



# **BUKU PANDUAN**

## **LlaMAAC**

**Dibuat oleh:**

NICHOLAS MARTIN

535220027

**Dosen Pembimbing:**

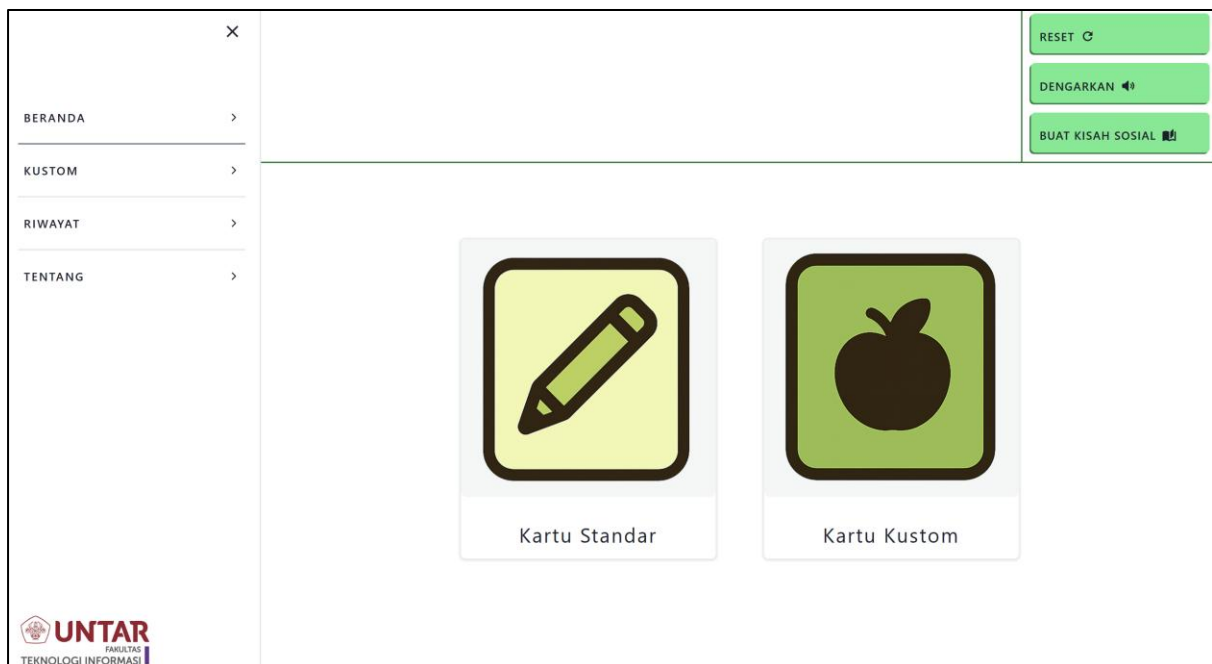
Lely Hiryanto, ST., M.Sc., PhD.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
2025

## Tentang Aplikasi

Aplikasi LLaMAAC adalah aplikasi sistem AAC yang dapat membuat sebuah kisah sosial berbasis model LLM yaitu Llama 3.2 3B dengan Bahasa Indonesia. Kisah Sosial adalah sebuah cerita pendek yang diciptakan oleh Carol Gray yang bertujuan untuk membantu anak-anak autisme dalam memahami konteks lingkungan sekitar mereka. Dengan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu para pendamping anak autisme dalam membantu mereka menciptakan sebuah kisah sosial berbahasa Indonesia yang cepat dan efisien.

## Halaman Utama



Pada saat pengguna pertama kali masuk ke aplikasi AAC, tersedia empat menu utama, yaitu:

1. Beranda

Halaman utama yang menyediakan fitur pemilihan kartu, pembuatan kisah sosial, serta memutar kartu dan kisah sosial.

2. Kustom

Halaman untuk membuat dan menyesuaikan kartu sesuai kebutuhan pengguna.

3. Riwayat

Halaman yang menampilkan daftar kisah sosial yang telah dibuat sebelumnya.

4. Tentang

Halaman yang memuat informasi mengenai pengembang aplikasi.



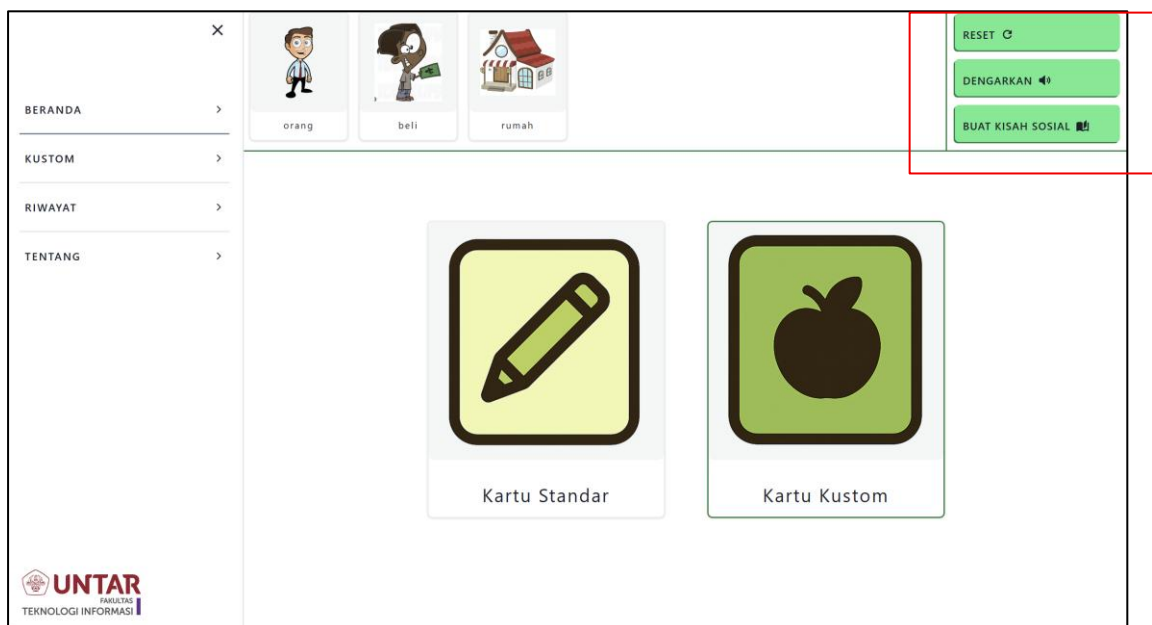
Pada halaman Beranda, terdapat dua jenis kartu yang dapat dipilih:

1. Kartu Standar

Kartu Standar adalah jenis kartu yang berisi kumpulan kartu yang sudah disediakan oleh sistem

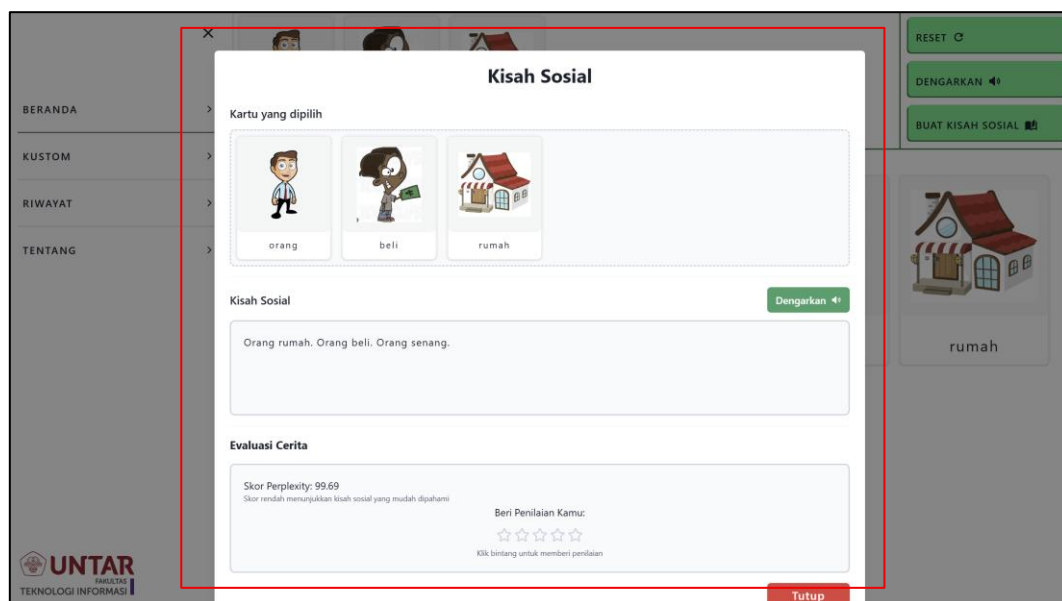
2. Kartu Kustom

Kartu Kustom berisi kumpulan kartu yang dibuatkan oleh pengguna



Setelah klik jenis kartu yang diinginkan, maka kumpulan kartu akan ditampilkan. Kumpulan kartu ini dapat diklik untuk disusun ke tempat penyusunan kartu. Terdapat 3 tombol yang dapat digunakan, yaitu:

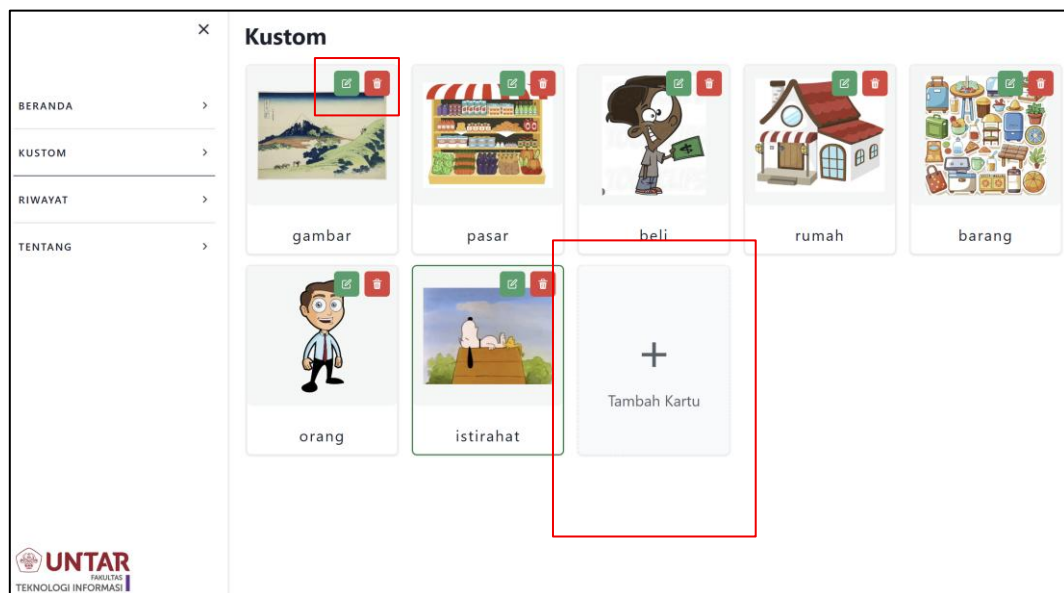
1. Jika susunan kartu tidak sesuai, silakan klik tombol “Reset”.
2. Jika ingin mendengarkan kartu yang telah disusun, silakan klik tombol “Dengarkan”.
3. Jika ingin membuat kisah sosial, silakan klik “Buat Kisah Sosial”.



Setelah tombol “Buat Kisah Sosial” diklik, pop-up akan muncul. Di dalam pop-up ini terdapat:

- Kartu yang telah disusun
- Kisah sosial yang dibuatkan oleh sistem, kisah sosial ini dapat didengarkan dengan klik tombol “Dengarkan” pada pop-up.
- Skor evaluasi cerita, pada bagian evaluasi cerita terdapat skor Perplexity dari sistem dan rating dalam bentuk bintang. Untuk memberikan penilaian, silakan klik jumlah bintang sesuai keinginan.

## Halaman Kustom



Halaman Kustom digunakan untuk membuat, mengubah, dan menghapus kartu.

Di dalam halaman ini, terdapat 3 fitur yang dapat digunakan, yaitu:

1. Tambah Kartu, digunakan untuk menambahkan kartu
2. Edit Kartu (Tombol berwarna hijau), digunakan untuk mengubah kartu
3. Delete (Tombol berwarna merah), digunakan untuk menghapus kartu

Setelah memilih Tambah Kartu atau Edit Kartu, akan muncul formulir pengisian data kartu.

Formulir ini memiliki dua bagian yang wajib diisi, yaitu gambar dan label.

### 1. Gambar

Klik “Select Image” untuk memilih gambar. Format gambar yang dapat digunakan adalah JPEG, PNG, SVG, dan GIF.

## 2. Label

Isi nama label pada kolom “Enter Label”.

Setelah semua data diisi, klik tombol “Add Card” untuk menyimpan dan menambahkan kartu baru.

UNTAR  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

BERANDA  
KUSTOM  
RIWAYAT  
TENTANG

Select Image

Tambah Kartu

Label  
Enter label

+ ADD CARD

## Halaman Riwayat

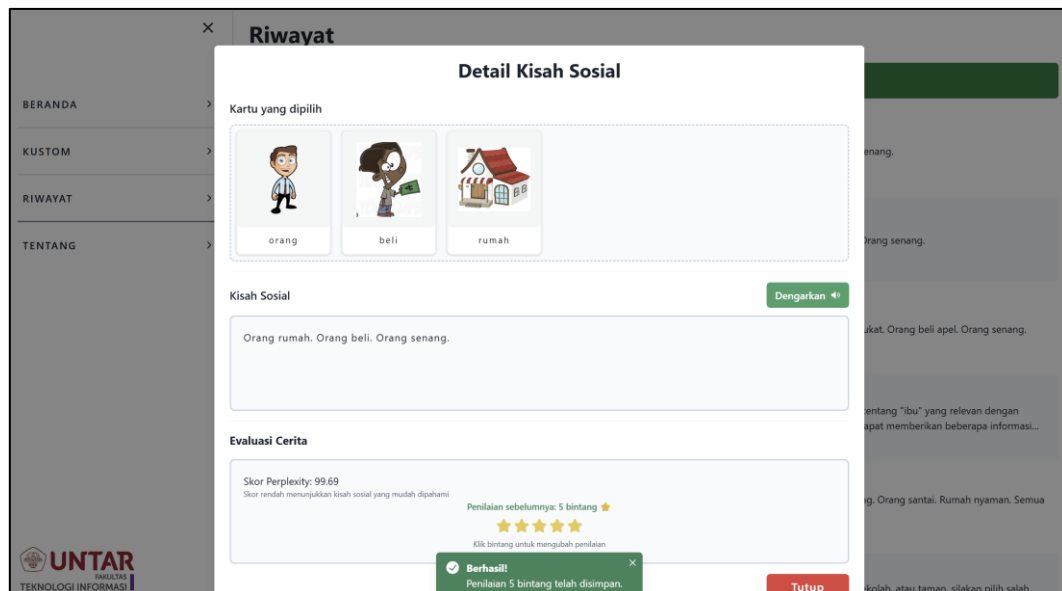
UNTAR  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

BERANDA  
KUSTOM  
RIWAYAT  
TENTANG

Riwayat

Tanggal	Kartu yang digunakan	Kisah Sosial
07 November 2025 pukul 22.09	orang, beli, rumah	Orang rumah. Orang beli. Orang senang.
06 November 2025 pukul 16.17	orang, istirahat, bantu	Orang beristirahat. Orang bantu. Orang senang.
06 November 2025 pukul 14.46	orang, beli, Alpukat, Apel	Orang masuk toko. Orang beli alpukat. Orang beli apel. Orang senang.
06 November 2025 pukul 14.42	Halo, Ibu, Haus, Gelas	Saya tidak menemukan informasi tentang "ibu" yang relevan dengan "halo" dan "gelas". Namun, saya dapat memberikan beberapa informasi...
06 November 2025 pukul 14.38	orang, istirahat, rumah	Orang beristirahat. Orang berbaring. Orang santai. Rumah nyaman. Semua orang santai.
06 November 2025	orang, rumah, apel	Jika Anda mencari tema: rumah, sekolah, atau taman, silakan pilih salah

Di dalam halaman Riwayat, terdapat kumpulan kisah sosial yang telah dibuat dan disajikan dalam bentuk tabel. Jika ingin melihat kisah sosial tersebut lebih detail, silakan klik kisah sosial yang diinginkan. Setelah diklik, maka pop-up akan muncul.



Pop up ini berisi detail dari kisah sosial tersebut, terdapat kumpulan kartu yang disusun, kisah sosial yang dibuatkan, dan skor evaluasi

Jika kisah sosial tersebut ingin didengarkan Kembali, dapat klik tombol “Dengarkan”



HALAMAN TENTANG

×


Tentang

BERANDA

KUSTOM

RIWAYAT

TENTANG



Nama / NIM

Nicholas Martin / 535220027

Topic Skripsi

Perbandingan Model LLaMA, Mistral dan Flan-T5 untuk Pembuatan Kisah Sosial Otomatis dari Kumpulan Kartu Gambar

Dosen Pembimbing


Lely Hiryanto, ST., M.Sc., PhD.

Tujuan

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna AAC berbahasa Indonesia dalam membuat cerita sosial secara otomatis menggunakan teknologi Large Language Model (LLM), sehingga mempercepat komunikasi, mengurangi frustrasi, dan mendukung pembelajaran konteks sosial bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

Sinopsis

Augmentative and Alternative Communication (AAC) adalah alat bantu komunikasi nonverbal yang digunakan untuk mendukung individu berkebutuhan khusus yang memiliki kesulitan verbal, seperti anak-anak dengan disabilitas, autisme, cerebral palsy, atau lainnya. Dengan perkembangan teknologi, penggunaan AAC dapat meningkatkan kualitas hidup individu



UNTAR  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI

Pada halaman **Tentang**, terdapat informasi mengenai pembuat aplikasi serta penjelasan singkat tentang tujuan dari aplikasi ini.