

ABSTRAK

Pelestarian aksara Nusantara kini mendapat dukungan dari kemajuan teknologi informasi. Aksara Sunda termasuk salah satu dari berbagai aksara yang terdaftar pada Lembaga Unicode sehingga dapat digunakan dan diolah oleh komputer. Dalam penelitian ini, dikembangkan aplikasi pengenalan aksara Sunda yang tidak hanya berisi introduksi aksara Sunda, tetapi juga dilengkapi dengan teknologi audio, sejarah, serta kuis aksara Sunda. Tujuan penelitian ini adalah untuk melestarikan budaya Sunda dengan membuat aplikasi permainan susun kata aksara Sunda menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan salah satu *plug-in* dari Unity yaitu Playmaker untuk kemudahan dalam pembuatan aplikasi melalui *visual scripting*. Pengujian aplikasi dilakukan melalui *blackbox*, *System Usability Scale* (SUS) dan penilaian ahli. Hasil pengujian fungsional menggunakan *blackbox* menunjukkan seluruh komponen berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan (100%) setelah masing-masing komponen diberi 5 repetisi pengujian. Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada 22 siswa menunjukkan skor rata-rata 79,63%. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki tingkat penerimaan yang dapat diterima (*Acceptable*), berada pada *Grade A*, dan mendapatkan *Adjective Rating* dalam kategori *Good*. Kesimpulannya, aplikasi permainan susun kata aksara Sunda telah memenuhi kriteria *usability* dan dapat diterima oleh pengguna. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, aplikasi memperoleh hasil 92% dengan kategori "sangat baik" sehingga aplikasi dinilai cukup menarik. Selain itu, hasil penilaian ahli materi, aplikasi memperoleh hasil 85% dengan kategori "sangat baik" juga, sehingga dipastikan materi tersebut konteksnya adalah benar.

Kata Kunci: Aksara Sunda, MDLC, Penilaian ahli, *blackbox*, SUS

ABSTRACT

The preservation of Nusantara scripts is now supported by advancements in information technology. The Sunda script is one of the various scripts registered with the Unicode Consortium, enabling its use and processing by computers. This research developed an application for recognizing the Sunda script, which not only includes an introduction to the script but also features audio technology, historical information, and quizzes on the Sunda script. The aim of this research is to preserve Sundanese culture by creating a word puzzle game application using the Sunda script, employing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and a Unity plug-in called Playmaker to facilitate application development through visual scripting. The application testing was conducted using blackbox, the System Usability Scale (SUS), and expert evaluations. Functional testing with blackbox demonstrated that all components functioned well and as expected (100%) after each component underwent five testing repetitions. The SUS testing with 22 students showed an average score of 79.63%. Hence, the application achieved an acceptable acceptance level, fell under Grade A, and received an adjective rating of "Good." In conclusion, the Sunda Script Word Puzzle Application has met usability criteria and is well accepted by users. Based on expert media evaluations, the application scored 92% in the "very good" category, making it quite attractive. Additionally, expert evaluations of the content ensured its contextual accuracy, with a score of 85% in the "very good" category.

Keywords: *Sundanese Script, MDLC, Expert Validation, blackbox, SUS*