

# BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI (USER MANUAL)



## APLIKASI VIAT-MAP

BANNI SATRIA ANDOKO

## DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN.....	4
1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN .....	4
1.2 DESKRIPSI UMUM SISTEM.....	4
1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi .....	4
1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi.....	4
1.3 DESKRIPSI DOKUMEN .....	4
2. SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN .....	5
2.1 PERANGKAT LUNAK.....	5
2.2 PERANGKAT KERAS .....	5
2.3 PENGGUNA APLIKASI.....	5
3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN.....	5
3.1 STRUKTUR MENU.....	5
3.2 PENGGUNAAN.....	6
3.3 TAMPILAN APLIKASI.....	6
3.3.1 Tampilan Awal.....	6
3.3.2 Menu Mahasiswa / Siswa.....	7
3.3.3 Menu Dosen / Guru.....	12
3.4 Kode Program .....	18

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Login .....	6
Gambar 2. Lupa Password .....	7
Gambar 3. Menu Mahasiswa .....	8
Gambar 4. Latihan Soal .....	8
Gambar 5. Confident Tag .....	9
Gambar 6. Confident Tag .....	9
Gambar 7. Confident Tag .....	10
Gambar 8. Feedback .....	10
Gambar 9. Connection .....	11
Gambar 10. Notifikasi .....	11
Gambar 11. Notifikasi .....	12
Gambar 12. Hasil Latihan .....	12
Gambar 13. Menu Guru .....	13
Gambar 14. Menu Guru .....	13
Gambar 15. Membuat Soal .....	14
Gambar 16. Membuat Feedback .....	14
Gambar 17. Mendafatarkan Siswa .....	15
Gambar 18. Halaman Overlapping Map .....	15
Gambar 19. Halaman Kombinasi Overlapping Map .....	16
Gambar 20. Halaman Detail Line Overlapping Map .....	16
Gambar 21. Log aktifitas .....	17
Gambar 22. Detail Log .....	17

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. dragdrop.cs.....	18
Tabel 2. Practice_btn.cs .....	19
Tabel 3. Get_Lesson.php .....	19
Tabel 4. Up_log.php .....	20
Tabel 5. Newmaterials.cs .....	21
Tabel 6. showbahanbacaan.cs .....	23
Tabel 7. analisisdopractice.cs.....	23

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN**

Dokumen user manual aplikasi Viat-Map ini untuk tujuan sebagai berikut ini :

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Viat-Map untuk user
2. Sebagai panduan penggunaan aplikasi Viat-Map ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu :

1. User Dosen / Guru  
User menggunakan dokumen ini untuk mengetahui cara-cara penggunaan aplikasi Viat-Map.
2. User Mahasiswa / Siswa  
User menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini.

### **1.2 DESKRIPSI UMUM SISTEM**

#### **1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi**

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum pada Viat-Map yang dikembangkan, fungsi utama aplikasi Viat-Map yang akan diberikan kepada pengguna serta karakteristik pengguna yang meliputi pembagian hak akses ke aplikasi

#### **1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi**

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi

### **1.3 DESKRIPSI DOKUMEN**

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi Viat-Map, berisikan informasi sebagai berikut:

1. BAB I  
Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen
2. BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan aplikasi Viat-Map meliputi perangkat lunak dan perangkat hardware

### 3. BAB III

Berisi user manual aplikasi Viat-Map baik user manual yang diperuntukkan untuk pengguna

## **2. SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN**

### **2.1 PERANGKAT LUNAK**

Perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. Windows sebagai Operating System.
2. Firefox/Google Chrome sebagai Tools Penjelajah (Web Browser).

### **2.2 PERANGKAT KERAS**

Perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Komputer / Laptop
2. Mouse sebagai peralatan antarmuka
3. Monitor sebagai peralatan antarmuka
4. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

### **2.3 PENGGUNA APLIKASI**

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer
2. Memiliki pemahaman proses bisnis aplikasi Viat-Map

## **3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN**

### **3.1 STRUKTUR MENU**

Adapun Struktur menu pada aplikasi Viat-Map untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal
  - Login
  - Lupa Password
2. Menu Mahasiswa / Siswa
  - Latihan Soal

- a) Fitur Confident Tag
  - b) Fitur Feedback
  - c) Fitur Source Connection
  - d) Fitur Media Gambar
  - Melihat Hasil Latihan Soal
3. Menu Dosen / Guru
- Melihat Hasil Latihan Soal Siswa
    - a) Log Confident Tag
    - b) Log Feedback
    - c) Overlapping Map
  - Mendaftarkan Siswa
  - Membuat Soal dan Jawaban

### 3.2 PENGGUNAAN

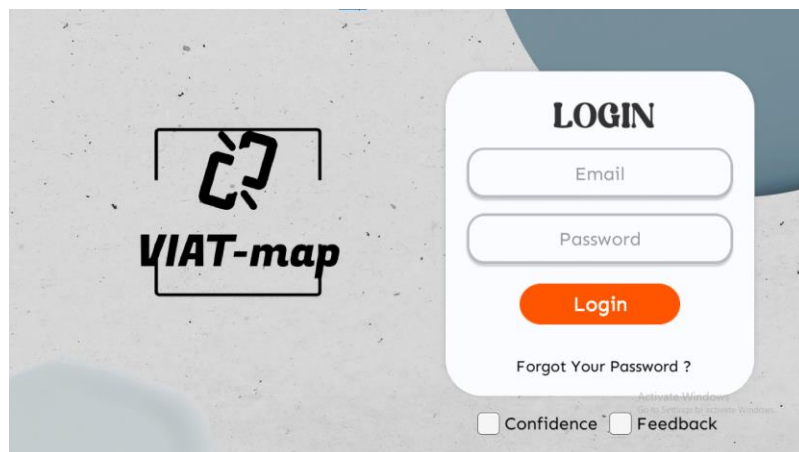
Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai menu-menu yang ada pada aplikasi Viat-Map dan tata cara memasukkan data.

### 3.3 TAMPILAN APLIKASI

#### 3.3.1 Tampilan Awal

##### 1) Halaman Login

Pada layar akan tampak menu login Aplikasi Viat-Map seperti dibawah ini:

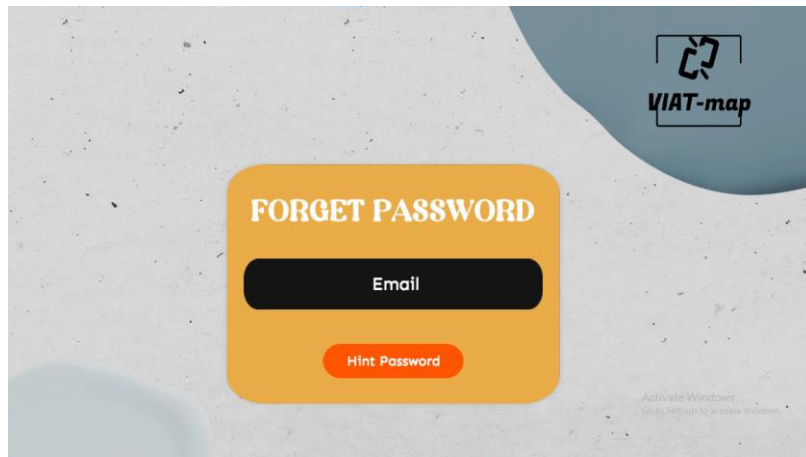


Gambar 1. Login

Masukkan User Id dan Password, sebagai contoh User : NIM dengan password : NIM. Setelah dimasukkan dengan benar, klik button Log in. Terdapat radio button untuk fitur confidence dan feedback, sebelum login mahasiswa memilih fitur terlebih dahulu. Dimana pengguna dapat menginputkan email dan password yang sudah terdaftar lalu klik button Login. Terdapat '*Forget Your Password?*' bagi mahasiswa yang lupa dengan password

## 2) Halaman Lupa Password

Pada halaman ini inputkan email yang telah terdaftar lalu klik '*Hint Password*'

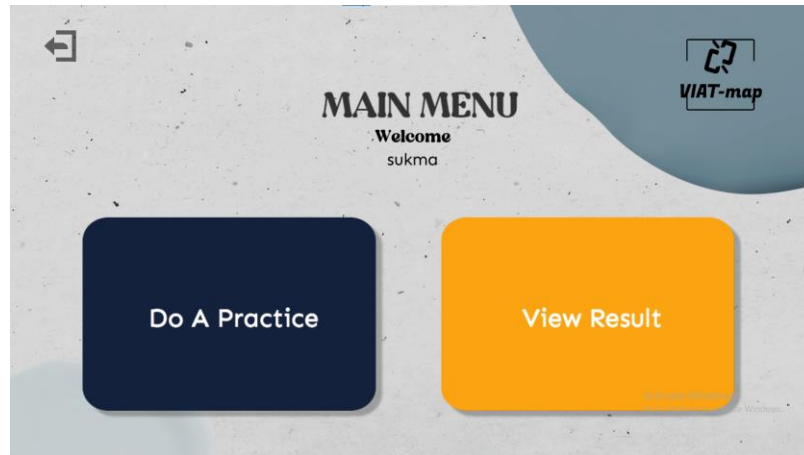


Gambar 2. Lupa Password

### 3.3.2 Menu Mahasiswa / Siswa

Pada halaman muka (home) siswa menampilkan 2 pilihan yaitu Praticce dan View Result. Jika user memilih Praticce maka akan mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan dan jika user memilih View Result maka akan menampilkan hasil pengerjaan yang telah dikerjakan oleh user.

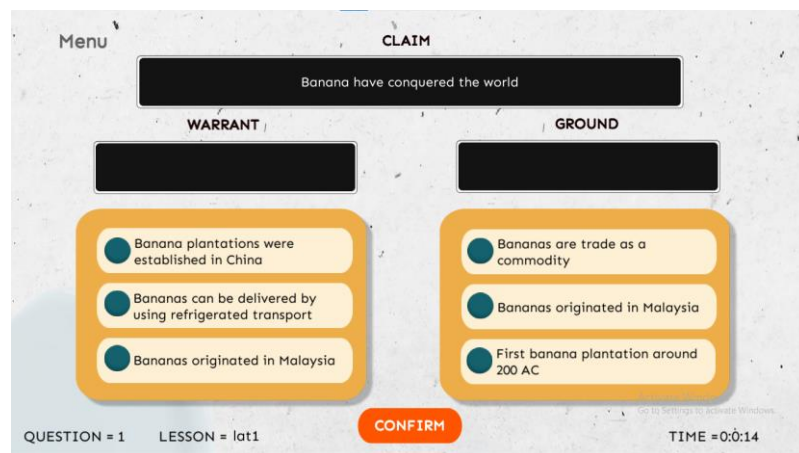




Gambar 3. Menu Mahasiswa

### 1) Halaman Latihan Soal

Pada halaman *practice* akan menampilkan 3 buah bidang yakni claim, warrant dan ground. Pada bidang claim akan ditampilkan sebuah teks claim yang telah diatur oleh Dosen, kemudian terdapat dua bidang kosong yakni warrant dan ground yang dimana di bawahnya terdapat masing – masing 3 pilihan untuk dikombinasikan menjadi susunan yang benar dengan melakukan drag dan drop ke bidang kosong masing-masing, dan juga terdapat informasi *Lesson* dan *Question* berapa yang sedang siswa kerjakan serta informasi waktu

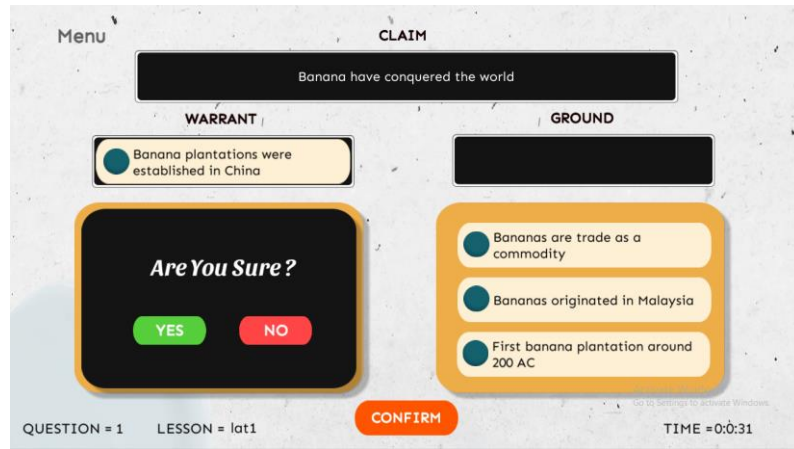


Gambar 4. Latihan Soal

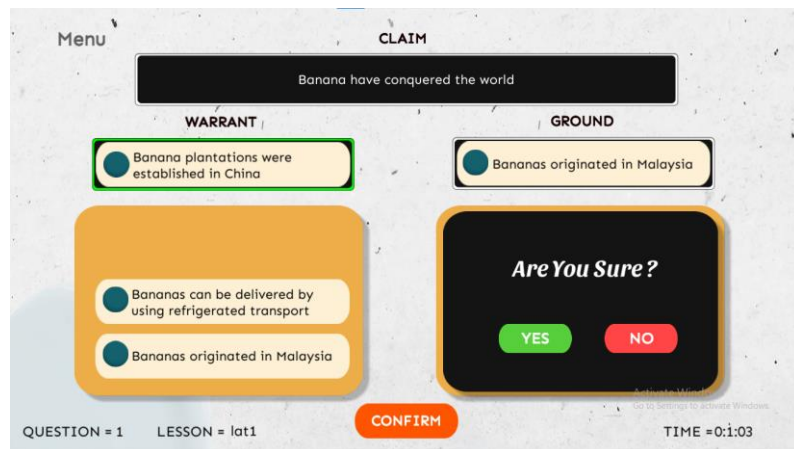
### 2) Fitur Confident Tag

Pada halaman latihan soal terdapat fitur Confident Tag, dimana setelah user men-drag jawaban *Warrant* dan *Ground* yang telah mereka pilih

akan muncul pop-up Confident tag apakah user yakin atau tidak nya dengan jawaban yang mereka pilih

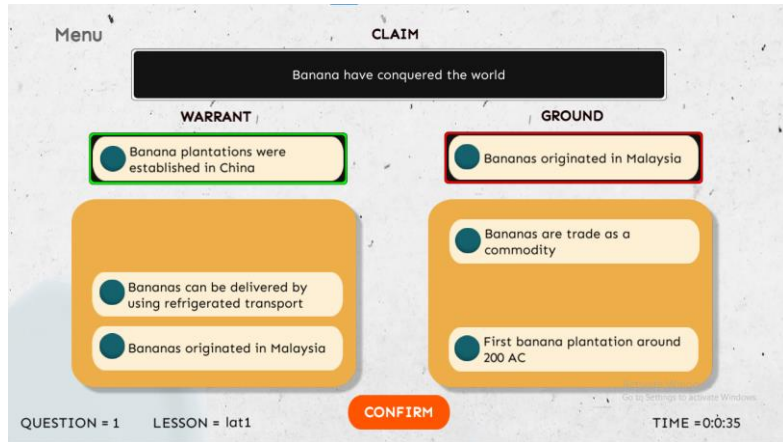


Gambar 5. Confident Tag



Gambar 6. Confident Tag

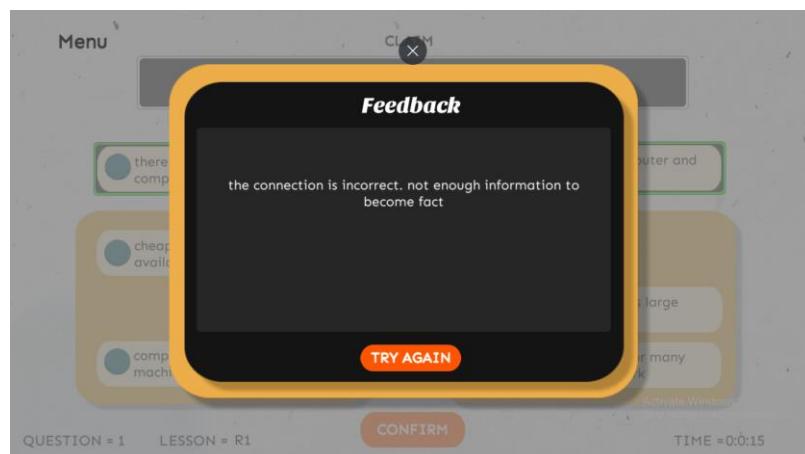
Apabila siswa menjawab “NO” panel jawaban akan berubah warna menjadi merah sedangkan jika siswa menjawab “YES” panel jawaban akan berubah menjadi warna hijau. Seperti contoh dibawah



Gambar 7. Confident Tag

### 3) Fitur Feedback

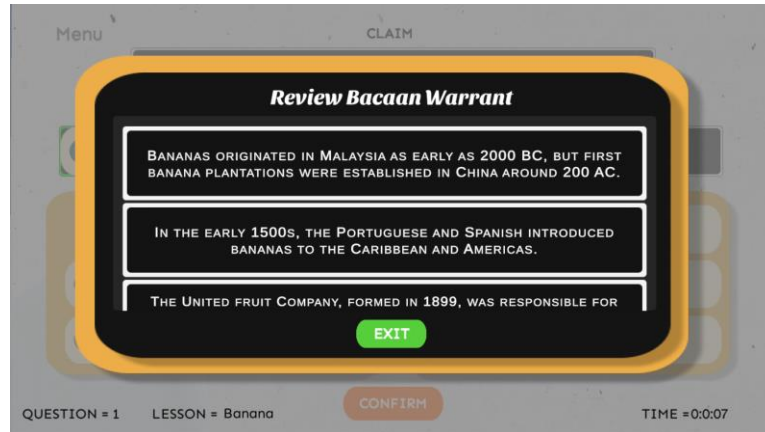
Setelah user telah yakin dengan masing-masing jawaban yang dipilih dan klik button confirm, maka akan memunculkan hasil jika keseluruhan jawaban benar akan melanjutkan latihan soal berikutnya dan jika jawaban salah maka akan muncul pop-up Feedback yang berisi tentang arahan membangun peta bacaan yang benar dengan memperhatikan aspek kualitas penulisan.



Gambar 8. Feedback

### 4) Fitur Source Connection

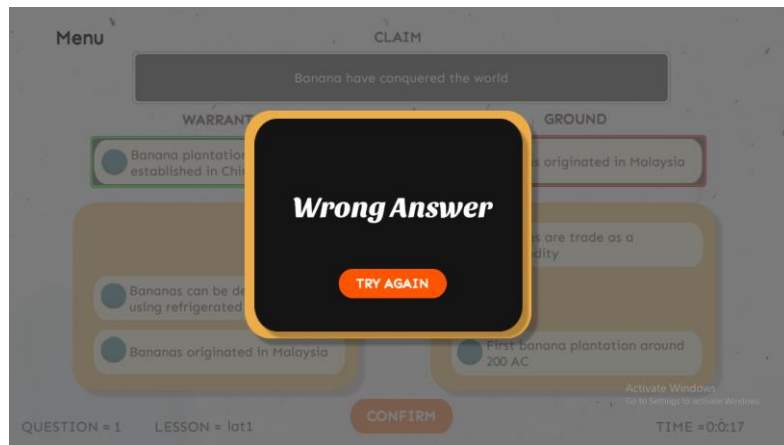
Setelah user memilih dan menchek fitur connection, maka pada saat user menjawab tiap jawaban warrant dan ground ketika didrag pada pada box jawaban maka akan memunculkan source connection pada tiap claim.



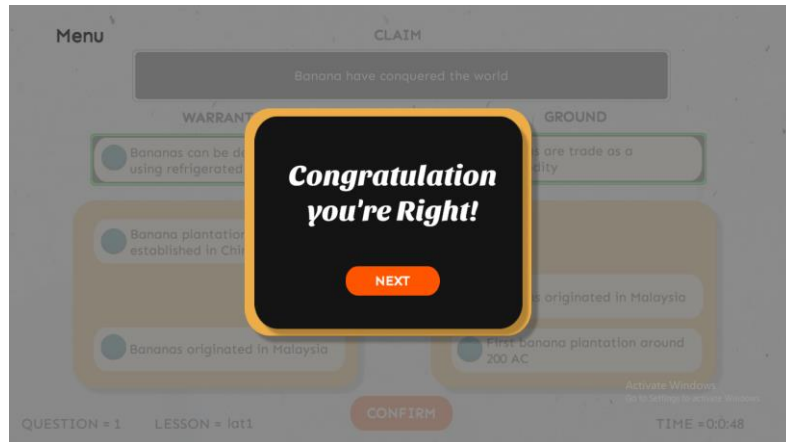
Gambar 9. Connection

### 5) Popup Notifikasi

Setelah memilih jawaban, mahasiswa klik confirm. Apabila mahasiswa jawabannya salah akan muncul popup seperti dibawah ini dan mahasiswa harus mengulang kembali sampai menemukan jawaban yang benar untuk lanjut ke soal berikutnya.



Gambar 10. Notifikasi



Gambar 11. Notifikasi

### 6) Halaman Hasil Latihan Siswa

Pada halaman hasil latihan menampilkan nama, lesson dan lama waktu user pada saat mengerjakan latihan soal.

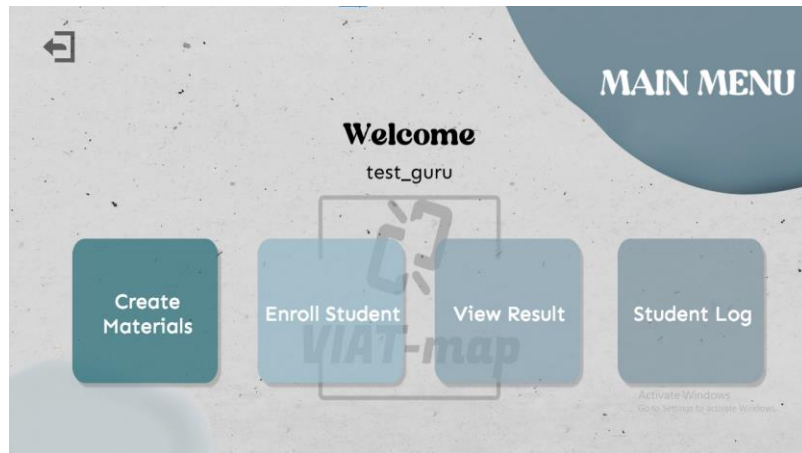
Name	Lesson	Time
Nadhifah Lutfiyah	R2	7
Maulana Rosandy	R2	4
Ahmad Abid Baihaqi	R2	2
Rofiqoh	R2	7
Nurlaily Asrobika	R2	6
Aliffyul Akyun	R2	4
Amelia Marshanda	R2	3
Andi Mushawwir	R2	4
Jasmin Salsabila	R2	5

Gambar 12. Hasil Latihan

### 3.3.3 Menu Dosen / Guru

#### 1) Halaman Main Menu

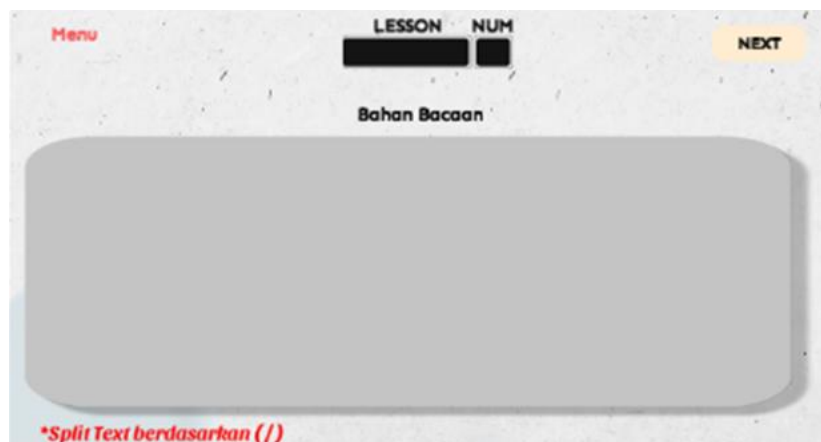
Pada halaman main menu dosen menampilkan 4 pilihan menu yaitu *create materials* (membuat soal), *enroll student* (mendaftarkan siswa), *view Result* (hasil latihan soal siswa) dan *student log* (aktivitas siswa).



Gambar 13. Menu Guru

## 2) Halaman Membuat Bahan Bacaan

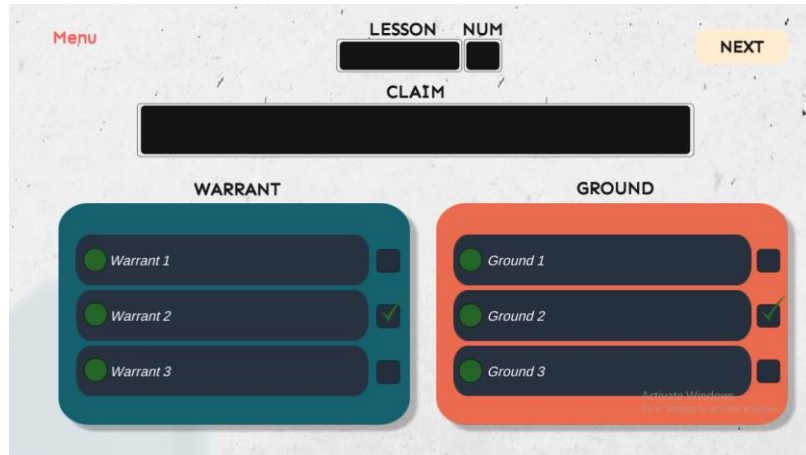
Pada halaman pembuatan bahan bacaan, dosen harus menginputkan bahan bacaan. Di akhir kalimat, dosen wajib memberikan tanda (/) agar kalimat dapat terbagi menjadi beberapa bagian berdasarkan akhir kalimat.



Gambar 14. Menu Guru

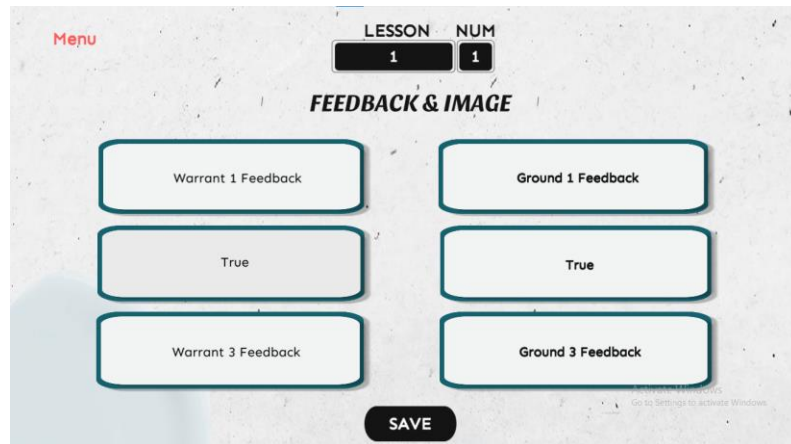
## 3) Halaman Membuat Soal dan Jawaban

Pada halaman membuat soal dosen harus menginputkan Lesson, Num, Claim atau soal, 3 jawaban warrant dan 3 jawaban ground. Dosen dapat memilih pada *check box* untuk memilih jawaban yang benar



Gambar 15. Membuat Soal

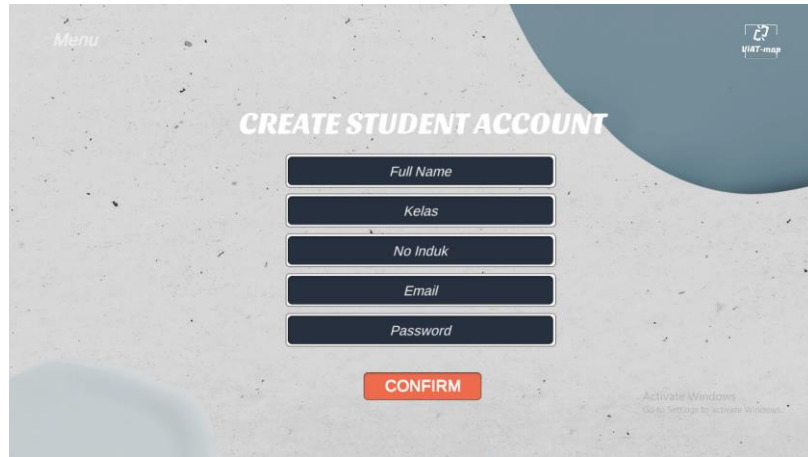
Dilanjutkan dengan mengisi feedback pada jawaban yang salah



Gambar 16. Membuat Feedback

#### 4) Halaman Mendaftarkan Siswa

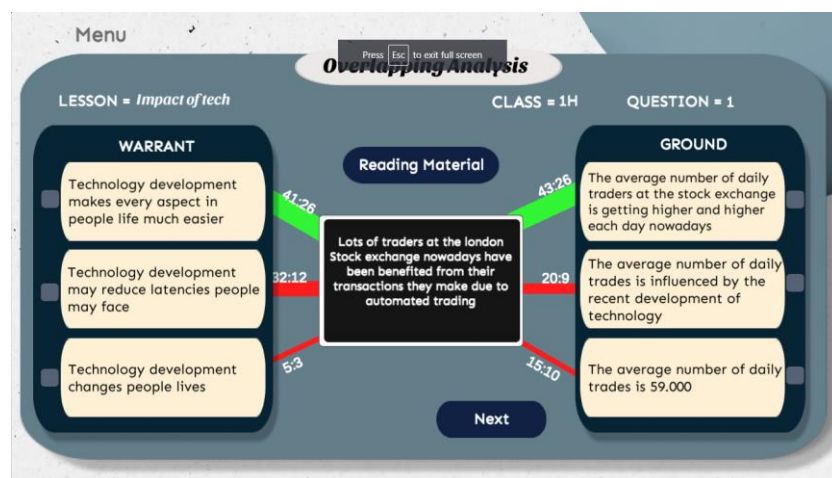
Dosen harus menginputkan informasi mahasiswa seperti NIM, nama, kelas, email dan password lalu klik confirm



Gambar 17. Mendafatarkan Siswa

### 5) Halaman Overlapping Map

Pada halaman *Overlapping Analysis* ini terdapat button bacaan yang mana jika di klik akan muncul bacaan text, dan terdapat claim yaitu soal , serta terdapat warrant dan ground. Dan pada halaman tersebut terdapat garis warna merah dan hijau, yang mana garis merah tersebut merupakan jawaban yang di pilih salah, dan garis hijau merupakan garis jawaban yang dipilih benar. Serta dua angka itu menunjukkan berapa jumlah siswa yang memilih warrant dan ground dan jumlah siswa yang memilih warrant dan ground.

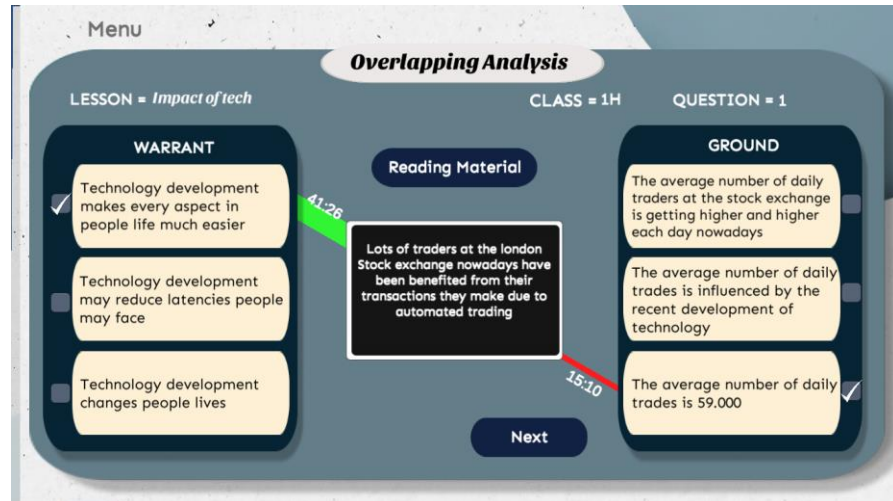


Gambar 18. Halaman Overlapping Map



6) Halaman Kombinasi Overlapping Map

Pada halaman *combinasi overlapping map* ini dari *ground* dan *warrant* dengan cara *checklist* salah satu *warrant* dan *ground*.



Gambar 19. Halaman Kombinasi Overlapping Map

7) Halaman Detail Overlapping Map

Pada halaman detail *Overlapping Analysis* yang mana dosen dapat memilih detail salah satu dari *line warrant* maupun *gorund*. detail hasil dari hasil *Overlapping Analysis* yang mana halaman ini muncul ketika garis diklik maka akan menampilkan halaman ini, yang mana halaman ini menampilkan detail dari jumlah garis dari tiap tiap mahasiswa.

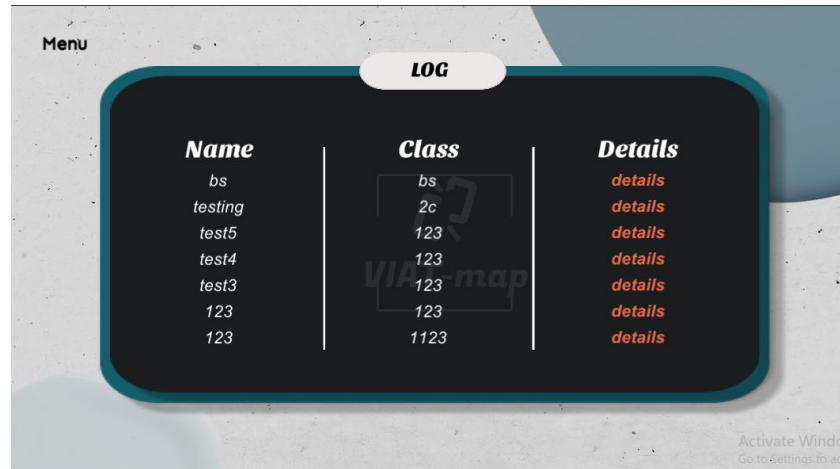
The screenshot shows a software interface titled "Overlapping Analysis" with "Menu" on the left and "Back" on the right. It displays a table with three columns: "Name", "Duration", and "Mistakes".

Name	Duration	Mistakes
AL AZHAR RIZQI	0:2:22	2
ANANDA AZ	0:1:07	1
ATHRIYA GENFERIN	0:1:00	2
AYU JOVITA	0:3:17	2
AZAHRA SALSABILA	0:1:54	3
DAVIS MAULANA	0:1:07	1
DHIO FEBRIO	0:1:53	1
DICHA ZELIANIVAN	0:0:42	3
FAHRUDDIN ZAIM	0:1:57	1
GASTIADIPITAI	0:1:39	1

Gambar 20. Halaman Detail Line Overlapping Map

## 8) Halaman Log

Pada halaman log student ini menampilkan nama, kelas dan detail yang telah dikerjakan siswa, apabila detail di klik akan muncul halaman berikutnya

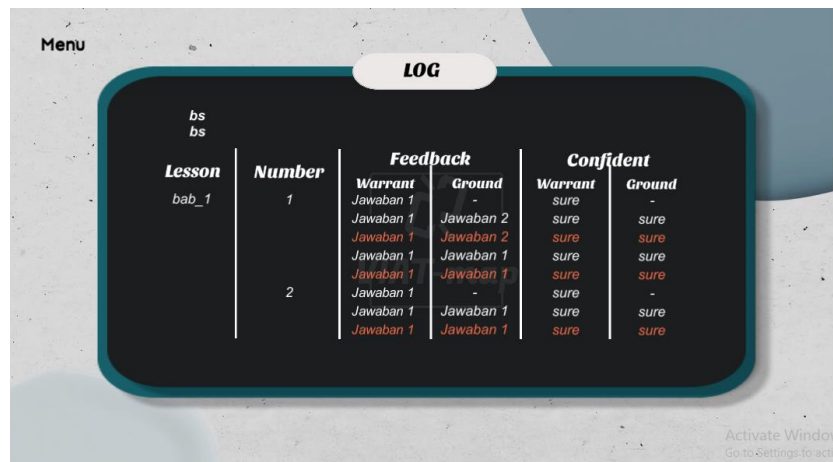


The screenshot shows a 'LOG' page with a table containing student activity logs. The table has three columns: Name, Class, and Details. The data is as follows:

Name	Class	Details
bs	bs	details
testing	2c	details
test5	123	details
test4	123	details
test3	123	details
123	123	details
123	1123	details

Gambar 21. Log aktifitas

Halaman dibawah ini menjelaskan aktivitas mahasiswa saat melakukan latihan soal seperti aktivitas histori confident tag akan terekap semua disini



The screenshot shows a 'Detail Log' page with a table containing student activity logs. The table has four columns: Lesson, Number, Feedback, and Confident. The data is as follows:

Lesson	Number	Feedback		Confident	
		Warrant	Ground	Warrant	Ground
bs					
bs					
bab_1	1	Jawaban 1	-	sure	-
		Jawaban 1	Jawaban 2	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 2	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure
	2	Jawaban 1	-	sure	-
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure
		Jawaban 1	Jawaban 1	sure	sure

Gambar 22. Detail Log

### 3.4 Kode Program

Tabel 1. dragdrop.cs

	dragdrop.cs / dragdrop1.cs
1	<p>Kode program dibawah ini untuk menyimpan lokasi gameObject pada pilihan jawaban warrant/ground</p> <pre>item_loc1 = GameObject.FindGameObjectWithTag("war1").transform.local Position;     item_loc2 = GameObject.FindGameObjectWithTag("war2").transform.local Position;     item_loc3 = GameObject.FindGameObjectWithTag("war3").transform.local Position;</pre>
2	<p>Kode program ini berjalan ketika semua jawaban tidak ada di dalam kolom atau belum ada jawaban yang dipilih, kolom akan menjadi warna putih.</p> <pre>if (item_loc1 != slot_initialLoc &amp;&amp; item_loc2 != slot_initialLoc &amp;&amp; item_loc3 != slot_initialLoc) {     warrant.image.color = Color.white;     insert = true; }</pre>
3	<p>Kode program ini dijalankan ketika memanggil popup confident.</p> <pre>else {     if (insert)     {         if (conf_feature.isOn)         {             warrpopup.SetActive(true);         }         else         {             warrant.image.color = Color.green;         }         if (item_loc1 == slot_initialLoc)         {             ans.text = "war0";             Debug.Log("war0");         }     } }</pre>

```

        else if (item_loc2 == slot_initialLoc)
        {
            ans.text = "war1";
            Debug.Log("war1");
        }
        else if (item_loc3 == slot_initialLoc)
        {
            ans.text = "war2";
            Debug.Log("war2");
        }
    }
    insert = false;
}

```

Tabel 2. Practice\_btn.cs

	Practice_btn.cs
1	<p>Program yang dijalankan ketika memilih sure pada popup confident pada warrant / ground dan kolom jawaban akan berubah warna hijau</p> <pre> public void confwar() {     warrant.image.color = Color.green;     war_val = "sure";     warrpopup.SetActive(false);     Debug.Log("confidence_war");     move = false; } </pre>
2	<p>Program yang dijalankan ketika memilih not sure pada popup confident pada warrant / ground dan kolom jawaban akan berubah warna merah</p> <pre> public void unconfwar() {     warrant.image.color = Color.red;     war_val = "not sure";     warrpopup.SetActive(false);     Debug.Log("un-confidence_war");     move = false; } </pre>

Tabel 3. Get\_Lesson.php

	get_lesson.php
1	<p>Memanggil data yang telah tersimpan pada database ke halaman practice</p> <pre> \$query_lesson = mysqli_query(\$connect, "SELECT id_lesson FROM `lessons` WHERE nama_lesson = ' ".\$lesson."'"); \$id_lesson = mysqli_fetch_assoc(\$query_lesson); </pre>

	<pre> \$query_claim = mysqli_query(\$connect, "SELECT claim FROM `claims` WHERE (id_lesson, id_latihan) = ('".\$id_lesson['id_lesson']."','".\$number."") "); \$claim = mysqli_fetch_assoc(\$query_claim); \$query_warrant = mysqli_query(\$connect, "SELECT warrant FROM `warrants` WHERE (id_lesson, id_latihan) = ('".\$id_lesson['id_lesson']."','".\$number."")"); \$query_ground = mysqli_query(\$connect, "SELECT ground FROM `grounds` WHERE (id_lesson, id_latihan) = ('".\$id_lesson['id_lesson']."','".\$number."")"); </pre>
2	Memanggil pilihan warrant dan ground pada database
	<pre> \$warrant = Array(); while (\$roww = mysqli_fetch_assoc(\$query_warrant)) {     \$warrant[] = \$roww['warrant']; } \$ground = Array(); while (\$rowg = mysqli_fetch_assoc(\$query_ground)) {     \$ground[] = \$rowg['ground']; }  echo '{"lesson": "'.\$lesson.'" ,"number": "'.\$number.'" ,"claim": '".\$claim['claim'].'" ,"warrant0": "'.\$warrant[0]'" ,"warrant1": '".\$warrant[1]'" ,"warrant2": "'.\$warrant[2]'" ,"ground0": '".\$ground[0]'" ,"ground1": "'.\$ground[1]'" ,"ground2": '".\$ground[2]'" }'; </pre>

Tabel 4. Up\_log.php

	up_log.php
1	Post data ke database log
	<pre> \$query_result = mysqli_query(\$connect, "INSERT INTO `log` (email, nama, id_lesson, nama_lesson, id_latihan, warrant, ground, war_conf, gnd_conf, confirm, time) VALUES ('".\$email.'" , '".\$user['nama]'" , '".\$lessons['i d_lesson]'" , '".\$lesson.'" , '".\$number.'" , '".\$war_ans.'" , '".\$gnd_ans.'" , '".\$war_conf.'" , '".\$gnd_conf.'" , '".\$conf irm.'" , '".\$time.'""); </pre>
2	Menampilkan data yang berada pada variable get-log untuk menampilkan ke halaman log

```
echo "{ 'email': '$get_log['email'].',
'nama': '$get_log['nama'].', 'lesson': '$get_log['nama_lesson'].', 'id_latihan': '$get_log['id_latihan'].', 'war_ans': '$get_log['warrant'].', 'gnd_ans': '$get_log['ground'].', 'war_conf': '$get_log['war_conf'].', 'gnd_conf': '$get_log['gnd_conf'].', 'time': '$get_log['time'].'}";
```

Tabel 5. Newmaterials.cs

	newmaterials.cs
1	<p><b>Menyimpan data yang telah diinputkan pada saat menambahkan feedback</b></p> <pre>IEnumerator addfeed(string_lesson, string_latihan, string_feedw1, string_feedw2, string_feedw3, string_ _feedg1, string_feedg2, string_feedg3) {     string url = "https://let.polinema.ac.id/vmap/viatmap1/addfeedback.ph p";      var form = new WWWForm();     form.AddField("lesson", _lesson);     form.AddField("latihan", _latihan);     form.AddField("feedw1", _feedw1);     form.AddField("feedw2", _feedw2);     form.AddField("feedw3", _feedw3);     form.AddField("feedg1", _feedg1);     form.AddField("feedg2", _feedg2);     form.AddField("feedg3", _feedg3);      var download = new WWW(url, form);      yield return download;      Debug.Log(download.text);     JsonData bacaData;     bacaData = JsonMapper.ToObject(download.text); }</pre>
2	<p><b>Kemudian dilakukan pengecekan pada saat melakukan konfirmasi setelah menginputkan feedback maka dilakukan pengecekan apakah form feedback telah sepenuhnya terisi.</b></p> <pre>IEnumerator addressson(string_lesson, string_latihan, string_claim, string_soalbacaaan) {     string url = host_url + "addpractice.php";     Debug.Log("get addpractice:" + url);     var form = new WWWForm();     form.AddField("lesson", _lesson);     form.AddField("latihan", _latihan);     form.AddField("claim", claim);</pre>

```

form.AddField("bacaan", _soalbacaan);

loading.SetActive(true);
var download = new WWW(url, form);

yield return download;

// Debug.Log(download.text);
JsonData bacaData;
bacaData = JsonMapper.ToObject(download.text);

}

IEnumerator addwargnd(string _lesson, string _latihan,
string _warr1, string _warr2, string _warr3, string _gnd1,
string _gnd2, string _gnd3, string _feedw1, string _feedw2,
string _feedw3, string _feedg1, string _feedg2, string
_feedg3)
{

string url = host_url +"addwarrgnd.php";
Debug.Log("get addwar :" + url);
var form = new WWWForm();

form.AddField("lesson", _lesson);
form.AddField("latihan", _latihan);
form.AddField("warr1", _warr1);
form.AddField("warr2", _warr2);
form.AddField("warr3", _warr3);
form.AddField("gnd1", _gnd1);
form.AddField("gnd2", _gnd2);
form.AddField("gnd3", _gnd3);

form.AddField("cw1", _cw1);
form.AddField("cw2", _cw2);
form.AddField("cw3", _cw3);
form.AddField("cg1", _cg1);
form.AddField("cg2", _cg2);
form.AddField("cg3", _cg3);

//NEW
form.AddField("feedw1", _feedw1);
form.AddField("feedw2", _feedw2);
form.AddField("feedw3", _feedw3);
form.AddField("feedg1", _feedg1);
form.AddField("feedg2", _feedg2);
form.AddField("feedg3", _feedg3);

var download = new WWW(url, form);

yield return download;
loading.SetActive(false);
//Debug.Log(download.text);
JsonData bacaData;
bacaData = JsonMapper.ToObject(download.text);

```

Tabel 6. showbahanbacaan.cs

	showbahanbacaan.cs
1	<b>Menampilkan data Bahan Bacaan yang telah di simpan</b>
	<pre>// Menampilkan Soal Bacaan dan Lesson dari database IEnumerator getresult() {     WWW form = new WWW(host_url + "get_bacaan.php");      loading.SetActive(true);     yield return form;     loading.SetActive(false);     // Debug.Log(form.text);     res = form.text.Split(' ');     max_res = res.Length / 2;      float templateHeight = 25f;      for (int i = 0; i &lt; max_res; i++)     {         entryTransform=Instantiate(template.transform, contianer.transform);         entryTransform.tag = "Respawn";         RectTransform entryRectTransform = entryTransform.GetComponent&lt;RectTransform&gt;();         entryRectTransform.anchoredPosition = new Vector2(0, - templateHeight * i);          // Pemanggilan data dari database         soal_bacaan.text = res[i * 2];         lesson.text = res[i * 2 + 1];          entryTransform.gameObject.SetActive(true);         if (i == 0)         {             entryTransform.gameObject.SetActive(false);         }     }     template.gameObject.SetActive(true);     res_clones = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Respawn");      back_1.onClick.AddListener(() =&gt; this.destroy()); }</pre>

Tabel 7. analisisdopractice.cs

	analisisdopractice.cs
1	<b>Untuk menampilkan data pada saat melakukan Data Overlapping Map yang mana berisi Claim, bacaan, Warrant dan Ground.</b>
	<pre>IEnumerator getlessonattr(string _email, string _lesson, string _number, string _kelas) {     WWWForm form = new WWWForm();     string url = host_url + "get_lesson_practice.php";     form.AddField("email", _email);</pre>



```

form.AddField("lesson", _lesson);
form.AddField("latihan", _number);
form.AddField("kelas", _kelas);
loading.SetActive(true);
UnityWebRequest req = UnityWebRequest.Post(url,
form);

yield return req.SendWebRequest();
loading.SetActive(false);
response = req.downloadHandler.text;
string[] list_lesson = response.Split(',');
list_lesson_dropdown.ClearOptions();

for (int i = 0; i < list_lesson.Length - 1; i++)
{
    list_lesson_dropdown.AddOptions(new
List<string> { list_lesson[i] });
}

if (response == "kosong")
{
    popup.SetActive(true);
}
else
{
    JsonData bacaData;
    bacaData =
JsonMapper.ToObject(response);

    // Soal Bacaan Syntax
    string text = "";
    text = (string)bacaData["bacaan"];

    if (text.Contains("/"))
    {
        string[] sentences =
text.Split('/');

        //BAHAN BACAAN WARRANT
        for (int i = 0; i <
sentences.Length; i++)
        {
            entryTransform =
Instantiate(template.transform, contianer.transform);
            //entryTransform.tag =
"Respawn";

            RectTransform
entryRectTransform = entryTransform.GetComponent<RectTransform>();

            entryRectTransform.anchoredPosition = new Vector2(0, -
templateHeight * i);

            select_bacaan =
Instantiate(select_bacaan, entryTransform);
            select_bacaan.tag =
"Respawn";

            select_bacaan.GetComponentInChildren<TextMeshProUGUI>().text =
sentences[i].Trim();

            int index = i; //
Variabel lokal

```

```

        select_bacaan.onClick.AddListener(() =>
        {
            //Debug.Log(sentences[index]);
            bacaan.text =
            "P" + (index + 1) + ": " + sentences[index];
        });

        if(select_bacaan.CompareTag("Respawn"))
        {
            select_bacaan.gameObject.SetActive(true);
        }
        else
        if(select_bacaan.CompareTag("Respawn"))
        {
            select_bacaan.gameObject.SetActive(false);
        }
    }

    //newwww clone analisis
    float templateHeightt =
300f;
    Array.Sort(sentences);
    float slwf1 = 4;
    float slwf2 = 4;
    float slwf3 = 4;
    float slwf4 = 4;
    float slwf5 = 4;
    float slwf6 = 4;
    int num =
    Int32.Parse((string) bacaData["max_num"]);
    int _latihan = 1;
    for (int i = 0; i < 0; i++)
    {
        entryTransform2 =
        Instantiate(template2.transform, contianer2.transform);
        entryTransform2.tag =
        "Respawn";
        RectTransform isi =
        template2.GetComponent<RectTransform>();
        isi.anchoredPosition =
        new Vector2(755, 0);

        RectTransform
        entryRectTransform = entryTransform2.GetComponent<RectTransform>();
        entryRectTransform.anchoredPosition = new Vector2(0, -320 *
        i);

        //Pemanggilan data
        dari database
        int k = i + 1;
        WWWForm form1 = new
        WWWForm();
        string url1 = host_url
        + "get_lesson_practice.php";
    }
}

```

```

        form1.AddField("email", _email);
        form1.AddField("lesson", _lesson);
        form1.AddField("latihan", k);
        loading.SetActive(true);

UnityWebRequest.Post(url1, form1);
req1.SendWebRequest();
req1.downloadHandler.text;
JsonMapper.ToObject(response1);

UnityWebRequest req1 =
yield return
string response1 =
JsonData bacaData1;
bacaData1 =

GameObject c1 =
entryTransform2.transform.Find("inputclaim/Placeholder").gameObject;
GameObject wr1 =
entryTransform2.transform.Find("warrant/war1/Placeholder").gameObject;
GameObject wr2 =
entryTransform2.transform.Find("warrant/war2/Placeholder").gameObject;
GameObject wr3 =
entryTransform2.transform.Find("warrant/war3/Placeholder").gameObject;
GameObject gnd1 =
entryTransform2.transform.Find("ground/gnd1/Placeholder").gameObject;
;
GameObject gnd2 =
entryTransform2.transform.Find("ground/gnd2/Placeholder").gameObject;
;
GameObject gnd3 =
entryTransform2.transform.Find("ground/gnd3/Placeholder").gameObject;
;
GameObject ls =
entryTransform2.transform.Find("attr/lesson").gameObject;
GameObject qs =
entryTransform2.transform.Find("attr/quest").gameObject;
GameObject

numwarfalse1 =
entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w1/FalseLine/NumFalse")
.gameObject;
GameObject

numwarfalse2 =
entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w2/FalseLine/NumFalse")
.gameObject;
GameObject

numwarfalse3 =
entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w3/FalseLine/NumFalse")
.gameObject;
GameObject

numgrndfalse1 =
entryTransform2.transform.Find("ground_line/g1/FalseLine/NumFalse").
gameObject;
GameObject

numgrndfalse2 =

```

```

entryTransform2.transform.Find("ground_line/g2/FalseLine/NumFalse").
gameObject;

numgrndfalse3 =
entryTransform2.transform.Find("ground_line/g3/FalseLine/NumFalse").
gameObject;

entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w1/FalseLine").gameObjec
t;

entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w2/FalseLine").gameObjec
t;

entryTransform2.transform.Find("warrant_line/w3/FalseLine").gameObjec
t;

entryTransform2.transform.Find("ground_line/g1/FalseLine").gameObjec
t;

entryTransform2.transform.Find("ground_line/g2/FalseLine").gameObjec
t;

entryTransform2.transform.Find("ground_line/g3/FalseLine").gameObjec
t;

// Block of code to
try

    cl.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["claim"];

    wr1.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["warrant0"];

    wr2.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["warrant1"];

    wr3.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["warrant2"];

    gnd1.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["ground0"];

    gnd2.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["ground1"];

    gnd3.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["ground2"];

    ls.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["lesson"];

    qs.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" + k;

    numwarfalse1.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["lnWar1"];

    numwarfalse1.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="ehe";

    numwarfalse2.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text ="" +
    bacaData1["lnWar2"];

```

```
        numwarfalse3.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text = "" +  
        bacaData1["lnWar3"];  
  
        numgrndfalse1.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text = "" +  
        bacaData1["lngr1"];  
  
        numgrndfalse2.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text = "" +  
        bacaData1["lngr2"];  
  
        numgrndfalse3.GetComponent<UnityEngine.UI.Text>().text = "" +  
        bacaData1["lngr3"];
```