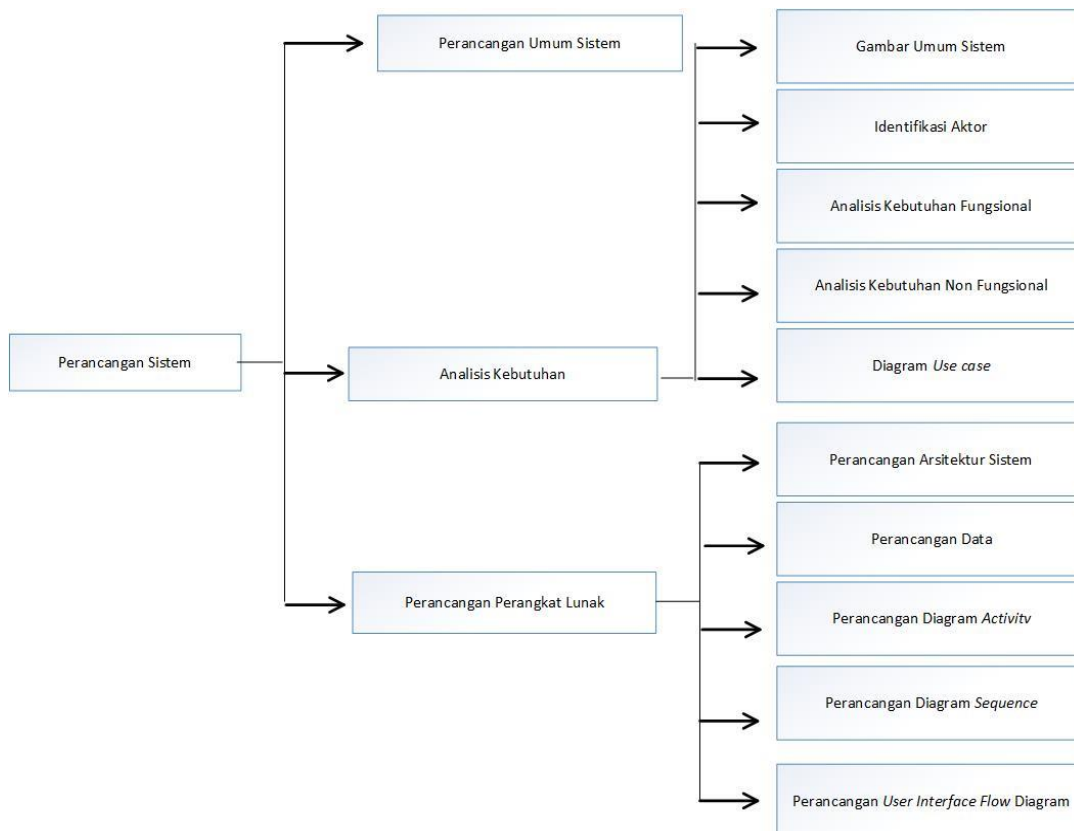


BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

4.1 Perancangan Sistem

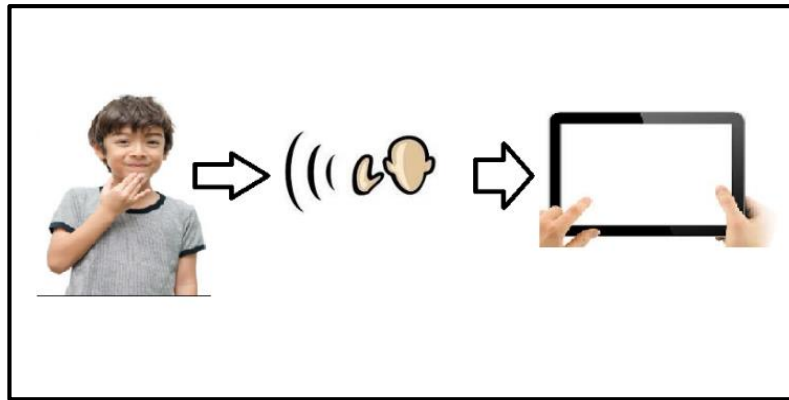
Bab ini membahas mengenai kebutuhan dan perancangan aplikasi yang berisi tahapan perencanaan secara teknik dari aplikasi *Communication Board* dengan menggunakan sistem 'Bahasa Isyarat berbasis Android'. Perancangan yang dilakukan terdiri dari tiga tahap: analisis kebutuhan dan perancangan umum sistem, proses analisis kebutuhan, dan perancangan perangkat lunak secara spesifik.

Gambar 4.1 Diagram Perancangan Aplikasi



4.2 Gambaran Umum Sistem

Perancangan umum sistem merupakan tahap awal dari perancangan perangkat lunak. Perancangan umum sistem digunakan sebagai representasi arsitektur sistem yang dibuat secara umum agar lebih mudah untuk dipahami. Adapun perancangan umum sistem dari aplikasi *Communication Board* dengan menggunakan seorang peraga dari tunarungu dalam menggunakan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia berbasis ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Arsitektur Perancangan Umum Sistem

Aplikasi *Communication Board* dengan menggunakan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia berbasis Android merupakan suatu aplikasi yang dikembangkan bagi mereka yang tunarungu dan yang mendengar Aplikasi yang diberi nama “**DekatTuli**” papan komunikasi tuli ini nantinya akan dibuat menggunakan bahasa Isyarat Indonesia berbasis Android.

Bagi seseorang yang bisa mendengar akan lebih mudah belajar dan berkomunikasi dengan orang atau anak-anak yang tidak bisa berbicara (tunarungu) yang ini merupakan cara yang cepat dan tepat untuk belajar bahasa isyarat dengan belajar menggunakan perangkat Tablet *Communication Board Android*.

a. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi Komunikasi Belajar Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) berbasis android dengan metode *text to speech* digunakan untuk mempelajari BISINDO secara mandiri pada perangkat bergerak berbasis android.

b. Perancangan Umum Aplikasi

Tahapan ini merupakan representasi desain arsitektur sistem yang akan dibangun secara umum. Gambaran umum aplikasi merupakan tahapan awal dari perancangan sistem. Berikut gambaran umum aplikasi yang akan dijelaskan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Gambaran Umum Aplikasi

User menjalankan aplikasi melalui perangkat bergerak berbasis android, lalu user memasukkan masukan berupa suara ke aplikasi. Suara akan dikirimkan ke server google. Di server suara akan dikonversikan menjadi teks. Setelah dikonversi teks akan dikirim kembali ke aplikasi, kemudian perangkat bergerak akan menampilkan teks dan video bahasa isyarat sesuai masukan yang dimasukkan.

4.3 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini diawali dengan identifikasi aktor yang terlihat dalam aplikasi, penjabaran mengenai kebutuhan fungsional yang akan dimodelkan dalam bentuk use case diagram dan kebutuhan non fungsional. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan-kebutuhan yang harus disediakan oleh sistem agar sesuai dengan kebutuhan *user*.

4.3.1 Identifikasi Aktor

Tahap ini mempunyai tujuan untuk melakukan identifikasi terhadap aktor-aktor yang akan berinteraksi pada aplikasi, dimana *user* aplikasi memiliki hak akses pada seluruh fitur yang ada pada aplikasi ini. Pada aplikasi ini, sebagai *user* bagi orang tuli yang masih anak-anak dapat belajar sebagai *Communication Board* sistem berbahasa isyarat belajar untuk mereka yang tuna-rungu. Pada Tabel 4.1 memperlihatkan aktor yang terlibat beserta penjelasannya.

Tabel 4.1 memperlihatkan aktor yang terlibat beserta penjelasan

| Aktor | Deskripsi |
|-------------|---|
| <i>User</i> | <i>User</i> adalah semua orang (tunarungu maupun mendengar), dengan usia 11-28 tahun. |

4.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Daftar kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi fitur-fitur yang akan dibangun pada aplikasi untuk memenuhi kebutuhan *user*. Pada aplikasi ini, daftar kebutuhan fungsional ditunjukkan dengan penomoran SRS (*Software Requirement Specification*) dan digambarkan dengan menggunakan diagram *usecase*. Daftar kebutuhan fungsional tunjukkan pada Tabel 4.2.

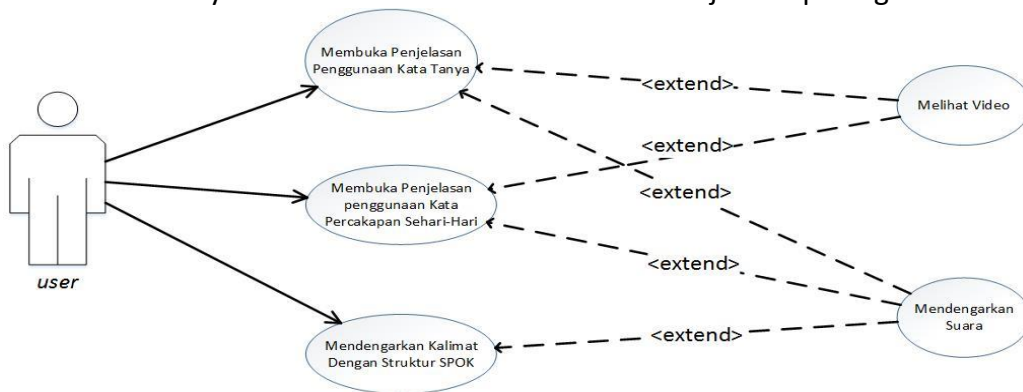
Tabel 4.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional Aplikasi *User*

| Kode | Kebutuhan | Use case |
|---------|--|--|
| SRS_001 | <i>User</i> dapat membuka penjelasan penggunaan kata tanya dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli". | Membuka penjelasan penggunaan kata Tanya |
| SRS_002 | <i>User</i> dapat membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari - hari dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli". | Membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari –hari |

| | | |
|---------|---|---|
| SRS_003 | User dapat mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli". | Mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK |
| SRS_004 | User dapat melihat video dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli". | Melihat Video |
| SRS_005 | User dapat mendengarkan suara di dalam aplikasi "DekatTuli". | Mendengarkan Suara |

4.3.3 Diagram Use Case

Diagram *Use Case* merupakan pemodelan dari kebutuhan fungsional sistem yang telah didefinisikan diatas. Diagram *Use Case* digunakan dengan tujuan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dan menjelaskan manfaat dari sistem yang akan dibangun jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem tersebut. Berikut ini diagram *Use Case* pada aplikasi *Communication Board* dengan menggunakan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia berbasis android ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.4 Diagram Use Case Communication Board

4.3.4 Skenario Use Case

Secara lebih rinci, setiap *use case* yang telah dibuat akan dijelaskan dalam bentuk skenario *use case*, yang berisi nama *use case*, kode *use case*, tujuan *use case*, deskripsi umum *use case* aktor yang berhubungan dengan *use case* tersebut, kondisi awal *use case*, aliran utama, dan kondisi akhir yang menjelaskan secara detail kebutuhan fungsional dari diagram *use case*. Tabel 4.3 sampai Tabel 4.7 bawah ini akan menjelaskan skenario *use case* dari aplikasi 'DekatTuli'.

Tabel 4.3 Skenario Membuka Penjelasan Penggunaan Kata Tanya

| | |
|---------------|---|
| Nama | Membuka penjelasan penggunaan kata tanya |
| Kode | SRS-001 |
| Tujuan | User dapat membuka penjelasan penggunaan kata tanya |

| | |
|--|--|
| Deskripsi (Brief Description) | Membuka penjelasan penggunaan kata tanya dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi “DekatTuli” berbasis android. |
| Aktor | User |
| Kondisi awal (Pre Condition) | User membuka menu Komunikasi dengan memilih Menu Tombol Kata Tanya |
| Aliran Utama (Basic Flow) | <ol style="list-style-type: none"> 1. User memilih tombol Menu kata tanya 2. Sistem menampilkan halaman daftar kata tanya. 3. User memilih tombol icon Video 4. Sistem menampilkan video bahasa isyarat 5. User memilih tombol icon Suara 6. Sistem membunyikan suara dalam bahasa indonesia |
| Kondisi Akhir (Post Conditions) | User dapat melihat video bahasa isyarat dengan benar, dan juga dapat mendengarkan suara sesuai dengan pilihan yang telah |

Tabel 4.4 Skenario Membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari-hari

| | |
|--|--|
| Nama | Membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari –hari |
| Kode | SRS-002 |
| Tujuan | User dapat membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari –hari |
| Deskripsi (Brief Description) | Membuka penjelasan pengguna kata percakapan sehari - hari dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi “DekatTuli” berbasis android. |
| Aktor | User |
| Kondisi awal (Pre Condition) | User membuka menu Komunikasi dengan memilih Menu Tombol Percakapan Sehari-hari |
| Aliran Utama (Basic Flow) | <ol style="list-style-type: none"> 1. User memilih tombol Menu Percakapan Sehari-hari 2. Sistem menampilkan halaman daftar kata Percakapan Sehari-hari 3. User memilih tombol icon Video 4. Sistem menampilkan video bahasa isyarat 5. User memilih tombol icon Suara 6. Sistem membunyikan suara dalam bahasa indonesia |
| Kondisi Akhir (Post Conditions) | User dapat melihat video bahasa isyarat dengan benar, dan juga dapat mendengarkan suara sesuai dengan pilihan yang telah dibuat pada aplikasi “DekatTuli” |

Tabel 4.5 Skenario Mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK

| | |
|-------------|---|
| Nama | Mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK |
|-------------|---|

| | |
|--|--|
| Kode | SRS-003 |
| Tujuan | User dapat mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK |
| Deskripsi (Brief Description) | Mendengarkan kalimat dengan struktur SPOK dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli" berbasis android. |
| Aktor | User |
| Kondisi awal (Pre Condition) | User membuka menu Komunikasi dengan memilih Menu Tombol SPOK |
| Aliran Utama (Basic Flow) | <ol style="list-style-type: none"> 1. User memilih tombol Menu SPOK 2. Sistem menampilkan halaman daftar kata SPOK 3. User memilih kata pada kolom S (Subjek) 4. User memilih kata pada kolom P (Predikat) 5. User memilih kata pada kolom O (Objek) 6. User memilih kata pada kolom K (Keterangan) 7. User dapat juga memilih pada Menu Pencarian dengan memasukkan huruf atau Kata untuk melihat daftar kata dalam masing-masing kolom S P O K dengan cepat 8. Sistem menampilkan kata-kata yang telah dipilih dari masing- masing Kolom S, P, O, K ke dalam Menu Text Box |
| Kondisi Akhir (Post Conditions) | User dapat mendengarkan suara sesuai dengan pilihan yang telah dibuat pada aplikasi "DekatTuli" dengan berhasil. |

Tabel 4.6 Skenario Melihat Video

| | |
|--------------------------------------|--|
| Nama | Melihat |
| Kode | SRS-004 |
| Tujuan | User dapat melihat video |
| Deskripsi (Brief Description) | Melihat video dalam bahasa isyarat menggunakan aplikasi "DekatTuli" berbasis android. |
| Aktor | User |
| Kondisi awal (Pre Condition) | User membuka halaman pada Menu Kata Tanya atau Menu Percakapan Sehari-hari atau Menu SPOK |
| Aliran Utama (Basic Flow) | User dapat memilih tombol icon Video |

| | |
|--|---|
| Kondisi Akhir (Post Conditions) | <i>User</i> dapat melihat video bahasa isyarat dengan benar yang telah dibuat pada aplikasi “DekatTuli” |
|--|---|

Tabel 4.7 Skenario Mendengarkan Suara

| | |
|--|---|
| Nama | Mendengarkan Suara |
| Kode | SRS-005 |
| Tujuan | <i>User</i> dapat mendengarkan suara |
| Deskripsi (Brief Description) | mendengarkan suara di dalam aplikasi “DekatTuli”. |
| Aktor | <i>User</i> |
| Kondisi awal (Pre Condition) | <i>User</i> membuka halaman pada Menu Kata Tanya atau Menu Percakapan Sehari-hari atau Menu SPOK |
| Aliran Utama (Basic Flow) | <i>User</i> dapat memilih tombol icon Suara |
| Kondisi Akhir (Post Conditions) | <i>User</i> dapat mendengarkan suara dengan benar yang telah dibuat pada aplikasi “DekatTuli” |

4.3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Tujuan dari tahap analisis kebutuhan non-fungsional adalah untuk menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna. Kebutuhan non fungsional pada aplikasi dapat dijelaskan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

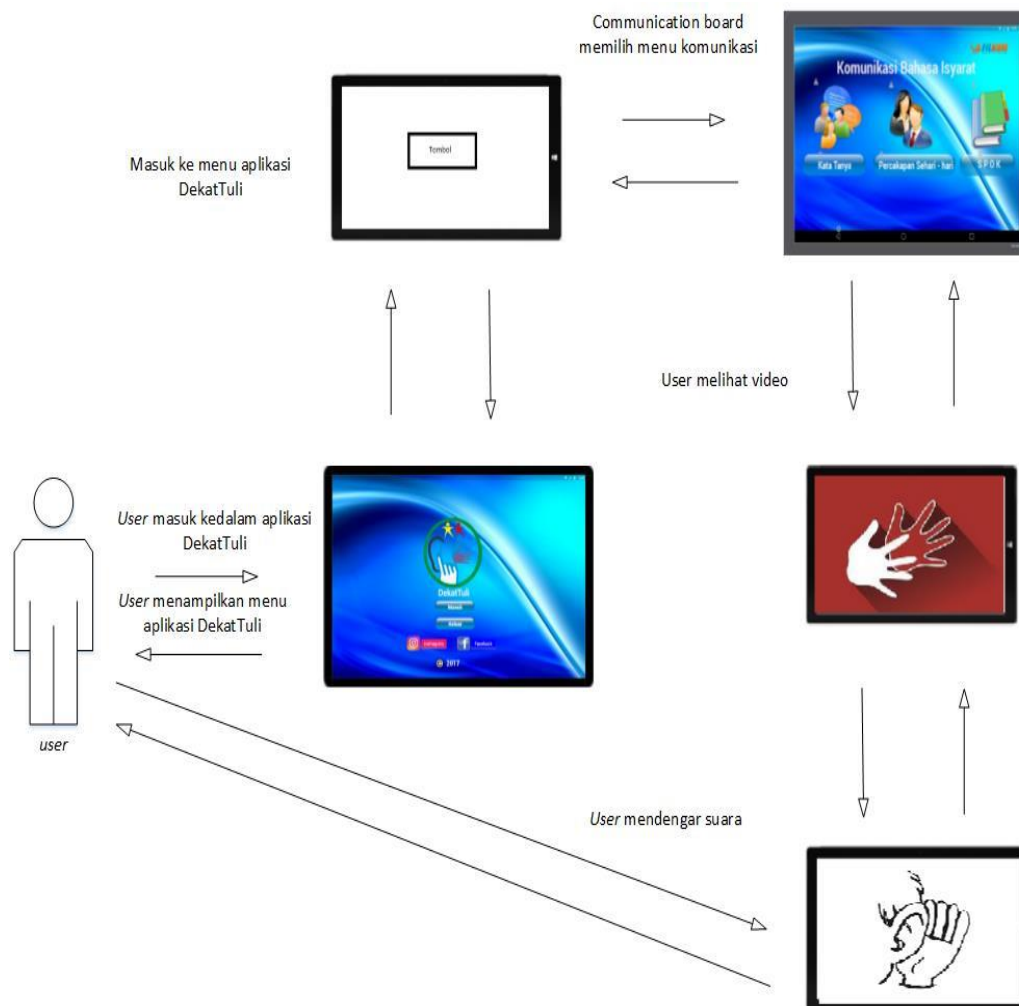
| Identifiser | Paramater | Deskripsi |
|--------------------|----------------------|---|
| SKNF-001 | <i>Compatibility</i> | Aplikasi harus dapat dijalankan diberbagai versi sistem operasi android (Jellybean, KitKat, Lollipop, Marsmallow) |
| SKNF-002 | <i>Data Storage</i> | Perangkat bergerak harus memiliki sisa memori kurang lebih 500MB untuk menyimpan aplikasi. |

4.4 Perancangan Perangkat Lunak

Percancangan perangkat lunak merupakan suatu proses untuk mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip dalam pendefinisian suatu perangkat lunak yang akan dibangun agar dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik. Tahap – tahap pada perancangan perangkat lunak terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perangkat arsitektur sistem, perancangan basis data, perancangan *activity diagram*, dan tahap perancangan antarmuka aplikasi.

4.4.1 Perancangan Arsitektur Sistem

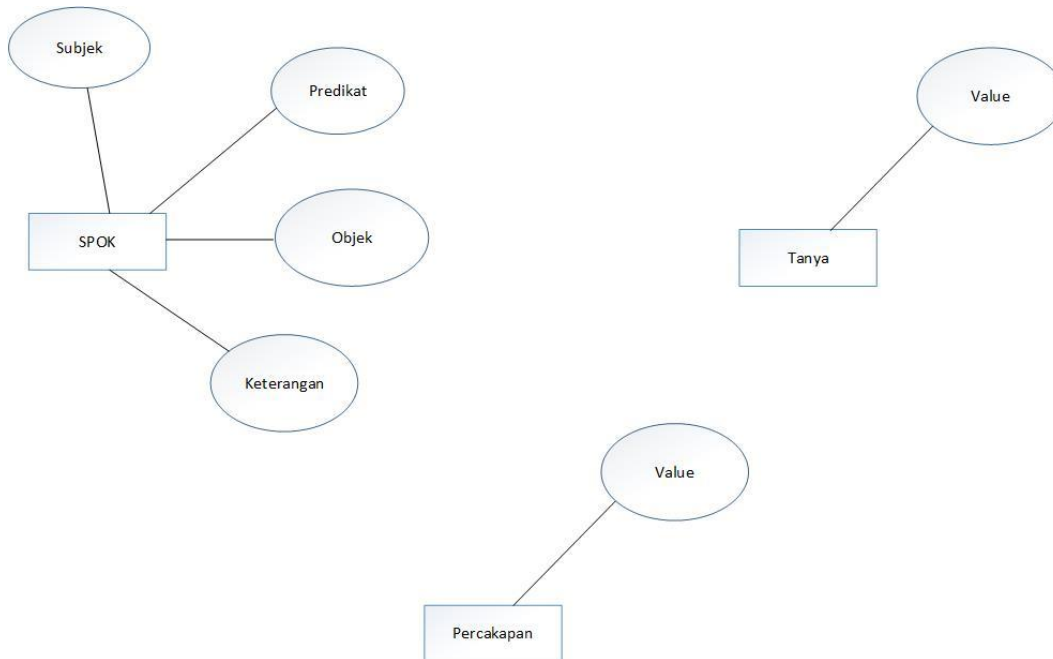
Pada Gambar 4.4 dibawah ini menjelaskan tentang perancangan arsitektur sistem pada aplikasi “DekatTuli” dengan sistem bahasa isyarat berbasis Android. Aplikasi yang diberi nama “DekatTuli” ini memiliki tiga kategori, yaitu Kategori Menu Komunikasi, Melihat Video bahasa isyarat, Mendengarkan Suara.



Gambar 4.5 Perancangan Arsitektur Sistem

4.4.2 Perancangan Data

Perancangan data direpresentasikan dengan menggunakan diagram ER (*Entity Relationship*). Diagram ER (*Entity Relationship*) merupakan pemodelan yang memiliki fungsi menggambarkan hubungan antar entitas suatu skema data yang terdiri dari 3 entitas: Kata Tanya, Percakapan, SPOK. Pada entitas SPOK terdiri dari 4 atribut yaitu, Subjek, Predikat, Objek, Keterangan. Pada entitas Kata Tanya dan Kata Percakapan memiliki 1 atribut yaitu, Value. Gambar 4.5 merupakan ERD dari Aplikasi “**DekatTuli**”:



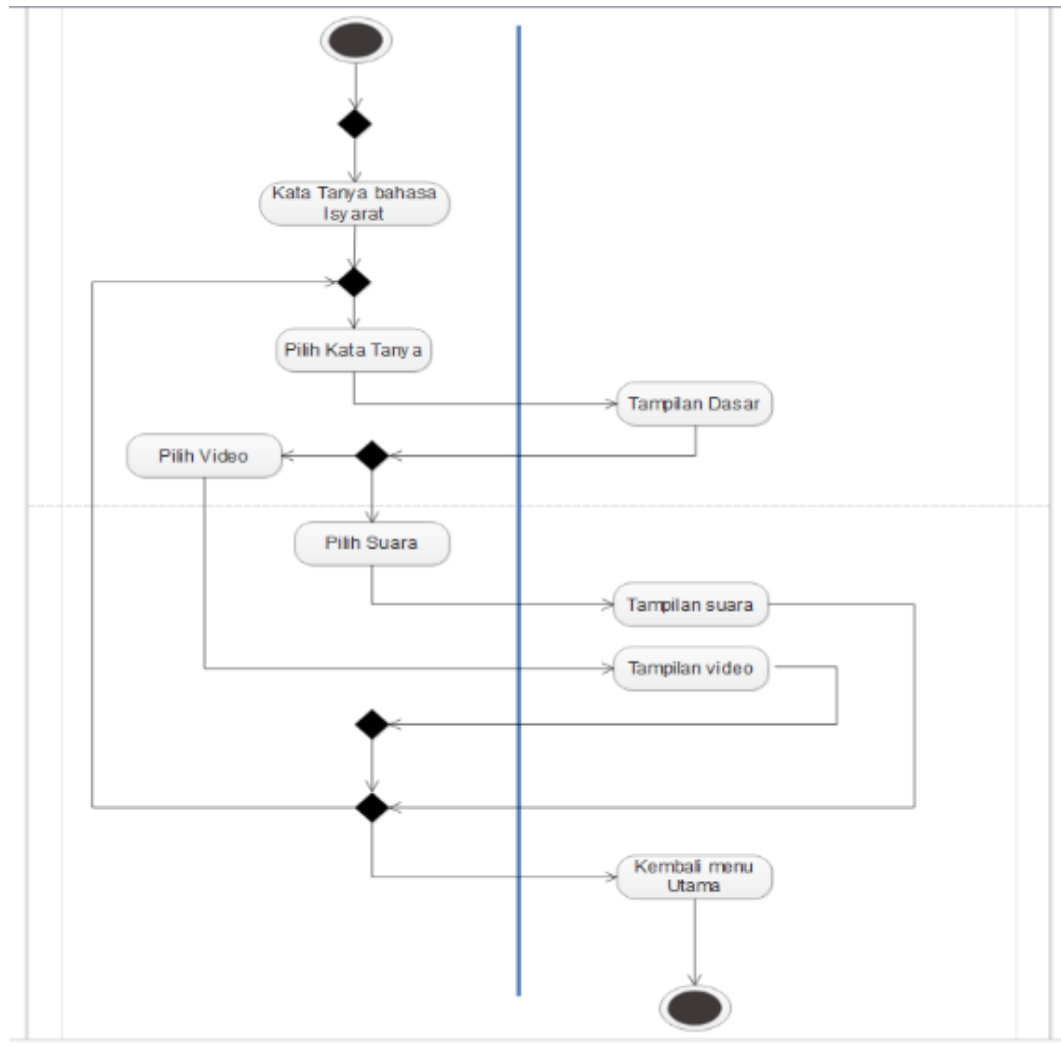
Gambar 4.6 Diagram ERD Aplikasi ‘DekatTuli’

4.4.3 Perancangan Diagram Activity

Diagram Activity merupakan suatu diagram yang menggambarkan proses bisnis yang terdapat pada suatu aplikasi. Berikut ini adalah macam-macam activity diagram yang terdapat pada aplikasi ini. Aplikasi *Communication Board* dengan menggunakan sistem bahasa isyarat berbasis Android ini mulai berjalan ketika *user* melakukan proses menampilkan melihat media suara gambar dan suara dalam bentuk bahasa isyarat.

4.4.3.1 Activity Diagram Memilih Kata Tanya

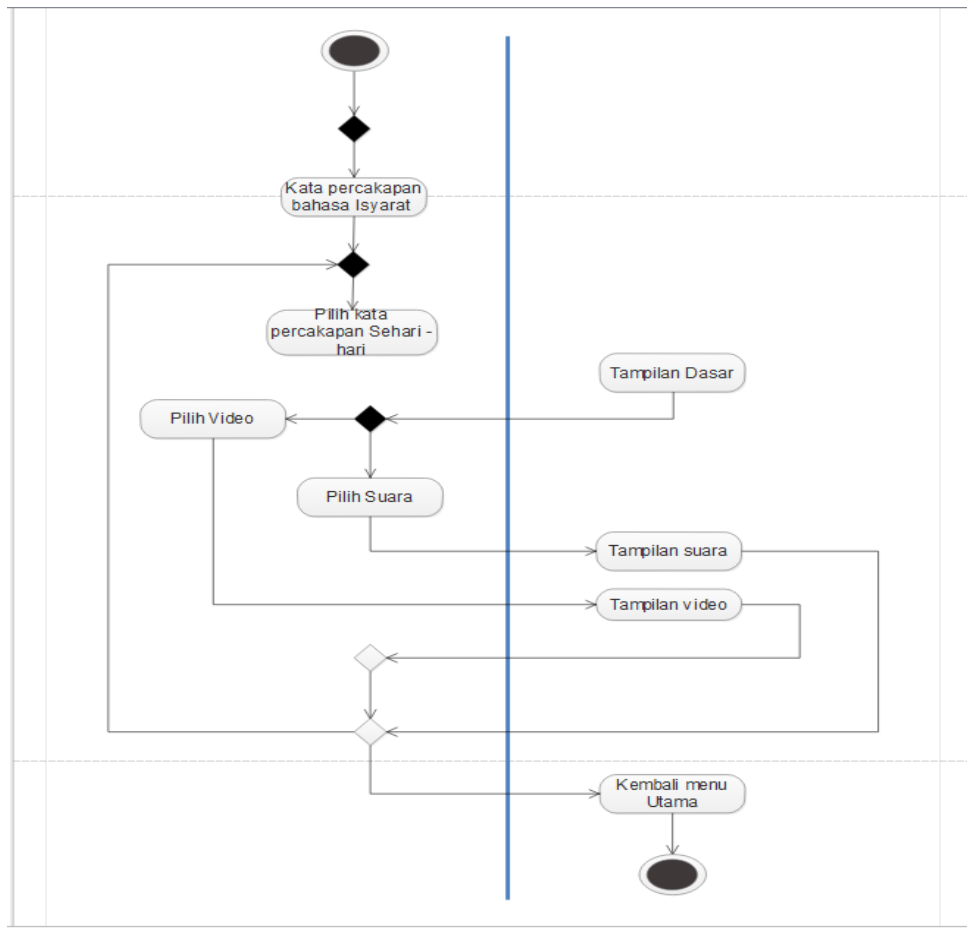
Activity diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (kata-kata tanya) berupa yang digambarkan terhadap waktu. Activity diagram terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. Berikut gambar 4.7 menunjukkan activity diagram untuk tampilan memilih Kata Tanya.



Gambar 4.7 Diagram *activity* Memilih Kata Tanya

4.4.3.2 Activity Diagram Memilih Percakapan Sehari-Hari

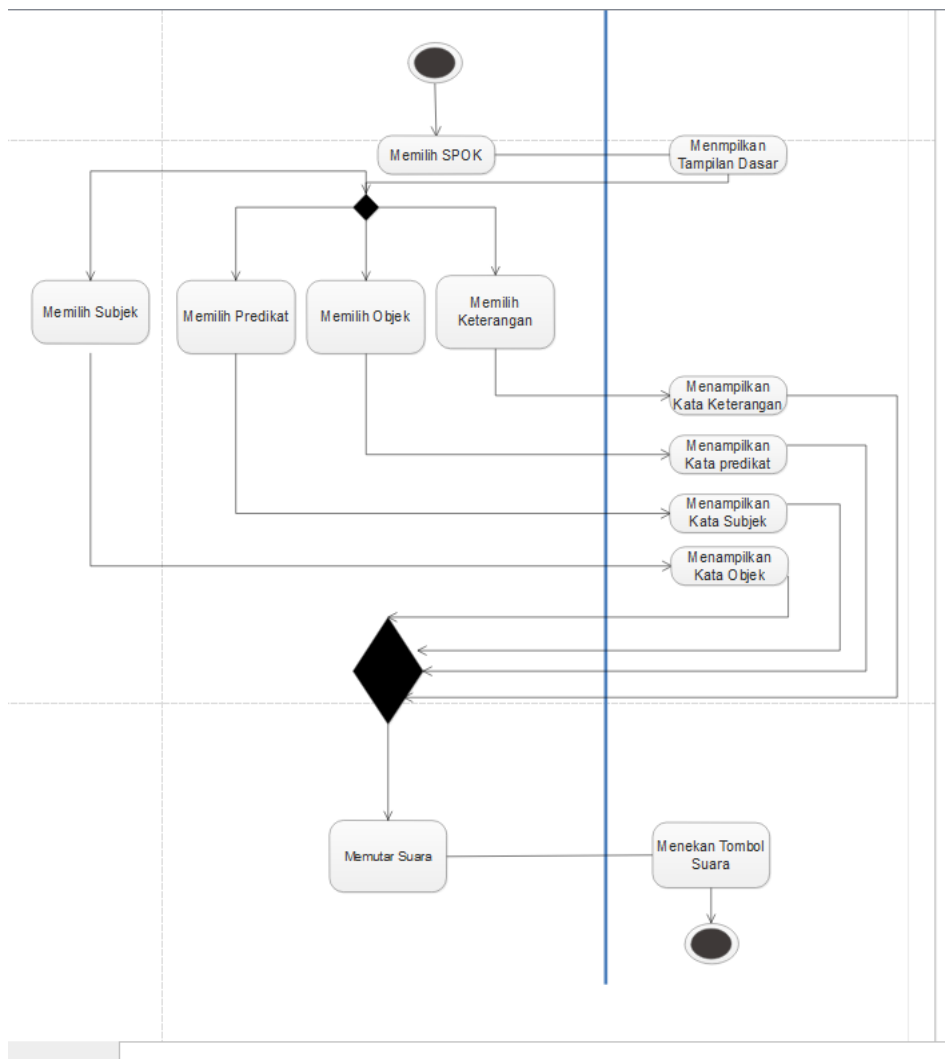
Activity diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (percakapan sehari-hari) berupa yang digambarkan terhadap waktu. *Activity* diagram terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. Gambar 4.8 berikut menunjukkan *activity diagram* untuk tampilan menu Percakapan Sehari-hari.



Gambar 4.8 Diagram *activity* Memilih Percakapan Sehari-hari

4.4.3.3 Activity Diagram Memilih SPOK

Activity diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (Tampilan melihat Daftar Kata Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Berdasarkan Gambar 4.9 berikut menunjukkan *activity diagram* untuk tampilan memilih SPOK.



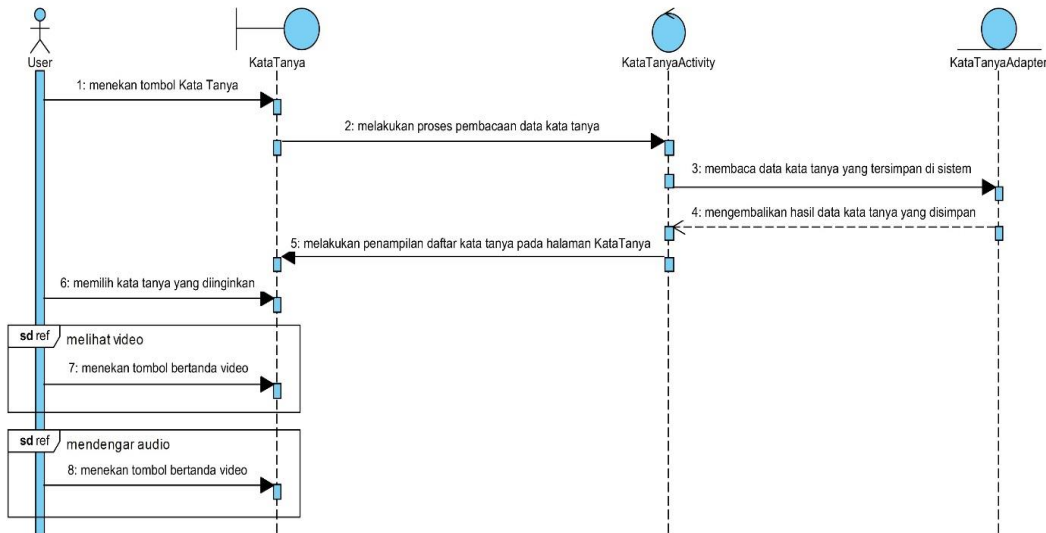
Gambar 4.9 Diagram *activity* Memilih SPOK

4.5 Perancangan *Sequence Diagram*

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan *scenario* atau rangkaian interaksi dari objek satu dengan yang lainnya, yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu berdasarkan urutan waktu.

4.5.1 *Sequence diagram* menu Kata Tanya

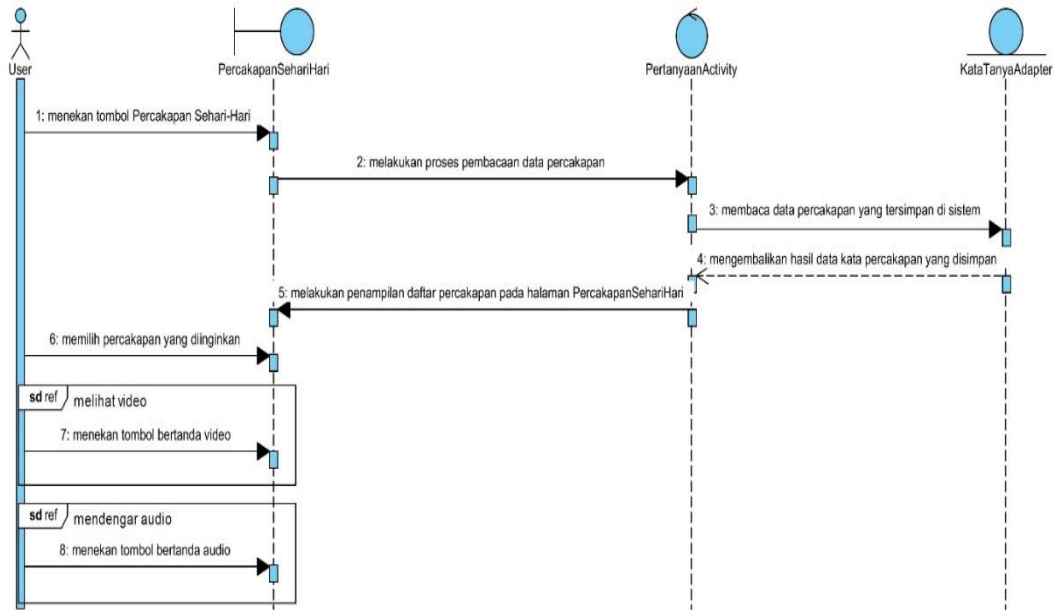
Pada aplikasi “**DekatTuli**” ini terdapat skenario atau rangkaian interaksi dari objek pada menu Kata Tanya. Gambar 4.10 merupakan *sequence diagram* menu Kata Tanya pada aplikasi “**DekatTuli**”. Pada *sequence diagram* tersebut di gambarkan bahwa, *user* akan melihat tampilan menu utama pada *smartphone*, kemudian *user* memilih menu Kata tanya, sistem akan merespon inputan menu yang diberikan oleh *user* dengan menampilkan daftar huruf pada layar *smartphone*. *User* dapat memilih salah satu huruf yang ada pada layar *smartphone*, sistem akan merespon inputan huruf dari *user* dengan menampilkan daftar Kata tanya yang dapat dipilih oleh *user*. *User* memilih Kata Tanya, kemudian sistem merespon dengan menampilkan video dari database sesuai dengan Kata tanya yang dipilih.



Gambar 4.10 Sequence Kata Tanya

4.5.2 Sequence diagram Percakapan Sehari – hari

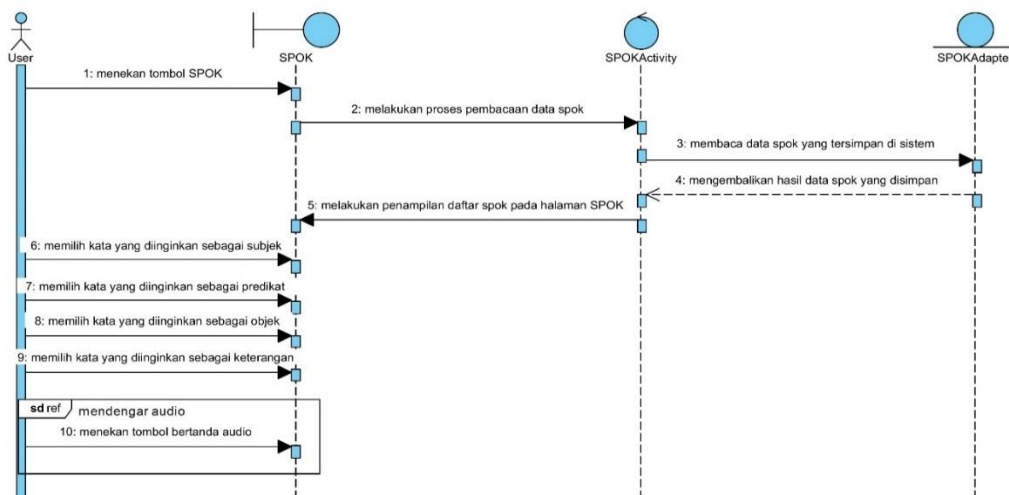
Pada aplikasi “**DekatTuli**” ini terdapat skenario atau rangkaian interaksi dari objek pada menu Percakapan Sehari-hari. Gambar 4.11 merupakan *sequence diagram* menu Percakapan Sehari-hari pada aplikasi “**DekatTuli**”. Pada *sequence diagram* tersebut di gambarkan bahwa, *user* akan melihat tampilan menu utama pada *smartphone*, kemudian *user* memilih menu Percakapan Sehari-hari, sistem akan merespon inputan menu yang diberikan oleh *user* dengan menampilkan daftar kata pada layar *smartphone*. *User* dapat memilih salah satu huruf yang ada pada layar *smartphone*, sistem akan merespon inputan huruf dari *user* dengan menampilkan daftar Percakapan Sehari-hari yang dapat dipilih oleh *user*. *User* memilih Percakapan Sehari-hari, kemudian sistem merespon dengan menampilkan video dari database sesuai dengan Percakapan Sehari-hari yang dipilih.



Gambar 4.11 Sequence Percakapan Sehari-Hari

4.5.3 Sequence diagram SPOK

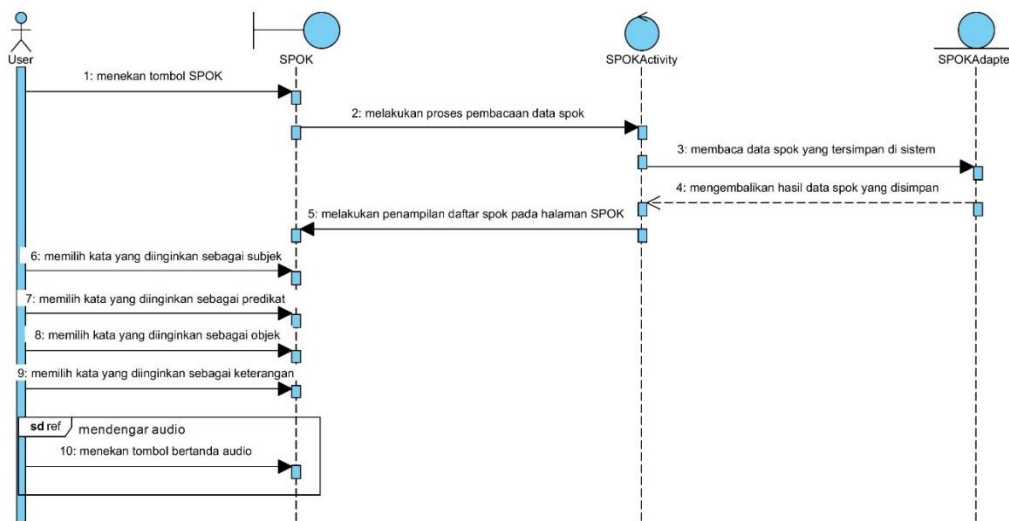
Pada aplikasi “DekatTuli” ini terdapat skenario atau rangkaian interaksi dari objek pada menu SPOK. Gambar 4.12 merupakan *sequence diagram* menu SPOK pada aplikasi “DekatTuli”. Pada *sequence diagram* tersebut di gambarkan bahwa, *user* akan melihat tampilan menu utama pada *smartphone*, kemudian *user* memilih menu SPOK, sistem akan merespon inputan menu yang diberikan oleh *user* dengan menampilkan daftar SPOK pada layar *smartphone*. *User* dapat memilih salah satu SPOK yang ada pada layar *smartphone*, sistem akan merespon inputan huruf dari *user* dengan menampilkan daftar SPOK yang dapat dipilih oleh *user*. *User* memilih SPOK, kemudian sistem merespon dengan membunyikan Suara dari database sesuai dengan SPOK yang dipilih.



Gambar 4.12 Sequence SPOK

4.5.4 Sequence diagram menu Video

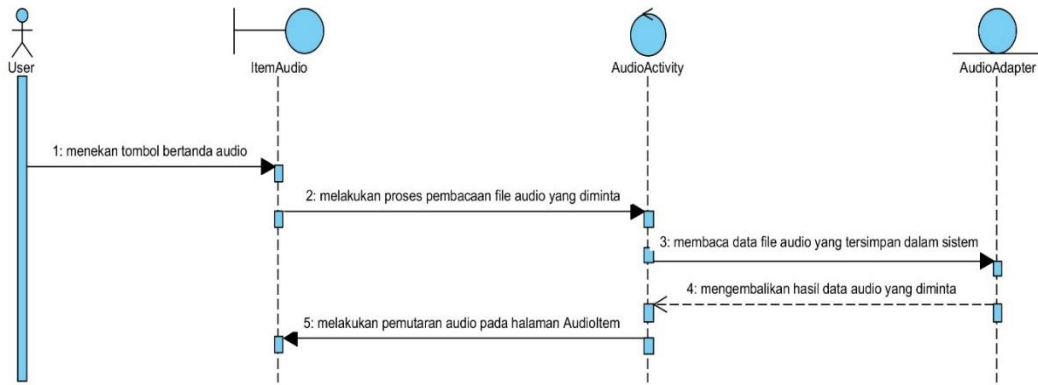
Pada aplikasi “DekatTuli” ini terdapat skenario atau rangkaian interaksi dari objek pada menu Video. Gambar 4.13 merupakan *sequence diagram* menu Video pada aplikasi “DekatTuli”. Pada *sequence diagram* tersebut di gambarkan bahwa, *user* akan melihat tampilan menu utama pada *smartphone*, kemudian *user* memilih menu Video, sistem akan merespon inputan menu yang diberikan oleh *user* dengan menampilkan gerakan bahasa isyarat pada layar *smartphone*. *User* dapat memilih salah satu Video yang ada pada layar *smartphone*, sistem akan merespon inputan Video dari *user* dengan menampilkan Video yang daat dipilih oleh *user*. *User* memilih Video, kemudian sistem merespon dengan menampilkan video dari database sesuai dengan Video yang dipilih.



Gambar 4.13 Sequence Melihat Video

4.5.5 Sequence diagram Suara

Pada aplikasi “DekatTuli” ini terdapat skenario atau rangkaian interaksi dari objek pada menu Suara. Gambar 4.14 merupakan *sequence diagram* menu Suara pada aplikasi “DekatTuli”. Pada *sequence diagram* tersebut di gambarkan bahwa, *user* akan melihat tampilan menu Suara pada *smartphone*, kemudian *user* memilih menu Suara, sistem akan merespon inputan menu yang diberikan oleh *user* dengan menampilkan daftar suara pada layar *smartphone*. *User* dapat memilih salah satu tombol suara yang ada pada layar *smartphone*, sistem akan merespon inputan Suara dari *user* dengan menampilkan daftar Suara yang dapat dipilih oleh *user*. *User* memilih Tombol Suara, kemudian sistem merespon dengan membunyikan suara dari database sesuai dengan Tombol Suara yang dipilih.

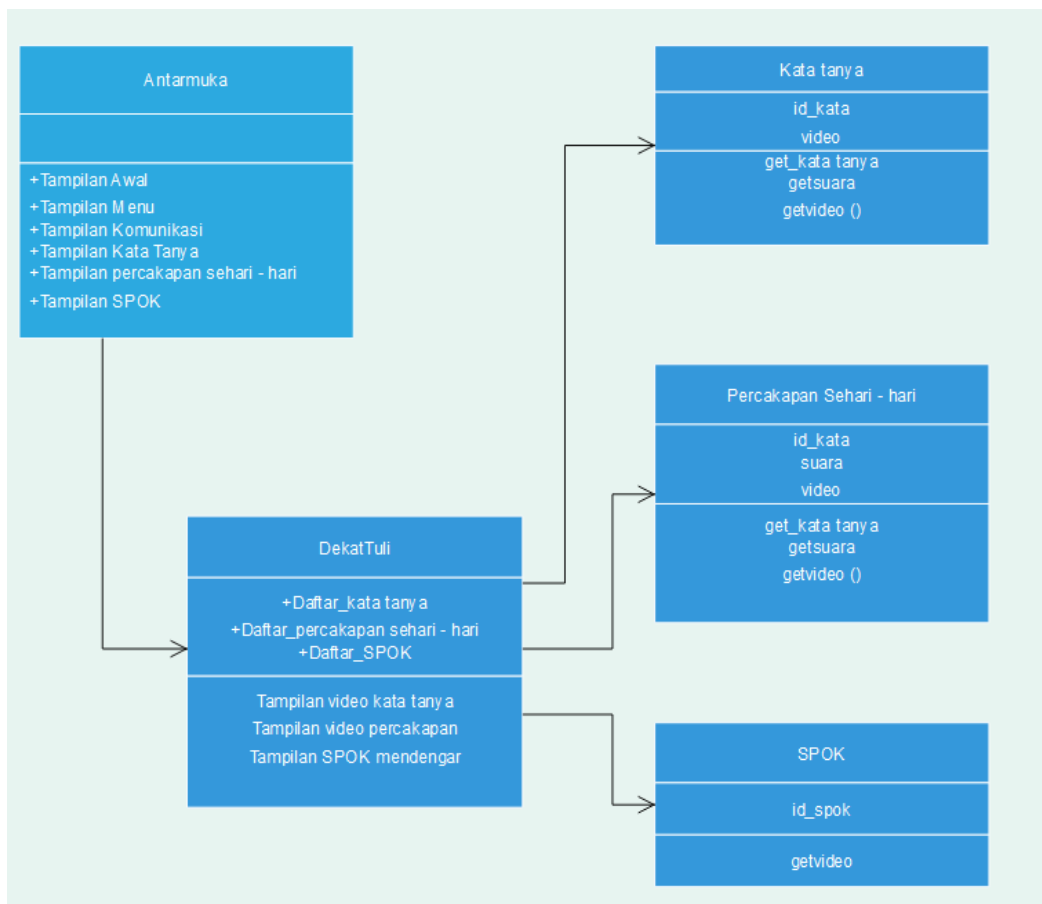


Gambar

4.14 Sequence Suara

4.6 Class Diagram

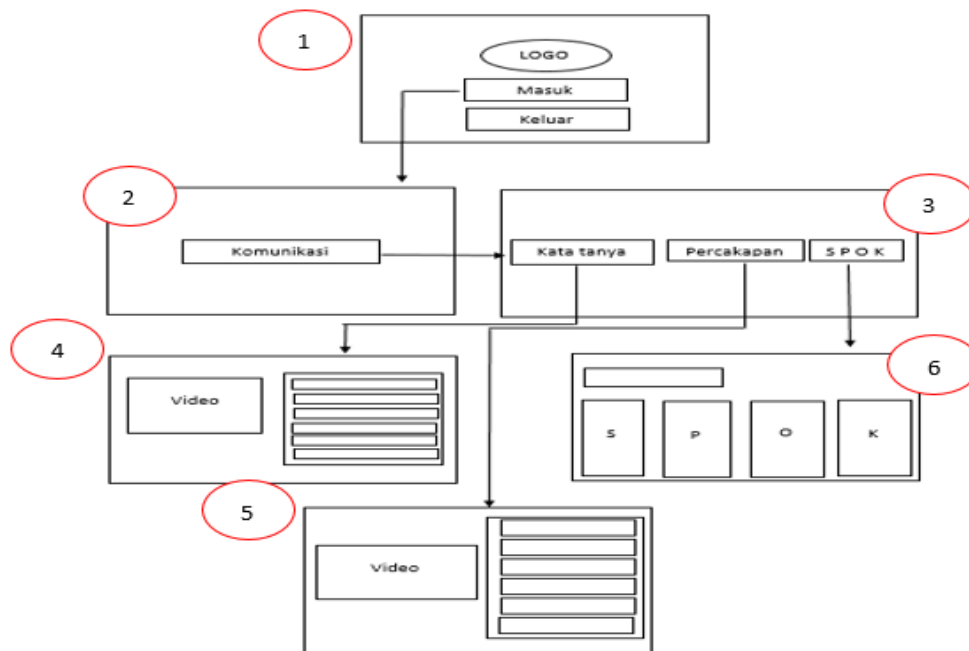
Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Class diagram mirip dengan ERDiagram pada perancangan database, tetapi perbedaannya pada ER-diagram tidak terdapat operasi/methode tapi hanya atribut. Class terdiri dari nama kelas, atribut dan operasi/methode. Pada Gambar 4.15 merupakan proses pada *class diagram* aplikasi “DekatTuli”.



Gambar 4.15 *Class Diagram* aplikasi “DekatTuli”

4.7 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan kerangka pembuatan sebuah aplikasi. Tujuan dari perancangan antarmuka adalah membuat sebuah tampilan dari aplikasi sehingga memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi. Gambar 4.15 menunjukkan perancangan antarmuka aplikasi *Communication Board* berbasis tablet android sebagai media pembelajaran dan komunikasi bagi anak tuna-rungu dari Sistem Isyarat Bahasa Indonesia yang penjelasan gambar. Pada perancangan antarmuka dari aplikasi yang diberi nama “**DekatTuli**” ini terdapat logo nama dari aplikasi di sisi atas, dilanjutkan dengan tampilan satu tombol start proses tampilan tiga tombol kategori utama terdiri dari menu *communication board* suara, gambar dan video dalam sistem isyarat Bahasa Indonesia. Ketika *user* ingin melihat cara hasil video dan gambar dalam sistem bahasa isyarat indonesia.



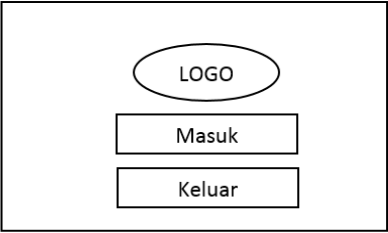


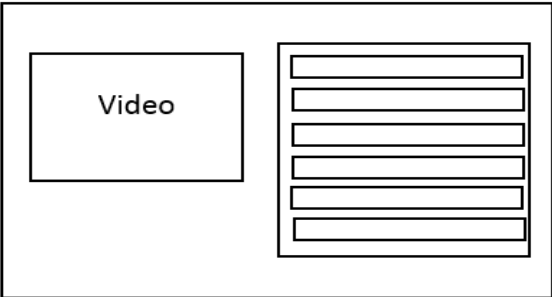
Gambar

4.16 Perancangan *Communication Board* Aplikasi Bahasa Isyarat dan Main Menu

Keterangan:

1. Menu logo
2. Menu komunikasi
3. Menampilkan pilihan pada kosa Kata Tanya , percakapan dan SPOK
4. Menampilkan kata Tanya pada video
5. Menampilkan pilihan percakapan sehari-hari pada video
6. Menampilkan pilihan SPOK pada ketika teks suara

| File Gambar | KETERANGAN |
|-------------|------------|
|-------------|------------|

| | |
|---|---|
|  | <p>Ket : (pertama utama)</p> <p>Tampil disamping muncul ketika tombol next pada pertama utama diklik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logo • Masuk • Keluar |
|  | <p>Ket : (menu utama) Tampil disamping muncul ketika tombol pada pembelajaran dan komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi |
|  | <p>Ket : (komunikasi)</p> <p>Tampil disamping muncul ketika tombol pilihan pada Kata Tanya , percakapan sehari – hari dan SPOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kata tanya • Percakapan sehari-hari • SPOK |
|  | <p>Ket : (Kata Tanya)</p> <p>Tampil disamping muncul ketika tombol pilihan pada kata tanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video • Daftar isi |

