama inggil (sangat halus). Aplikasi ini menggunakan algoritma pencarian sequensial yang tentunya dapat mempermudah dalam pencarian kata yang jumlahnya sekitar 400 kata dalam bahasa jawa dan juga bahasa indonesia. Dengan mempercepat pencarian kata tentunya penggunaan aplikasi ini lebih menghemat waktu dan lebih efisien dari pada mencari kata-kata tersebut secara manual.

3.1.1. Identifikasi Permasalahan

Metode pencarian kata dalam bahasa daerah saat ini sebagian besar masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan kamus dalam bentuk buku. Dengan demikian waktu yang dibutuhkan untuk mencari kata cenderung lebih lama dan membosankan. Oleh karena itu sangat diperlukan kamus bahasa daerah khususnya bahasa Jawa dalam bentu aplikasi. Aplikasi kamus yang ada pada saat ini masih kurang menarik dalam bentuk tampilan dan fungsi pencarian kata. Berdasarkan masalah tersebut, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dibahasa dalam penulisan laporan skripsi ini yaitu bagaimana merangcang aplikasi kamus bahasa daerah menggunakan algoritma pencarian sequensial?

3.1.2. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam perancangan sistem ini penulis membutuhkan komputer (*hardware*) dan program (*software*) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Kebutuhan *Hardware*

Dalam pembuatan aplikasi kamus bahasa Jawa berbasis android menggunakan algoritma pencarian sequensial ini penulis menggunakan laptop dengan merk Hewlett-Packard (HP) dengan spesifikasi sebagai berikut:

a)	System Model	:	HP Pavilion g4 Notebook PC
b)	Processor	:	AMD A4 3305 M
c)	Chip Type	:	AMD Radeon Ghaphics Processor
d)	Ram	:	2048 MB
e)	Sistem Operasi	:	Windows 7 Profesional 32-bit
f)	Hard Disk	:	500 GB
g)	Display Graphic	:	HD 6480 G

Penulis juga mengguanakan *smartphone* dengan merk asus zenfone 5 dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Chipset : Intel Atom Z2580
- b) Ram : 1 GB

c)	Versi Androia	<i>l</i> :	Kitkat
d)	CPU	:	Dual-Core 2 GHZ
e)	Ukuran layar	:	720 X 1280 pixels, 5.0 inches (294 ppi)

2. Kebutuhan Software

Software yang yang penulis pakai dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:

- a) Android Studio versi 1.0
- b) *Photoscape* versi 3.6.5

3.2. Desain

Sebelum aplikasi *android* ini diimplementasikan dalam bentuk *package.apk*, maka perlu dirancang terlebih dahulu. Tahap perancangan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan gambaran yang jelas mengenai aplikasi yang akan dibuat. Keseluruhan dari perancangan ini akan diimplementasikan dalam *smartphone* berbasis *android* dengan menggunakan *software android studio*.

3.2.1. Rancangan Algoritma

Untuk mengimplementasikan kedalam program aplikasi dibutuhkan algoritma, yaitu langkah-langkah intruksi sehingga dicapai hasil yang diinginkan. Dalam perancangan aplikasi ini penulis menggunakan algoritma pencarian sequensial. Algoritma sequensial merupakan sederetan pernyataan-pernyataan urutan dan pelaksanaan eksekusinya runtut. Program yang terlebih dahulu ditemukan akan dikerjakan (dieksekusi) terlebih dahulu. Bila urutan pernyataan dibalik, akan mempunyai makna yang berbeda. Tiap aksi dikerjakan satu persatu dan tidak ada aksi yang diulang. Urutan aksi yang dilaksanakan pemprosesan sama dengan urutan aksi sebagaimana yang tertulis didalam algoritma dan akhir dari aksi merupakan akhir dari algoritma tersebut.

3.2.2. Software Architecture

Software architecture adalah gambaran bagaimana elemen/komponen fungsional perangkat lunak disusun, diorganisasi, dan distrukturkan sehingga hubungan antar elemen/komponen dapat dijelaskan. Wujud dan penempatan elemen/komponen dalam tempat penyimpanan sekunder secara fisik dapat diciptakan. Metode yang digunakan adalah UML (*Unifield Modelling Language*) dengan diagram seperti dibawah ini:

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor, use case* dan interaksi antara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. Sistem tersebut digunakan untuk menjelaskan bagaimana langkah-langkah yang harus dikerjakan. *Use case* diagram menjelaskan manfaat suatu sitem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem. Adapaun *use case* diagram dalam aplikasi ini sebagai berikut:



Gambar III.1. Use Case Diagram

2. *Activity* Diagram

Diagram *activity* menggambarkan berbagai aliran aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan akhir dari aktivitas. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut merupakan diagram activity dari aplikasi yang dibuat:



a) Diagram activity Menu Utama

Gambar III.2. Activity Diagram Menu Utama



b) Diagram activity menu Daftar Kamus

Gambar III.3. Activity Diagram Menu Daftar Kamus



c) Diagram activity menu Terjemah Bahasa

Gambar III.4. Activity Diagram Menu Terjemah Bahasa

d) Diagram activity menu Tentang



Gambar III.5. Activity Diagram Menu Tentang



e) Diagram activity menu bantuan



f) Diagram Activity menu Keluar



Gambar III.7. Activity Diagram Menu Keluar

3. *Sequence* Diagram

Sequence diagram dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use* case. Sequence diagram juga menjelaskan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Adapun sequence diagram pada aplikai ini sebagai berikut:



a) Sequence diagram menu Daftar Kamus

Gambar III.8. Sequence Diagram Menu Daftar Kamus



b) Sequence diagram menu Terjemah Bahasa



c) Sequence diagram menu Tentang

Gambar III.10. Sequence Diagram Menu Tentang

d) Sequence diagram menu Bantuan



Gambar III.11. Sequence Diagram Menu Bantuan

- sd Sequence Diagram 0 Menu Utama Keluar Alert Dialog Pengguna 1 : Start Activity() 2 : Tampil Menu Utama() 3 : OnClick Keluar() 4 : Tampil Dialog Box() 5 : Keluar Aplikasi()
- e) Sequence diagram menu Keluar

Gambar III.12. Sequence Diagram Menu Keluar

4. *Class* Diagram

Class diagram merupakan diagram yang memperlihatkan atau menampilkan struktur dari sebuah sistem. Sistem tersebut akan menampilkan kelas, atribut, dan hubungan antar kelas ketika suatu sitem telah selesai membuat diagram. Adapaun *class* diagram pada aplikasi ini sebagai berikut:



Gambar III.13. Class Diagram

5. *Deployment* Diagram

Deployment Diagram merupakan gambaran proses-proses yang berbeda dari suatu sistem berjalan. Diagram ini menjelaskan tentang bagaimana relasi yang tetdapat didalamnya. Adapun *Deployment* diagram dari aplikasi ini sebagai berikut:



Gambar III.14. Deployment Diagram

3.2.3. User Interface

Pada perancangan aplikasi ini akan ditampilkan rancangan *interface* dari awal eksekusi program hingga menampilkan hasil *output* yang dicari. Adapun rancangan *interface* aplikasi ini sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan *interface* Menu Utama



Gambar III.15. Rancangan Tampilan Interface Menu Utama

Keterangan dari tampilan interface menu utama sebagai berikut:

- a) Button 1 merupakan button daftar kamus yang menggunakan image button dengan nama file daftarkamus.jpg dan terletak pada folder res/drawable/daftarkamus.jpg.
- b) Button 2 merupakan button terjemah bahasa yang menggunakan image button dengan nama file terjemahbahasa.jpg dan terletak pada folder res/drawable/terjemahbahasa.jpg

- c) Button 3 merupakan button tentang yang menggunakan image button dengan nama file tentang.jpg dan terletak pada folder res/drawable/tentang.jpg
- d) Button 4 merupakan button bantuan yang menggunakan image button dengan nama file bantuan.jpg dan terletak pada folder res/drawable/bantuan.jpg
- e) *Button* 5 merupakan *button* keluar yang menggunakan *image button* dengan nama file keluar.jpg dan terletak pada folder res/drawable/keluar.jpg
- 2. Rancangan tampilan *interface* menu Daftar Kamus



Gambar III.16. Rancangan Interface Menu Daftar Kamus

Keterangan dari tampilan interface menu Daftar kamus sebagai berikut:

 a) Button 6 merupakan button Indonesia-Jawa yang menggunakan image button dengan nama file indojawa.jpg dan terletak pada folder res/drawable/indojawa.jpg.

- b) Button 2 merupakan button Jawa-Indonesia yang menggunakan image button dengan nama file jawaindo.jpg dan terletak pada folder res/drawable/jawaindo.jpg
- c) Button 3 merupakan button kamus istilah jawa yang menggunakan image button dengan nama file istilahjawa.jpg dan terletak pada folder res/drawable/istilahjawa.jpg
- 3. Rancangan tampilan *interface* menu Terjemah Bahasa



Gambar III.17. Rancangan Interface Menu Terjemah Bahasa

Keterangan dari tampilan interface menu terjemah bahasa sebagai berikut:

- a) *Text View* 1 merupakan *text* yang bertuliskan bahasa indonesia dengan nama file texview1 yang berfungsi untuk memberi keterangan kolom *edit text* yang berada dibawahnya yaitu *Edit Text* 1.
- b) *Edit Text* 1 merupakan kolom *input* kata dengan nama file editText1 yang berfungsi sebagai tempat menginput kosakata bahasa Indonesia.

- c) Button 9 merupakan button terjemahkan yang menggunakan image button dengan nama file terjemahkan.jpg dan terletak pada folder res/drawable/terjemahkan.jpg
- d) Text View 2 merupakan text yang bertuliskan ngoko dengan nama file texview2 yang berfungsi untuk memberi keterangan kolom edit text yang berada dibawahnya yaitu Edit Text 2.
- e) *Edit Text* 2 merupakan kolom hasil terjemah dengan nama file editText2 yang berfungsi sebagai *output* terjemah bahasa jawa ngoko.
- f) Text View 3 merupakan text yang bertuliskan krama madya dengan nama file texview3 yang berfungsi untuk memberi keterangan kolom edit text yang berada dibawahnya yaitu Edit Text 3.
- g) Edit Text 3 merupakan kolom hasil terjemah dengan nama file editText3 yang berfungsi sebagai output terjemah bahasa krama madya.
- h) *Text View* 4 merupakan *text* yang bertuliskan krama inggil dengan nama file texview4 yang berfungsi untuk memberi keterangan kolom *edit text* yang berada dibawahnya yaitu *Edit Text* 4.
- i) *Edit Text* 4 merupakan kolom hasil terjemah dengan nama file editText4 yang berfungsi sebagai *output* terjemah bahasa krama inggil.

4. Rancangan *interface* menu Kamus Istilah Jawa



Gambar III.18. Rancangan Interface Menu Kamus Istilah Jawa

Keterangan dari tampilan *interface* menu kamus istilah Jawa sebagai berikut:

- a) *Edit Text* 5 merupakan kotak pencarian kata dengan nama file editText5 yang berfungsi sebagai tempat *input* kata dalam istilah bahasa jawa.
- b) *List View* merupakan *list* (daftar kata) dalam istilah jawa atau dapat disebut *output* yang akan muncul sesuai dengan kata yang diinputkan di kotak pencarian kata.

3.3. Implementasi

Aplikasi kamus bahasa Jawa ini merupakan aplikasi berbasis *mobile android*. Jadi aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* yang meliliki sistem operasi *android*. Adapun tampilan yang dirancang menggunakan *software android studio* sebagai berikut:

1. Splash Sreen

Sebelum menampilkan menu utama terlebih dahulu tampil *splash sreen* yang berguna sebagai *feedback* bahwa aplikasi tersebut masih dalam proses *loading*.



Gambar III.19. Tampilan Splash Sreen

2. Menu Utama

Menu utama berisi *button-button* yang akan mengarah ke halaman selanjutnya. *Button –button* tersebuat adalah daftar kamus, terjemah bahasa, tentang, bantuan dan *button* keluar.



Gambar III.20. Tampilan Menu Utama

3. Daftar kamus

Menu daftar kamus berisi button-button pilihan yang akan mengarah ke halaman selanjutnya yaitu halaman daftar kamus Indonesia-Jawa, Jawa-Indonesia dan kamus istilah Jawa.



Gambar III.21. Tampilan Menu Daftar Kamus

4. Jawa-Indonesia

Menu Jawa-indonesia berisi daftar kamus bahasa Jawa beserta arti dalam bahasa Indonesia. Dalam daftar kamus ini kata yang dicetak dengan huruf tebal merupakan bahasa krama inggil. Daftar kata tersebut disusun secara berurutan sesuai abjad yaitu dari A-Z.

	50 🕒 🕰 🛱 🙆 🛄 🛄 19.51
Daftar di bawah ini adalah kata dalam Bahasa Jawa dan terjemahannya dalam Bahasa Indonesia. Kata yang dicetak tebal digunakan dalam tingkatan Bahasa Jawa halus (Krama).	A Abang : Abrit - Merah
Secara umum bahasa jawa dibagi menjadi du yaitu bahasa jawa kasar (Ngoko) dan bahasa jawa halus (Krama) .	a Abot, Aorat = Berat Adem , Adem - Sejuk
Bahasa Jawa ngoko (kasar) dipergunaan oleh	Adi , Rayi = Adik
1.Anak-anak dengan anak-anak.	Adoh , Tebih = Jauh
2.Orang yang sudah dekat (teman dekat).	Adol , Sade = Jual
3. Orang yang lebih tua dari lawan bicara.	Adus , Siram = Mandi
Bahasa Jawa Krama (halus) dipergunakan ole	h Agar , Supadosa = Supaya
	Aja , Boten Kenging = Jangan
1. Murid pada guru	Akeh , Katah = Banyak
2. Orang yang lebih miluti dengan orang yang lebih tua	Aku , Kula = Saya
3. Anak pada orang tua	Ala , Awon = Buruk
4. Abdi/ pabawai pada me	Alas , Wana = Hutan
	Alles along Atlancedure a Alles along a

Gambar III.22. Tampilan Menu Daftar Kamus Jawa-Indonesia

5. Indonesia-Jawa

Menu Indonesia-Jawa berisi daftar kamus bahasa Indonesia beserta artinya dalam bahasa Jawa. Dalam daftar kamus ini kata yang dicetak dengan huruf tebal merupakan bahasa krama inggil. Daftar kata tersebut disusun secara berurutan sesuai abjad yaitu dari A-Z.

Α
aba-aba = aba-aba, prentah
abadi = langgeng
abah = bopo, romo,bapak,pa'e
abang = mas, kakang, kangmas, raka,merah
(warna)
abdi, Kabdi, Batur, Kawula, rewang, punggowo, rencang
mengabdi = ngabdi, ngawula
abjad = abjad, aksara
abnormal - ora normal
absen = ora teka, ora mlebu, nglimput
abu = awu, lebu
abu-abu-«klawu
acak awur semberang, nyekarep

Gambar III.23. Tampilan Menu Daftar Kamus Indonesia-jawa

6. Kamus Istilah Jawa

Dalam menu ini daftar kamus ditampilkan dalam format pencarian kata. Pengguna dapat menginput kata kemudian sistem akan menampilkan daftar istilah yang sesuai. Menu kamus istilah jawa berisi daftar istilah dalam bahasa Jawa yang belum ada arti secara spesifik dalam bahasa Indonesia. Artinya untuk menerjemahkan satu kata dalam istilah jawa diperlukan beberapa kata dalam bahasa Indonesia.

	H F. d H 0 19.57
KONTAK PENCARI.	
Blero Suara yang tidak	semestirova
Ambengan Histangan pada pr	cisesi selamatan
Ampre kata lain supaya d	falam hal kurang baik
Blabar sama sekali	
Tertalu jauh	
Cublek Tertancap ke taru	ŵ.
Cemplik Penerangan di pe	desaan zaman dahulu
Channel and	

Gambar III.24. Tampilan Menu Daftar Kamus Istilah Jawa

7. Terjemaah Bahasa

Menu terjemah bahasa menampilkan kolom input kata dalam bahasa Indonesia yang nantinya dapat diterjemahkan dalam bahasa ngoko, krama madya dan krama inggil secara sekaligus atau bersamaan. Apabila kata yang dicari tidak terdapat dalam *database*, maka kolom terjemahan akan menampilkan dialog "kata tidak ditemukan".



Gambar III.25. Tampilan Menu Terjemah Bahasa

8. Tentang

Menu tentang menampilkan sekilas penjelasan tentang aplikasi dan profil pembuat aplikasi serta kontak yang bisa dihubungi.



Gambar III.26. Tampilan Menu Tentang

9. Bantuan

Menampilkan panduan penggunaan aplikasi beserta dengan penjelasanya.



Gambar III.27. Tampilan Menu Bantuan

10. Keluar

Saat ditekan button keluar, sistem akan menampilkan dialog keluar aplikasi. Apabila pengguna ingin keluar tekan "ya" dan apabila masih ingin tetap berada dalam aplikasi tekan "tidak".



Gambar III.28. Tampilan Menu Keluar Aplikasi

3.4. Testing

Testing atau pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui bahwa semua komponen-komponen dalam sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan dua teknik pengujian yaitu pengujian *white box* dan pengujian *black box*.

3.4.1. Pengujian *White Box*

Dalam tahap pengujian *white box* ini penulis menggunakan skema diagram alir untuk mendapatkan hasil pengujian yang akurat. Berikut merupakan *flowchart* dan skema diagram alir aplikasi kamus bahasa jawa berbasis android:



Gambar III.29. Flow Chart Aplikasi





Dari skema diagram alir diatas dapat diperoleh kompleksitas siklomatis

dengan rumus sebagai berikut:

V(G) = E - N + 2

E = Jumlah Edge yang ditentukan dengan gambar panah

N = jumlah simpul grafik alir yang ditentukan dengan gambar lingkaran

V(G) = 25 - 19 + 2 = 8

Baris set yang dihasilkan dari jalur independent sebagai berikut:

- a) 1-2-3-4-10-3
- b) 1-2-3-4-11-3
- c) 1-2-3-4-12-13-14-3
- d) 1-2-3-4-5-15-16-17-3
- e) 1-2-3-4-5-6-18-3
- f) 1-2-3-4-5-6-7-19-3
- g) 1-2-3-4-5-6-7-8-3
- h) 1-2-3-4-5-6-7-8-9

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat satu set baris yang dihasilkan adalah 1-2-3-4-10-3-1-2-3-4-11-3-1-2-3-4-12-13-14-3-1-2-3-4-5-15-16-17-3-1-2-3-4-5-6-18-3-1-2-3-4-5-6-7-19-3-1-2-3-4-5-6-7-8-3-1-2-3-4-5-6-7-8-9 dan terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali.

3.4.2. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* dilakukan untuk memastikan bahwa suatu *event* atau masukan menjelaskan proses yang tepat dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan. Berikut merupakan tabel pengujian *black box*:

Tabel III.1.

Pengujian Black Box 1	L
-----------------------	---

No	Perangkat	Spesifikasi	Hasi Uji 1	Hasil Uji 2
			Tampilan	Fungsi Tiap
			Interface	Menu
	Asus Zenfone 5	Android OS		
1.		Kitkat,Layar 5.0	Valid	Valid
		inch,CPU Dual		
		Core,RAM 1 GB		
	Samsung grand	Android OS Jelly		
2.	Duos	Bean,Layar 5.0	Valid	Valid
		inch,CPU Dual		
		Core,RAM 1 GB		
	Xiaomi Redmi 2	Android OS		
3.		Kitkat,Layar 4.7	Valid	Valid
		inch,CPU Quad		
		Core,RAM 1 GB		
	Evercross	Android OS		
4.	Winner T	Kitkat,Layar 4.0	Valid	Valid
		inch,CPU Quad		
		Core,RAM 1 GB		

Tabel III.2.

Pengujian Black Box 2

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
	dan Test Case	dan Hasil Pengujian	
1.	Menampilakn Splas Sreen dan menu utama aplikasi dengan menekan icon aplikasi kamus pada layar menu smartphone. Test case:	Tampil splash sreen setelah itu tampil menu utama aplikasi yang terdiri dari button daftar kamus, terjemah bahasa, tentang, bantuan dan button keluar aplikasi. Hasil pengujian:	Valid
2.	Menekan salah satu button di menu utama yaitu button daftar kamus bahasa Jawa untuk menampilkan halaman pilihan daftar kamus. Test case:	Tampilkan halaman pilihan daftar kamus yang terdiri dari button Jawa - indonesia, Indonesia - Jawa dan Kamus Istilah Jawa. Hasil pengujian:	Valid

	Menekan salah satu button di	Tampilkan halaman Terjemah	
	menu utama yaitu button	Bahasa yang berisi kotak	
	Terjemah Bahasa untuk	input kata bahasa Indonesia	
	menampilkan layout halaman	dan kotak output bahasa Jawa	
	Terjemah Bahasa.	ngoko, krama madya dan	
	Test case:	krama inggil.	
-		Hasil pengujian:	
3.	DAFTAR KAMUS TROEMAH BAHASA TENTANG BANTUAN KELUAR	TEISEMAHKAN Ngorio Ngorio Na Ricinta madva Na Ricinta madva Na	Valid
	Menekan salah satu button di	Tampilkan halaman tentang	
	menu utama yaitu button	aplikasi dan profil pembuat	
	tentang untuk menampilkan	aplikasi kamus bahasa jawa	
	halaman tentang aplikasi dan	berbasis android.	
	profil pembuat aplikası.	Hasıl pengujian:	
	Test case:	C 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
4.	DATTAR KAMUS TEIDEMAH SAHASA TENTANG BANTUAN KELUAR	TERTEANG WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW	Valid
	Menekan salah satu button di	Tampilkan halaman bantuan	
	menu utama yaitu button	yaitu panduan penggunaan	
	bantuan untuk menampilkan	aplikasi kamus bahasa Jawa	
	nalaman bantuan yang berisi	berdasis android secara	
	kamus babasa Jawa secara	Hasil pengujian:	
	lengkan	Hash pengujian.	
5.	Test case:		Valid
	DAFTAR KAMUS TERJEMAH BAHASA TENTANG BANTUAN KELUAR	<text><text><section-header><text><text><text><text><text></text></text></text></text></text></section-header></text></text>	

6.	Menekan button di menu daftar kamus yaitu button Indonesia-Jawa dan Jawa- Indonesia untuk menapilkan kamus dalam bentuk daftar kata beserta artinya. Test case:	Menampilkan kamus Jawa- Indonesia dan Indonesia Jawa dalam bentuk daftar beserta artinya yang tersusun sesuai abjad dari A-Z. Hasil Pengujian:	Valid
7.	Menekan button di menu daftar kamus yaitu button Kamus Istilah Jawa untuk menampilan kamus dalam bentuk daftar kata beserta penjelasanya. Test Case:	Menampilakan kamus istilah Jawa dalam bentuk daftar beserta penjelasanya dan dapat dicari menggunakan kotak pencari. Hasil Pengujian:	Valid

