

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202168037, 23 November 2021

Pencipta

Nama : **Decya Windri Sukmawati Susanto dan Addin Aditya, S.Kom., M.Kom**

Alamat : Jl.Kalidam No.145 Rt/Rw 04/08 Kel.Karangmekar Kec.Cimahi Tengah , Cimahi , JAWA BARAT, 40523

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)**

Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Malang, JAWA TIMUR, 65146

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Teman Bicara**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 29 Juli 2021, di Jombang di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000289551

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN
HURUF ALFABET DAN KATA MENGGUNAKAN
BAHASA ISYARAT SIBI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TAMBAHAN BAGI
PENYANDANG DISABILITAS TUNA RUNGU.**

STIKI –Manajemen Informatika

Pencipta :

1. Decya Windri Sukmawati Susanto
2. Addin Aditya., S.Kom., M.Kom

SOFTWARE ARCHITECTURE DOCUMENT

PENDAHULUAN

Aplikasi Pengenalan Huruf Alfabet dan Kata menggunakan Bahasa Isyarat SIBI Sebagai Media Pembelajaran Tambahan Bagi Penyandang Disabilitas Tuna Runggi ini merupakan aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini memiliki 3 fitur utama yaitu yang pertama fitur pembelajaran alphabet dan kata yang terdiri dari beberapa kategori yaitu : kategori makanan, kategori keluarga, kategori benda, kategori lingkungan, kategori binatang serta kategori kendaraan. Kedua fitur kuis yang digunakan sebagai ulasan tentang pembelajaran, kuis ini terbagi menjadi tiga level yaitu level 1 merupakan kuis tebak huruf, level 2 kuis tebak kata, dan level 3 kuis rangkai huruf. Ketiga fitur pencarian sekolah SLB terdekat dengan tempat tinggal yang berfungsi untuk memudahkan orang tua dalam mencari sekolah SLB terdekat.

Purpose

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk memberikan pengenalan huruf alphabet dan kata bagi penyandang tuna agar bisa membantu proses pembelajaran dengan menggunakan bahasa isyarat sibi serta mempermudah orang tua dalam memberikan pembelajaran dasar tentang berkomunikasi kepada putra-putrinya. Serta mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada indikator nomer 4 yakni memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas setara, juga mendukung kesempatan belajar semur hidup bagi semua.

Scope

Aplikasi pengenalan huruf alphabet dan kata menggunakan bahasa isyarat sibi sebagai media pembelajaran tambahan bagi penyandang disabilitas tuna rungu dengan dasar materi pembelajaran adalah menggunakan huruf dan kata dalam bahasa isyarat SIBI.

ARCHITECTURAL REPRESENTATION

Aplikasi ini telah diujicobakan kepada ahli yakni guru SLB serta pengguna yakni penyandang disabilitas usia 7-10 tahun sdan juga orang tuanya. Berdasarkan penilaian aplikasi ini memiliki nilai sebesar 80,45% dengan taraf kelayakan sangat layak diimplemetasikan.

ARCHITECTURAL GOALS AND CONSTRAINTS

Aplikasi pengenalan huruf alphabet dan kata menggunakan bahasa isyarat sibi sebagai media pembelajaran tambahan bagi penyandang disabilitas tuna rungu ini merupakan aplikasi yang dibangun dengan android studio dengan minimal versi 5.0.

Story Board "Teman Bicara"

1.1 Alur Cerita

1.1.1 Tampilan awal adalah splashscreen dan juga logo aplikasi.



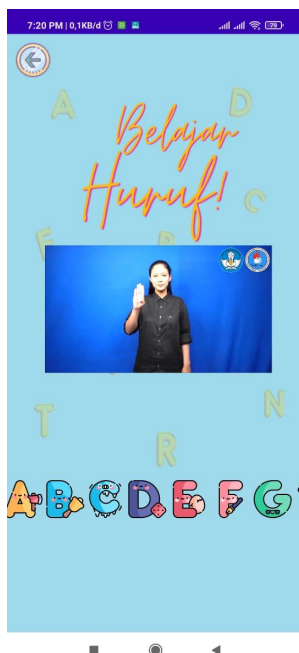
1.1.2 Tampilan yang kedua adalah menu utama yang berisi 4 menu yakni **Belajar, Bermain, Cari, Dan Pengembang.**



1.1.3 Tampilan selanjutnya adalah tampilan bantuan untuk mengoperasikan menu belajar.



1.1.4 Setelah klik tombol mulai maka akan muncul tampilan belajar huruf alphabet mulai dari huruf A sampai Z yang dapat digeser ke kanan dan jika huruf di klik maka akan muncul video isyarat huruf dalam bahasa isyarat SIBI.



1.1.5 Tampilan selanjutnya adalah tampilan bantuan untuk mengoperasikan belajar kata.

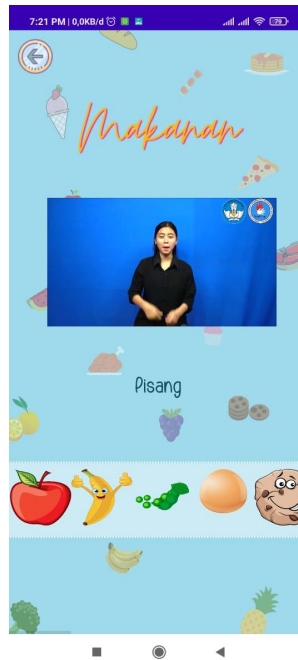


1.1.6. Setelah klik tombol mulai maka akan masuk pada menu belajar kata yang terdiri dari 6 kategori yakni **Makanan, Keluarga, Binatang, Kendaraan, Benda, Lingkungan.**

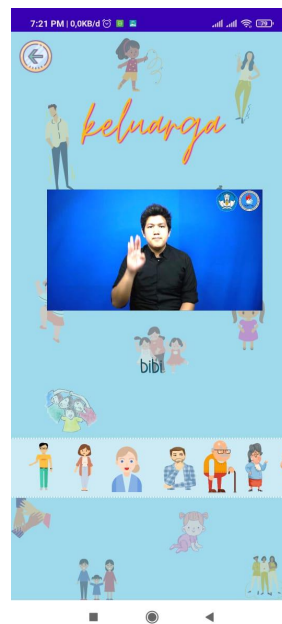


Untuk mempelajari maka klik pada bagian gambar kategori maka akan muncul tampilan masing-masing kategori. Pada tampilan masing-masing kategori jika gambar di klik maka akan muncul video bahasa isyarat SIBI dan juga kata dari gambar tersebut.

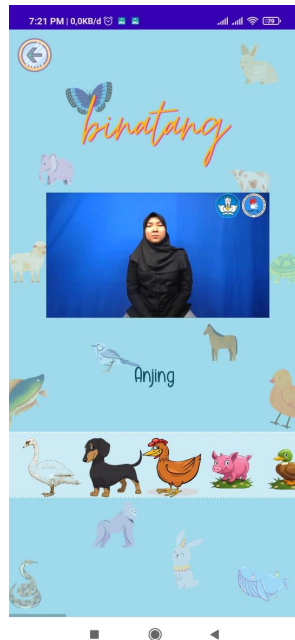
1.1.6.1 Tampilan kategori makanan



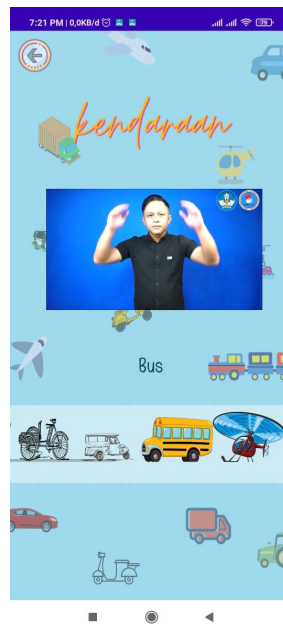
1.1.6.2 Tampilan kategori keluarga



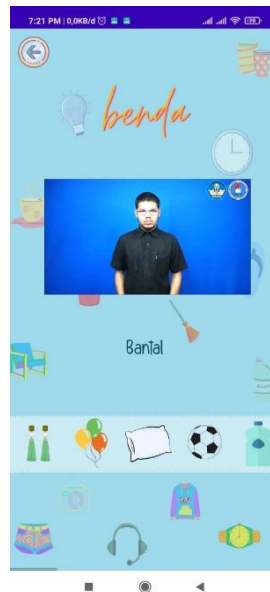
1.1.6.3 Tampilan kategori binatang



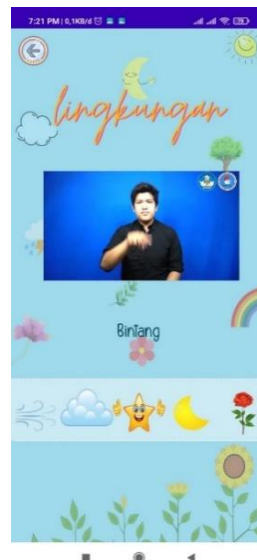
1.1.6.4 Tampilan kategori kendaraan



1.1.6.5 Tampilan kategori benda

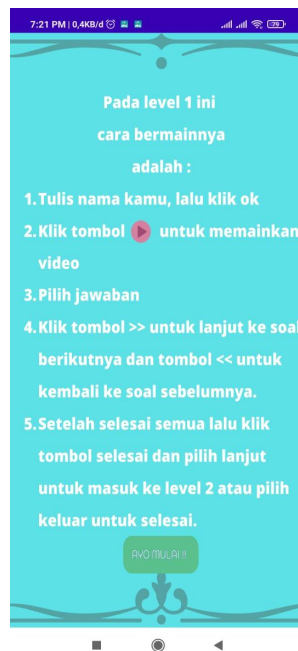


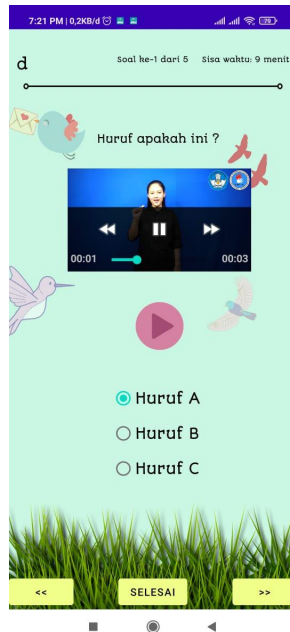
1.1.6.6 Tampilan kategori lingkungan



1.1.7 Selanjutnya adalah tampilan kuis yang terdiri dari 3 level yang pertama atau level 1 yaitu kuis tebak huruf, level 2 yaitu kuis tebak kata, dan yang ketiga yaitu kuis rangkai kata.

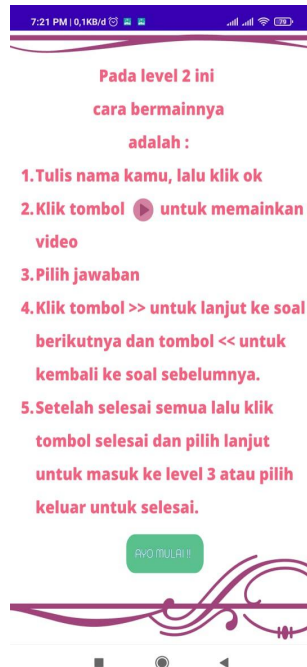
Sebelum memulai kuis maka muncul tampilan bantuan untuk mengoperasikan kuis setelah klick tombol mulai maka akan muncul kuis. Berikut adalah tampilan bantuan pada kuis level 1 dan juga tampilan kuis level 1.

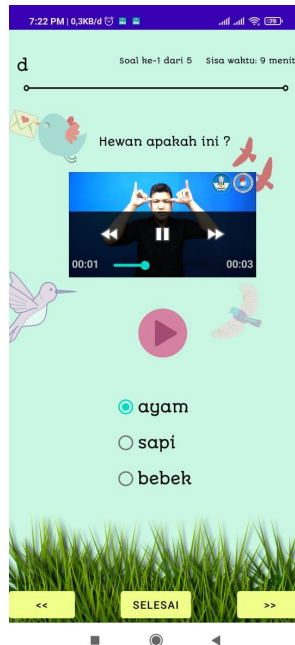




Pada kuis level 1 ini terdapat video isyarat huruf dalam bahasa SIBI lalu pengguna memilih jawaban pada radio button yang telah disediakan.

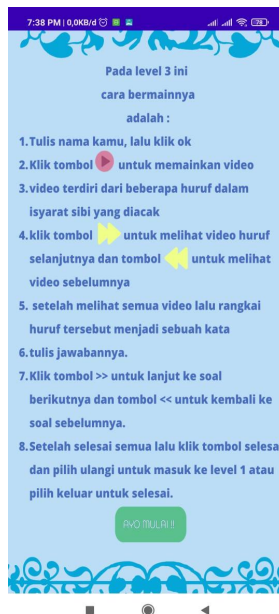
Berikut adalah tampilan bantuan pada kuis level 2 dan juga tampilan kuis level 2.

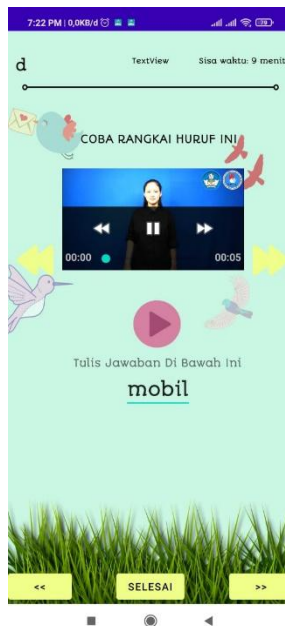




Pada kuis level ini terdapat video isyarat huruf dalam bahasa SIBI lalu pengguna memilih jawaban pada radio button yang telah disediakan.

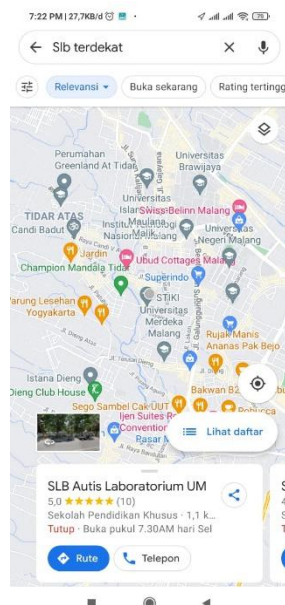
Berikut adalah tampilan bantuan pada kuis level 3 dan juga tampilan kuis level 3.





Pada level ini terdapat beberapa video huruf sibi yang di susun secara acak lalu pengguna harus menebak dan menyusun huruf acak tersebut menjadi sebuah kata.

1.1.8 Tampilan cari sekolah



Setelah klik menu cari pada tampilan menu awal maka akan langsung muncul tampilan peta yang menunjukkan sekolah SLB terdekat dengan tempat tinggal.

1.1.9 Tampilan pengembang.



Setelah klik menu pengembang pada tampilan menu awal maka akan muncul tampilan pengembang yang berisi profil pengembang aplikasi.

