

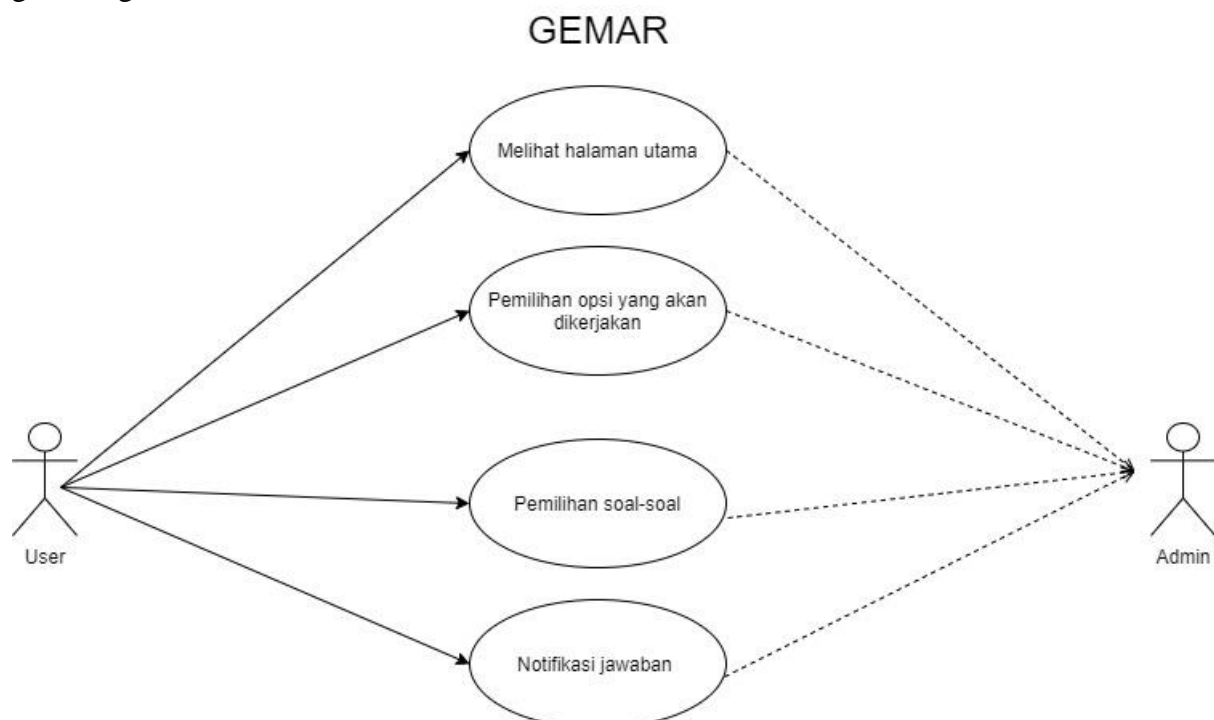
IDENTIFIKASI KEY BUSINESS GEMAR



Aplikasi ini merupakan platform edukasi dengan fokus sebagai permainan yang khusus di design untuk penyandang disabilitas khususnya tuna rungu. Untuk membantu membaca kalimat seutuhnya secara baik dan benar untuk anak anak yang baru bisa membaca

Key use case

Use case diagram pada aplikasi GEMAR menggambarkan interaksi antara user dengan aplikasi GEMAR. Dalam aplikasi ini, kegiatan utama nya merupakan pemilihan opsi yang tersedia. Dalam use case yang akan dijelaskan, terdapat 1 pengguna. Berikut use case diagram dari kegiatan mengambil soal yang tersedia. Dalam aplikasi GEMAR, jika user ingin melihat list opsi permainan dan juga detail permainan, user bisa melakukannya tanpa harus login akun. Aplikasi ini memiliki soal-soal yang dapat diambil mulai dari teks hingga gambar-gambar.



Key Activity diagram

Activity Diagram aplikasi GEMAR adalah diagram yang menggambarkan kegiatan games atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Berikut merupakan activity diagram ketika user menggunakan aplikasi. Ketika masuk ke sistem, user pertama kali di hadapkan dengan halaman utama. Di halaman utama pengguna akan dapat memilih materi atau games yang ada. Ketika menemukan salah satu materi atau games yang cocok, user dapat memilih satu, untuk melihat pilihan materi atau games yang ada. Pengambilan materi atau games tersebut, user akan langsung dibawa ke halaman soal.

