

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

#### **3.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah proses untuk menentukan kebutuhan – kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perangkat lunak agar dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan yang harus dipenuhi dalam *website* YukMain haruslah cukup detail sehingga alur proses kerja sistem bisa sesuai dengan harapan. Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan masukan (*input*), analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran (*output*), dan kebutuhan antarmuka (*interface*).

##### **3.1.1 Analisis Masukan**

Data yang diperlukan untuk kebutuhan ini, yaitu data *username* dan *password* yang digunakan oleh admin untuk mengakses dan mengelola *website*. Untuk fitur Kenal Gambar dibutuhkan masukan dari admin berupa gambar hewan, gambar tumbuhan, dan *file* suara untuk memberitahukan nama hewan dan tumbuhan tersebut apabila *visitor* tidak dapat menjawabnya. Sedangkan untuk fitur Kenal Warna hampir sama dengan Kenal Gambar namun gambar yang disimpan adalah gambar objek sederhana dua dimensi dengan warna tertentu, dan juga tentunya terdapat *file* suara jawaban warna – warna yang ditawarkan. Fitur selanjutnya adalah Kenal Angka. Masukan yang dibutuhkan dari admin berupa gambar angka atau objek tertentu yang menyerupai angka sederhana (1 – 10) dan audio sebagai panduan anak untuk menebak angka. Untuk fitur Menggambar, *visitor* bisa menggambar abstrak dengan peralatan yang dipilih dari *tools* warna. Untuk Kenal Musik, *visitor* bisa memainkan beberapa alat musik yang tersedia dengan cara melakukan klik terhadap alat musik tersebut.

Data masukan dari admin adalah sebagai berikut :

- a. Data *Login*
- b. Data gambar

c. Data suara

Sedangkan data masukan dari *visitor* adalah sebagai berikut :

a. Data interaksi

b. Data menggambar

### 3.1.2 Analisis Proses

Proses yang nanti terjadi didalam *website* YukMain nantinya adalah sebagai berikut :

#### 1. Proses Bermain Kenal Gambar

*Visitor* (dalam hal ini anak usia 4 – 5 tahun) dapat bermain mengenali gambar dengan cara klik pada menu Kenal Gambar. Terdapat sebuah gambar dan nanti *visitor* menjawab nama dari gambar tersebut. Apabila dibutuhkan akan ada suara jawaban hewan / tumbuhan tersebut dengan melakukan klik pada tombol *play* sebagai bantuan.

#### 2. Proses Bermain Kenal Warna

*Visitor* dapat bermain mengenali warna dengan cara klik menu Kenal Warna. Ada objek sebagai pembatas warna dan *visitor* menjawab nama warna dari gambar tersebut. Apabila dibutuhkan akan ada suara jawaban warna tersebut dengan cara melakukan klik pada tombol *play* sebagai bantuan.

#### 3. Proses Kenal Musik

Permainan ini dilakukan dengan cara klik pada menu navigasi Kenal Musik, kemudian ada beberapa alat musik yang dikelompokkan berdasarkan cara memainkannya. Klik pada alat musik tersebut untuk membunyikannya

#### 4. Proses Menggambar

*Visitor* melakukan akses ke menu ini kemudian akan ada area kosong untuk menggambar sesuai keinginan *visitor* dan diwarnai dengan beberapa pilihan peralatan gambar dan warna yang ada.

#### 5. Proses Kenal Angka

Permainan ini dilakukan dengan cara mengenali angka. *Visitor* bisa mengakses fitur ini dengan cara klik pada menu Kenal Angka. Terdapat sebuah gambar angka dan nanti *visitor* menjawab berapa angka dari gambar tersebut. Apabila dibutuhkan akan ada suara jawaban dengan melakukan klik pada tombol *play*.

#### 6. Proses Bantuan

Bantuan digunakan sebagai panduan *visitor* dalam penggunaan YukMain.

### 3.1.3 Analisis Keluaran

Keluaran dari YukMain ini adalah sebuah informasi yang didapat dari fitur – fitur yang sudah ditambah dengan masukan data jawaban. Informasi tersebut meliputi :

1. Informasi gambar (gambar binatang ,tumbuhan ,dan sebagainya)
2. Informasi warna
3. Informasi bunyi
4. Informasi hasil menggambar.
5. Informasi angka.

### 3.1.4 Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka dalam YukMain adalah beberapa halaman untuk menu navigasi Kenal Gambar, Kenal Warna, Kenal Musik, Menggambar, dan Kenal Angka, dan Bantuan. Halaman Kenal Gambar berisi sebuah halaman dengan gambar didalamnya dan tombol untuk bantuan anak ketika anak menjawab, serta ada *link* untuk memilih gambar selanjutnya. Hampir serupa dengan Kenal Gambar, Kenal Warna juga demikian. Sedangkan untuk Kenal Musik, terdapat halaman dengan beberapa gambar alat musik yang dikelompokkan berdasarkan cara memainkannya. Untuk menu Menggambar, terdapat sebuah bidang kosong dan peralatan untuk memilih warna dan menggambar bebas. Untuk fitur Kenal Angka secara antarmuka hampir sama dengan Kenal Gambar dan Kenal Warna, hanya saja terdapat perbedaan pada tampilan gambarnya. Sedangkan untuk fitur Bantuan berisi

panduan penggunaan *website* YukMain agar *visitor* lebih mudah memahami fungsi menu dan *icon* yang ada.

Kebutuhan antarmuka dalam *website* YukMain dari sisi admin adalah halaman untuk *login* admin. Selain itu terdapat juga halaman untuk pengelolaan *website* oleh admin seperti penambahan konten dan penghapusan konten.

### **3.1.5 Analisis Proses Website YukMain**

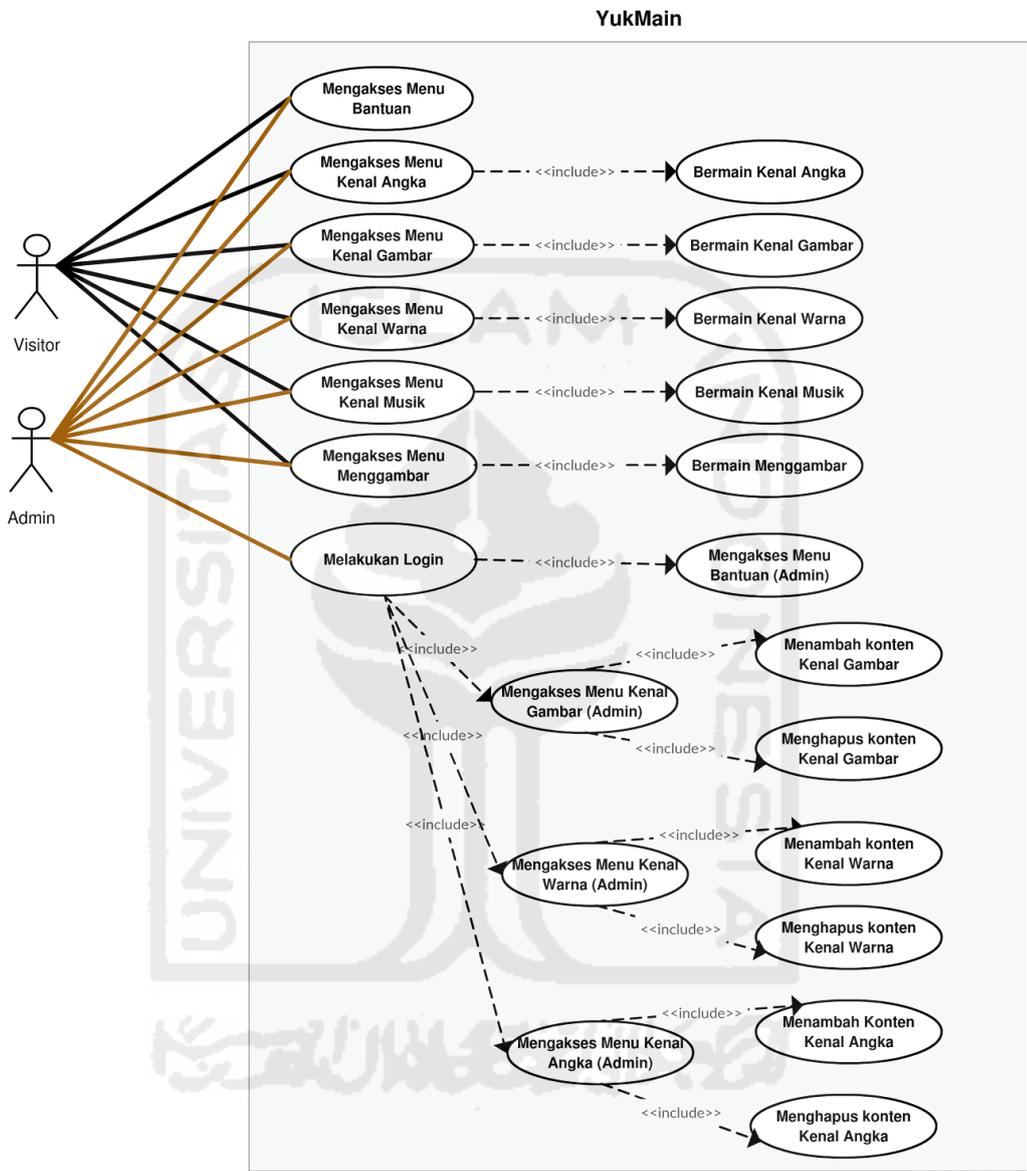
Proses *website* YukMain dari sisi *visitor* dimulai ketika admin memasukkan konten ke *website* melalui halaman admin. *Visitor* akan masuk halaman utama dan terdapat 5 fitur permainan. *Visitor* mengakses salah satu permainan dan halaman permainan ditampilkan. *Visitor* bermain permainan tersebut hingga selesai.

Sedangkan proses *website* YukMain dari sisi admin dimulai ketika admin melakukan *login*. Admin memasuki halaman utama admin. Kemudian admin akan memilih salah satu menu admin untuk fitur permainan. Fitur pengelolaan fitur permainan untuk admin ditampilkan. Admin bisa menambah konten permainan dan menghapus konten permainan.

## **3.2 Perancangan**

Perancangan yang akan diulas dalam proses pembuatan *web* YukMain meliputi perancangan *use case* diagram, *activity* diagram (admin dan *visitor*), tabel *database*, dan perancangan antarmuka.

### 3.2.1 Perancangan Use Case

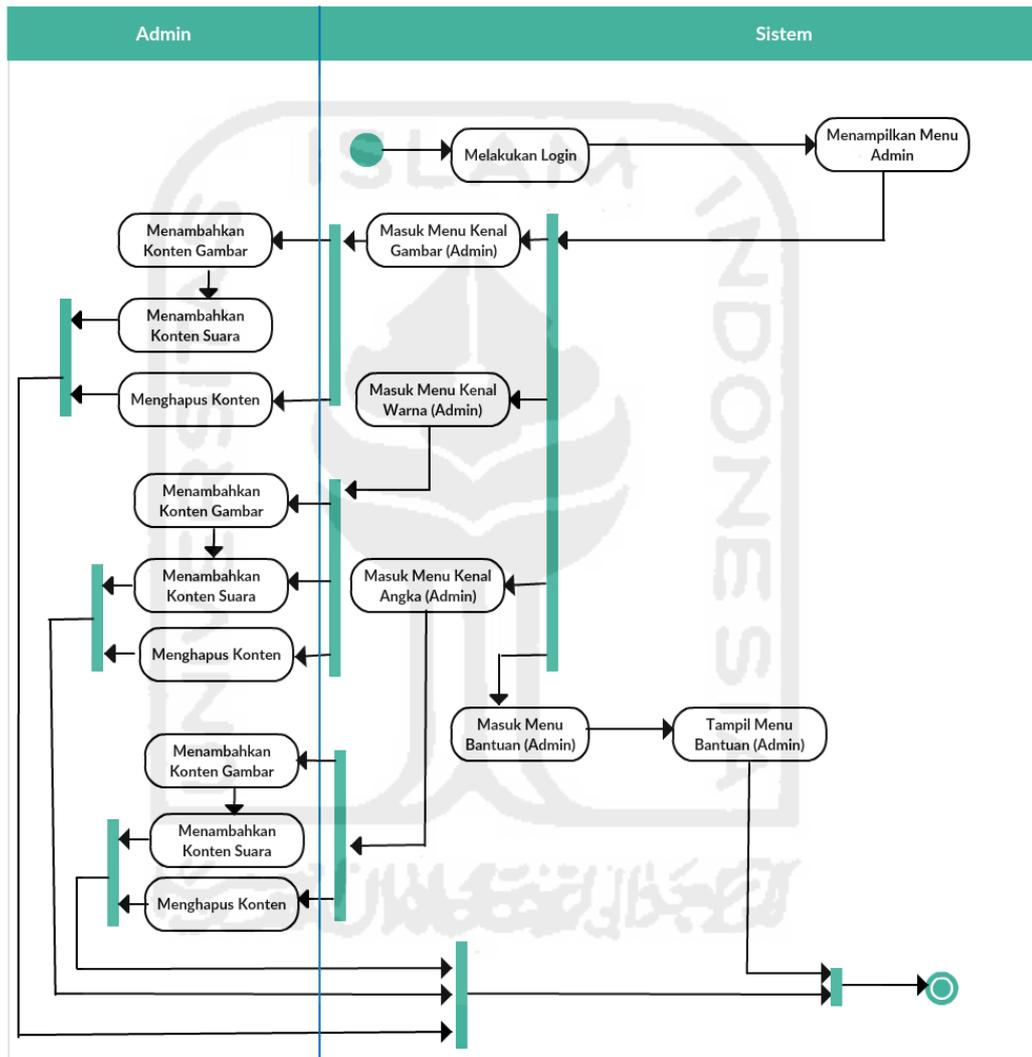


Gambar 3.1. Use case diagram

Seperti yang tertera pada Gambar 3.1, *use case* diagram pada YukMain mendeskripsikan tentang beberapa hal yang bisa dilakukan admin dan *visitor*. Admin bisa mengakses menu admin untuk fitur Kenal Gambar, fitur Kenal Warna, dan fitur Kenal Angka. Admin bisa menambah konten, dan menghapus konten.

Sedangkan visitor bisa memainkan permainan Kenal Gambar, Kenal Warna, Kenal Musik, Kenal Angka, dan Menggambar.

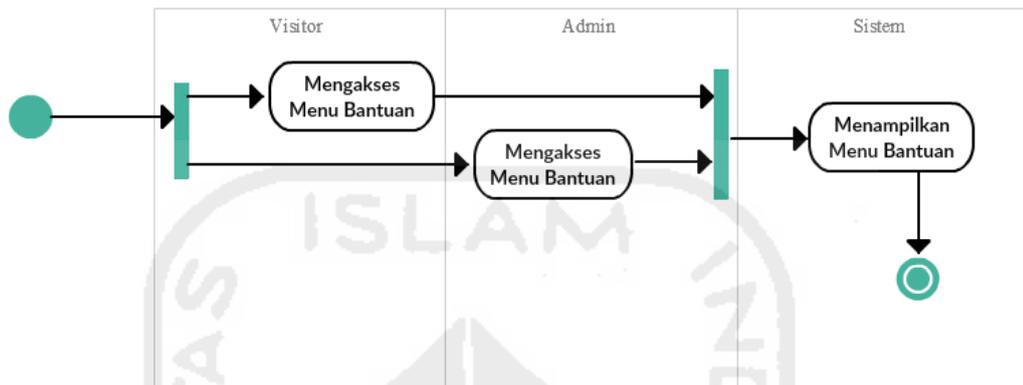
### 3.2.2. Perancangan *Activity Diagram*



**Gambar 3.2.** *Activity Diagram Admin*

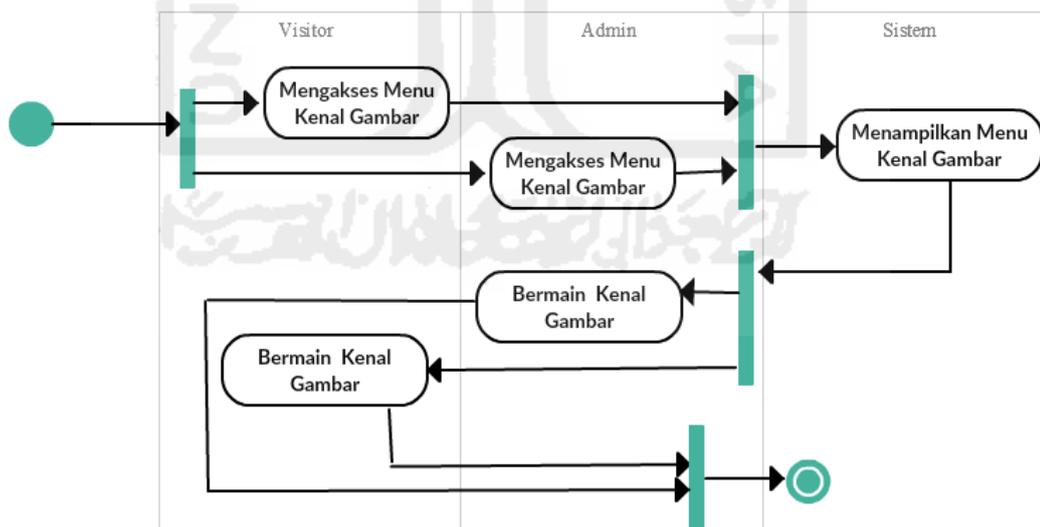
*Activity Diagram* admin merupakan tahapan aktivitas yang bisa dilakukan oleh administrator . Aktivitas dimulai ketika admin melakukan *login* ke sistem, seperti yang terdapat pada Gambar 3.2. Setelah *login*, admin bisa mengakses menu Bantuan sebagai panduan administrator ataupun langsung mengakses fitur admin

Kenal Gambar, Kenal Angka , dan Kenal Warna untuk menambahkan konten ataupun menghapusnya.



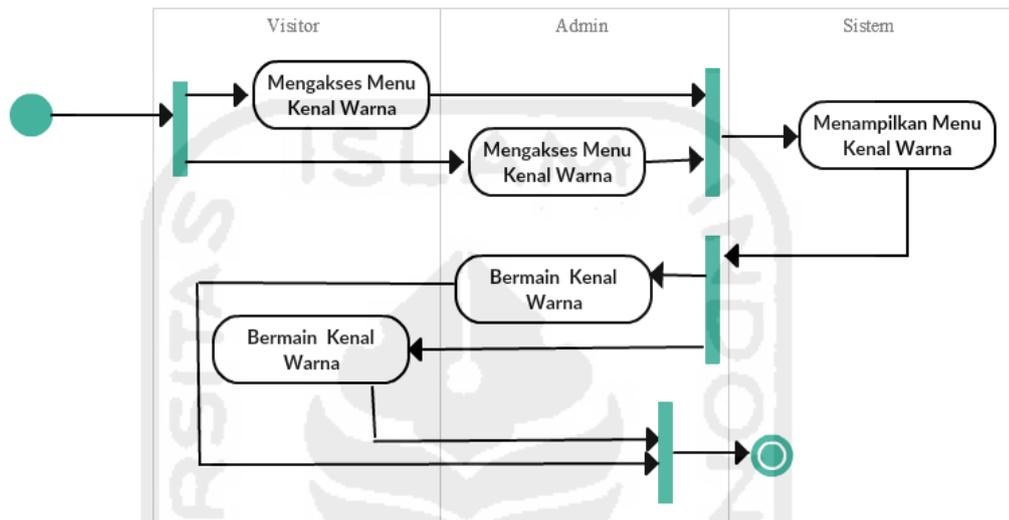
**Gambar 3.3.** Activity Diagram Bantuan *visitor*

Menu Bantuan untuk *visitor* berfungsi sebagai panduan untuk menggunakan fitur – fitur permainan yang terdapat pada YukMain. Seperti yang tercantum pada Gambar 3.3, *visitor* dan *admin* bisa mengakses menu Bantuan untuk *visitor*.



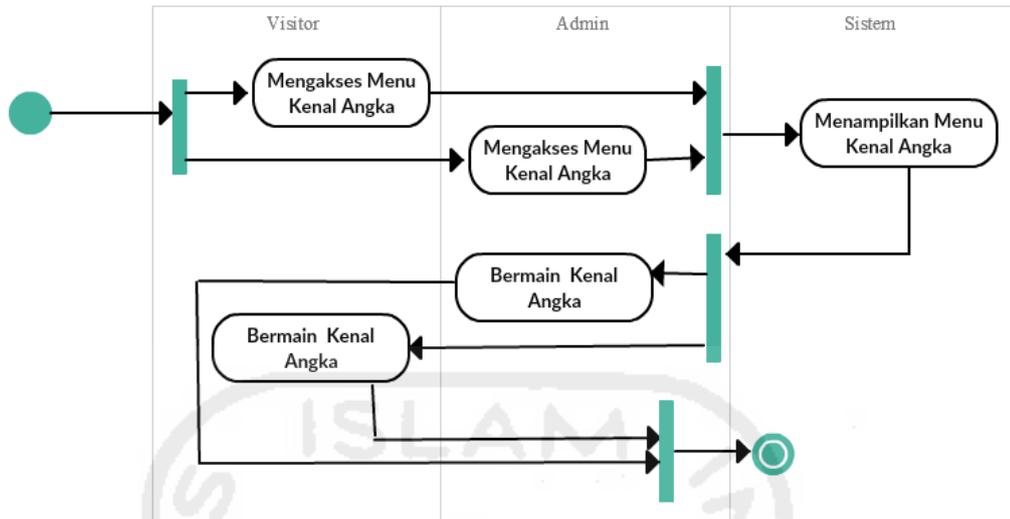
**Gambar 3.4.** Activity Diagram *Visitor* Kenal Gambar

Sedikit berbeda dengan diagram aktivitas menu Bantuan yang tercantum pada Gambar 3.3, aktivitas untuk fitur Kenal Gambar memiliki lebih banyak tahapan. Admin maupun *visitor* bisa mengakses fitur Kenal Gambar, dan juga bisa memainkan fitur tersebut, seperti yang tercantum pada Gambar 3.4



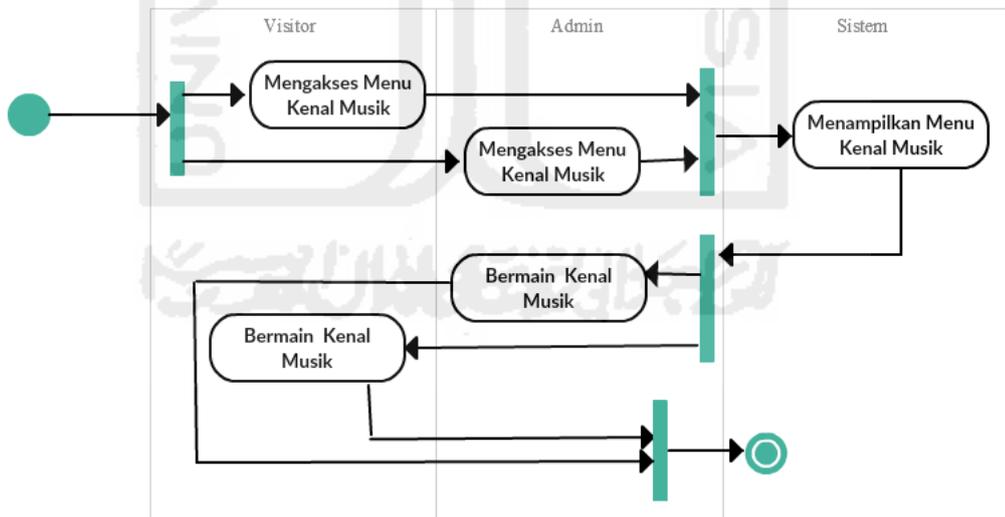
**Gambar 3.5.** Activity Diagram Visitor Kenal Warna

Fitur Kenal Warna secara proses tahapan aktivitasnya tidak ada perbedaan dengan fitur Kenal Gambar, hanya berbeda konten saja. Oleh karena itu, tahapan aktivitas fitur Kenal Warna yang tercantum pada Gambar 3.5 sama dengan yang tercantum pada Gambar 3.4 .



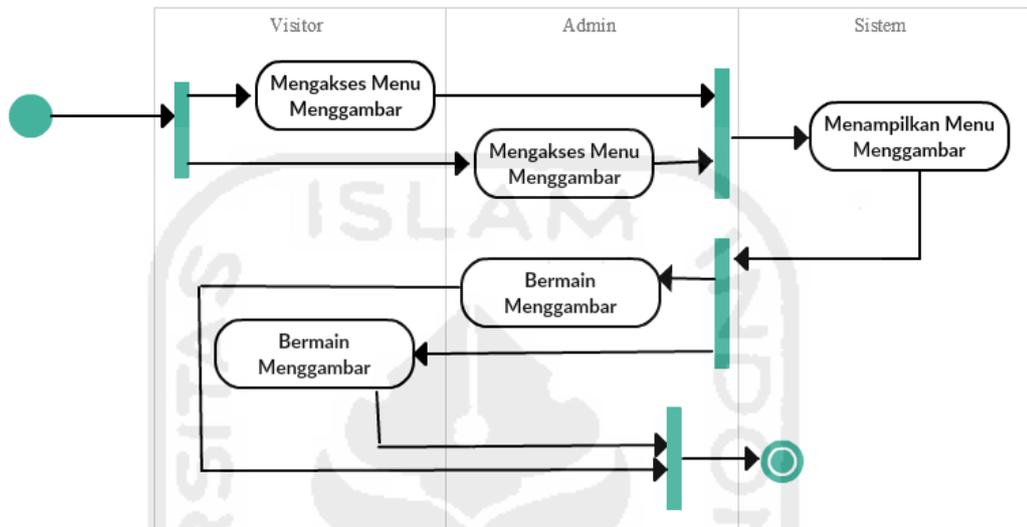
**Gambar 3.6.** Activity Diagram Visitor Kenal Angka

Kenal Angka memiliki jumlah tahapan proses yang sama dengan Kenal Warna dan Kenal Gambar. Berdasarkan Gambar 3.6 diatas, admin dan visitor bisa bermain fitur Kenal Angka ini secara bersamaan..



**Gambar 3.7.** Activity Diagram Visitor Kenal Musik

Berdasarkan Gambar 3.7, fitur Kenal Musik memiliki tahapan aktivitas yang tidak terlalu banyak. *Visitor* maupun admin cukup mengaksesnya, kemudian sistem akan menampilkan fitur Kenal Musik, dan langsung bisa digunakan.



**Gambar 3.8.** Activity Diagram *Visitor Menggambar*

Fitur Menggambar pada YukMain memiliki beberapa tahapan seperti yang tercantum pada Gambar 3.8 diatas. Admin maupun visitor bisa mengakses fitur Menggambar dan menggunakannya. *Activity* diagram pada YukMain terdiri dari *activity* diagram admin dan *activity* diagram *visitor*. *Activity* diagram admin dimulai ketika admin melakukan *login*. Kemudian admin akan masuk ke halaman menu admin. Terdapat beberapa pilihan navigasi untuk pengelolaan konten. Kemudian masuk ke menu pengaturan admin, dan admin bisa melakukan penambahan dan penghapusan konten.

Sedangkan *activity* diagram *visitor* berjalan setelah admin menambahkan konten. *Visitor* mengakses YukMain dan akan ditampilkan halaman dengan beberapa pilihan fitur. Terdapat 5 fitur yaitu Kenal Gambar, Kenal Warna, Kenal Angka, Kenal Musik, dan Menggambar. Ketika mengakses fitur tersebut *visitor* akan bisa memainkan fitur – fitur yang tersedia dari YukMain.

### 3.2.3. Perancangan Basis Data

yukmain dataadmin	yukmain kenalgbr	yukmain kenalangka	yukmain kenalwarna
id_admin : int(6)	id_gambar : int(6)	id_angka : int(6)	id_warna : int(6)
username : varchar(25)	gambar : varchar(255)	angka : varchar(255)	gambar_warna : varchar(255)
password : varchar(18)			

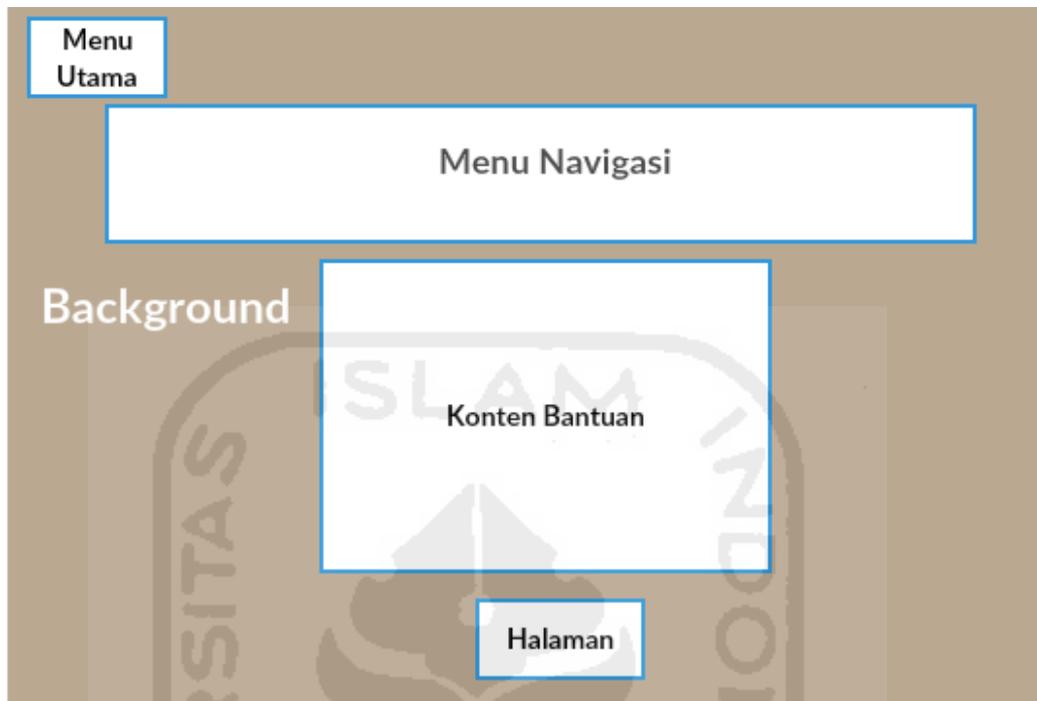
  

yukmain suara_kenalangka	yukmain suara_kenalwarna	yukmain suara
id_suara : int(100)	id_suara : int(100)	id_suara : int(100)
suara : varchar(255)	suara : varchar(255)	suara : varchar(255)

**Gambar 3.9.** Tabel *database* YukMain

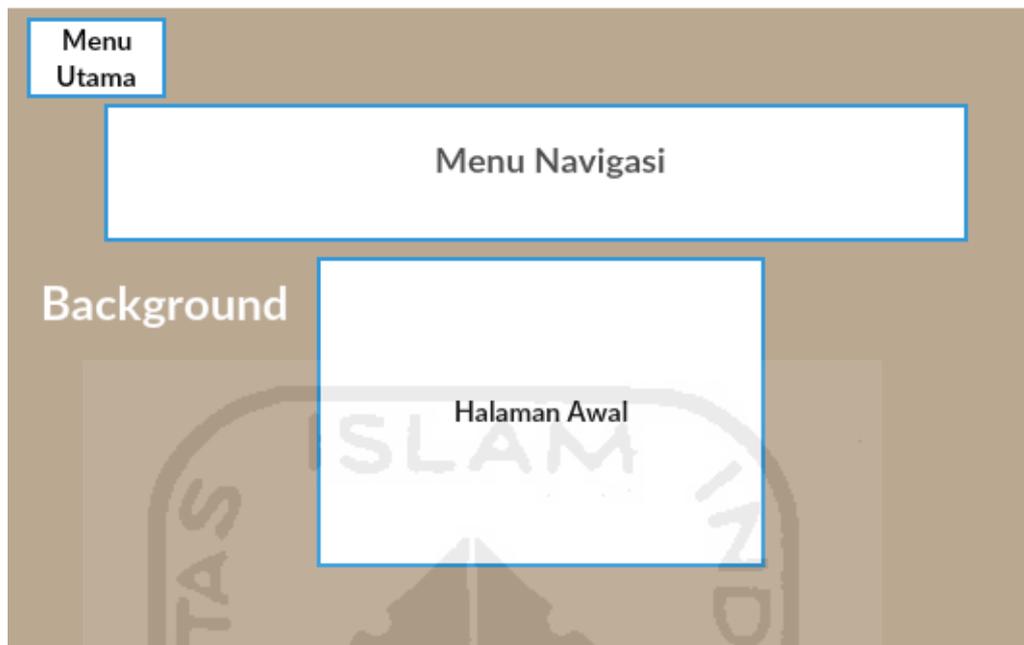
Berdasarkan Gambar 3.9 diatas, tabel *database* YukMain terdiri dari 7 buah tabel. Tabel dataadmin akan menyimpan informasi admin. Sedangkan tabel kenalgbr akan menyimpan informasi nama dan gambar untuk permainan Kenal Gambar. Tabel kenalwarna memiliki fungsi yang sama, hanya saja difungsikan untuk permainan Kenal Warna. Untuk tabel Kenal Angka menyimpan informasi nama dan gambar untuk permainan Kenal Angka. Tabel suara menyimpan audio untuk permainan Kenal Gambar. Tabel suara\_kenalwarna menyimpan audio untuk permainan Kenal Warna. Sedangkan tabel suara\_kenalangka untuk menyimpan audio permainan tabel Kenal Angka. Tidak ada relasi tabel yang terjadi dalam *website* ini.

### 3.2.4. Perancangan Antarmuka



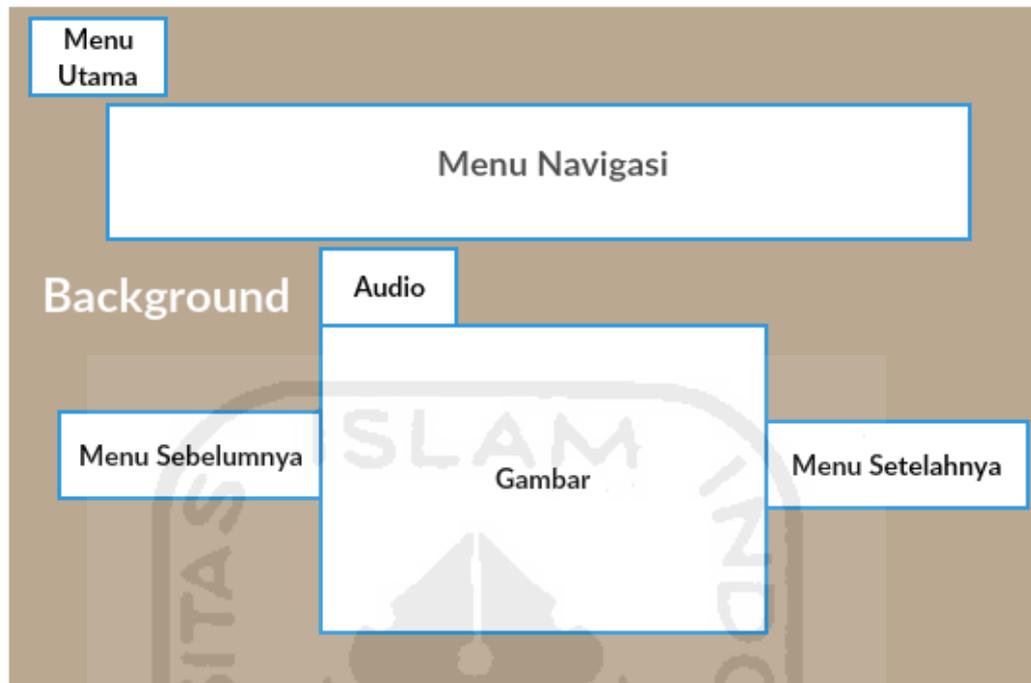
**Gambar 3.10.** Antarmuka Bantuan *visitor*

Gambar 3.10 menjelaskan tentang perancangan antarmuka untuk fitur Bantuan *visitor*. Ada bagian menu utama untuk mengakses halaman utama dari *visitor*, menu navigasi, area untuk menampilkan konten Bantuan, dan halaman untuk membuka halaman lain dari fitur Bantuan.



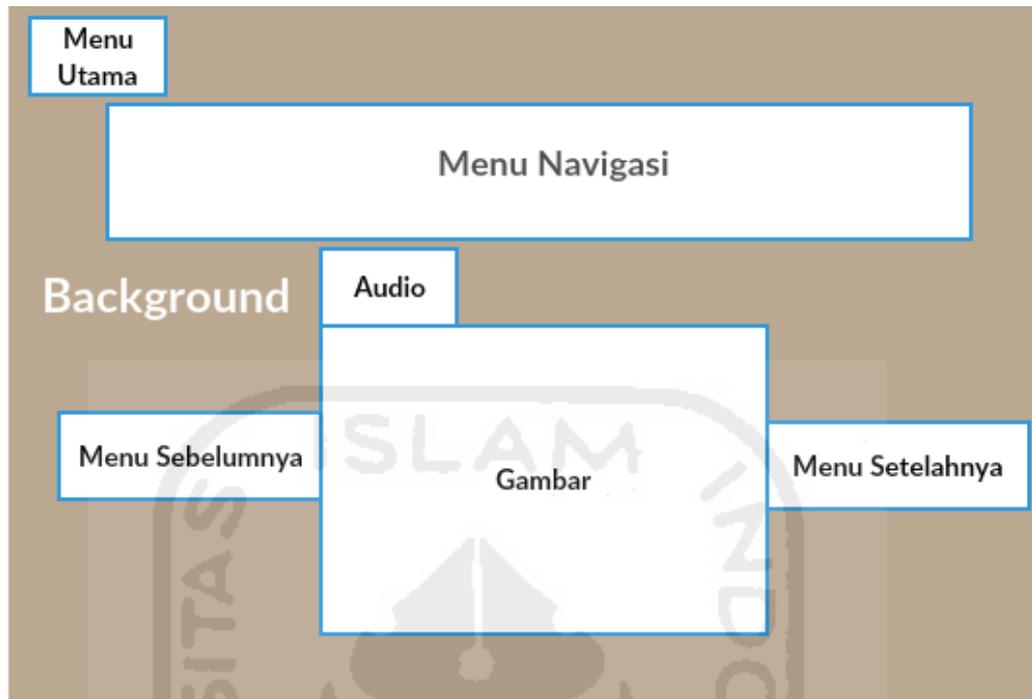
**Gambar 3.11.** Antarmuka menu utama *visitor*

Rancangan antarmuka menu utama *visitor* terdiri dari tombol untuk menu utama, menu untuk navigasi, dan halaman awal. Seperti yang tercantum pada Gambar 3.11 di atas, halaman awal ini tampil pertama kali ketika admin maupun *visitor* mengakses halaman YukMain.



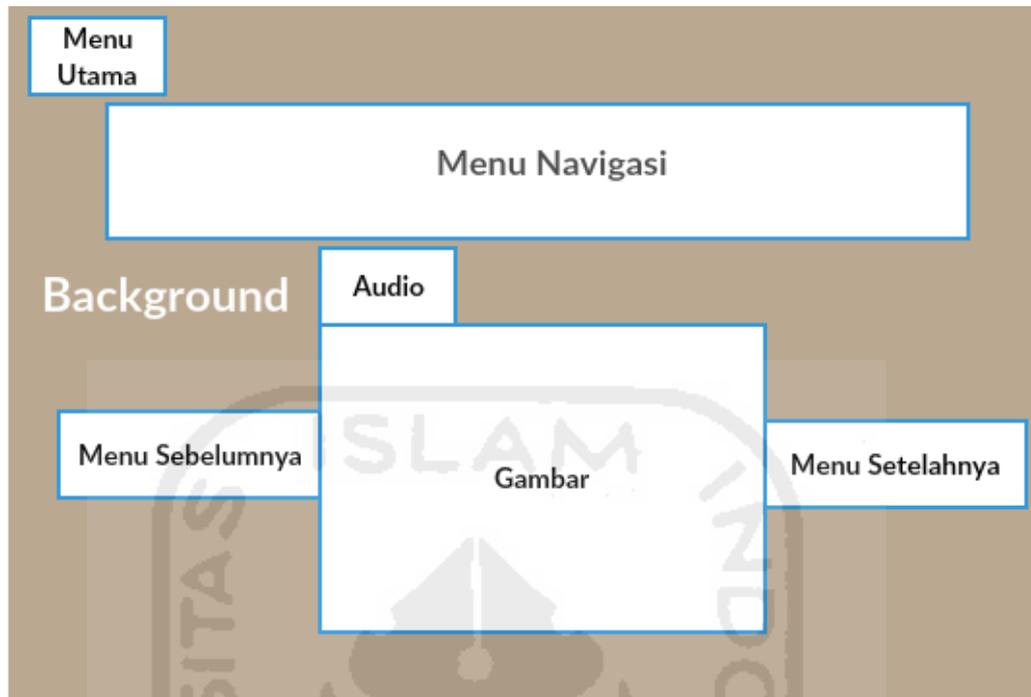
**Gambar 3.12.** Antarmuka Kenal Gambar

Gambar 3.12 menjelaskan tentang rancangan antarmuka untuk fitur Kenal Gambar. Terdapat tombol menu utama di kiri atas untuk masuk ke halaman awal (Gambar 3.11) , ada bagian untuk mengakses menu navigasi fitur dari YukMain, ada tombol untuk memainkan suara / audio, ada tombol menu sebelumnya dan menu setelahnya untuk mengakses soal yang lain, dan ada area gambar yang digunakan untuk menempatkan gambar.



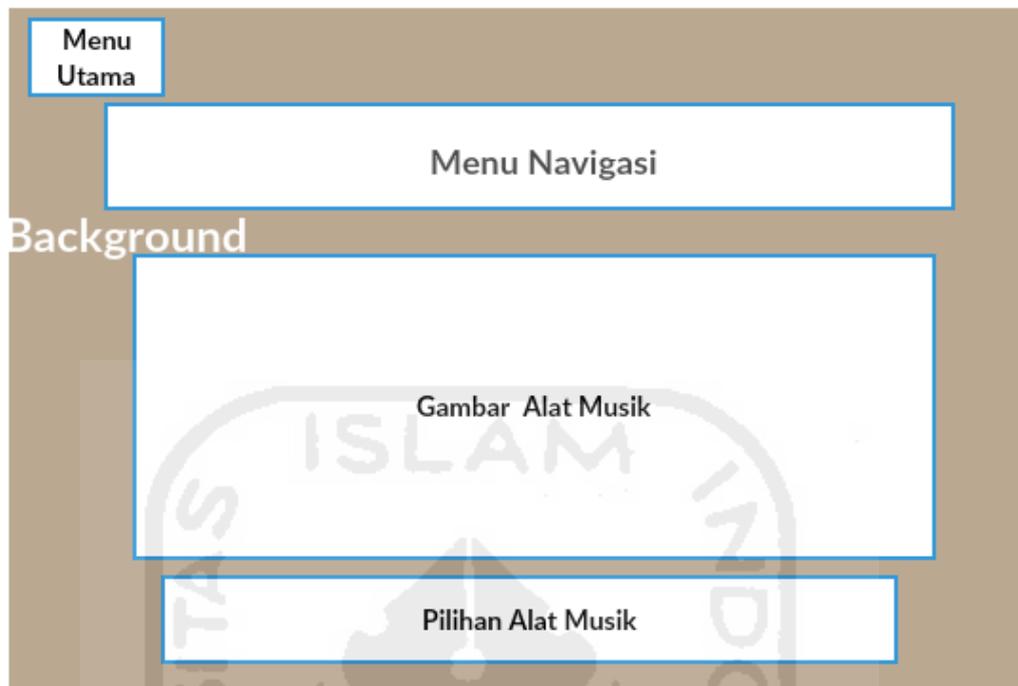
**Gambar 3.13.** Antarmuka Kenal Warna

Fitur Kenal Warna (Gambar 3.13) memiliki rancangan struktur yang sama dengan fitur Kenal Gambar (Gambar 3.12). Terdapat tombol untuk mengakses menu utama, menu navigasi, tombol untuk memainkan audio, area gambar untuk menempatkan gambar, dan menu sebelumnya serta menu selanjutnya untuk mengakses gambar soal yang lain.



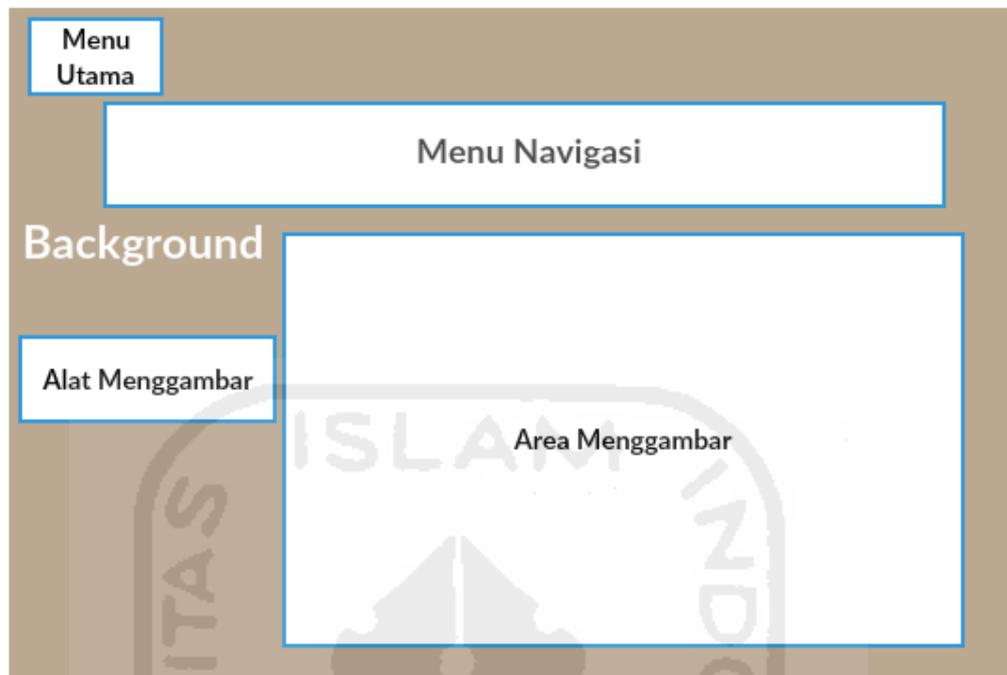
**Gambar 3.14.** Antarmuka Kenal Angka

Tidak berbeda dengan perancangan antarmuka fitur Kenal Gambar (Gambar 3.12) dan fitur Kenal Warna (Gambar 3.13), perancangan antarmuka untuk fitur Kenal Angka memiliki struktur yang sama. Seperti yang tercantum pada Gambar 3.14, fitur Kenal Angka memiliki akses untuk menu utama, menu navigasi fitur, area gambar untuk menempatkan gambar, tombol untuk memainkan audio, dan menu sebelumnya serta menu setelahnya untuk mengakses gambar soal fitur Kenal Angka yang lainnya.



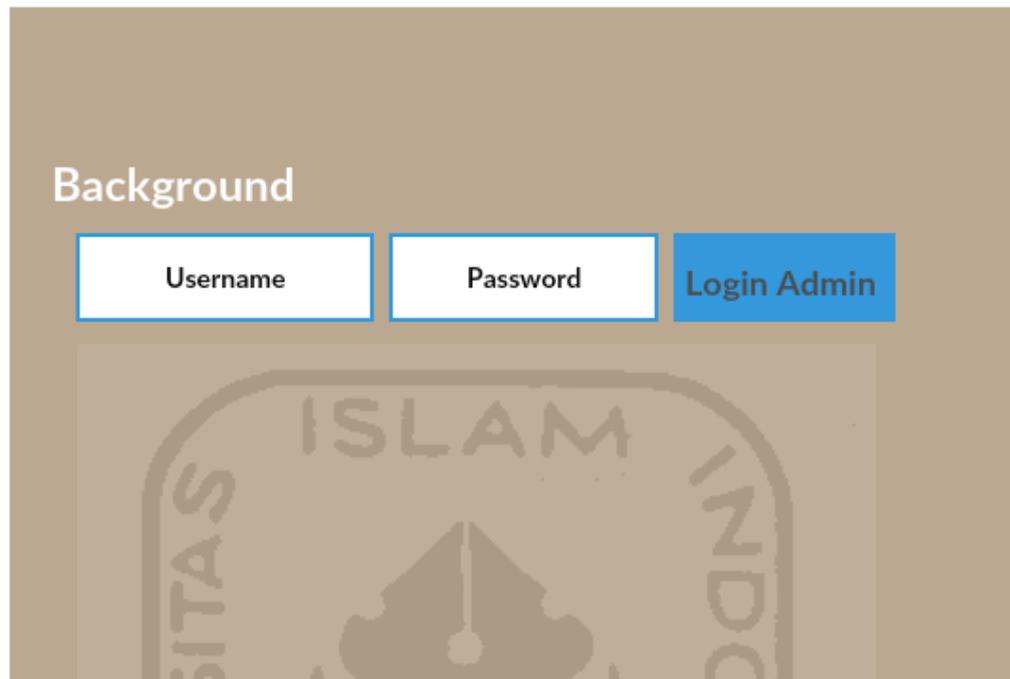
**Gambar 3.15.** Antarmuka Kenal Musik

Gambar 3.15 menunjukkan perancangan antarmuka untuk fitur Kenal Musik. Sedikit berbeda dengan fitur Kenal Gambar, Kenal Warna, dan Kenal Angka, fitur Kenal Musik tidak memiliki tombol suara yang terpisah dengan gambar. Fitur Kenal Musik memiliki tombol untuk mengakses menu utama, menu navigasi fitur, dan area untuk menempatkan beberapa gambar alat musik yang bisa dibunyikan dengan cara klik pada gambar alat musik yang diinginkan. Terdapat beberapa pilihan alat musik yang bisa dimainkan berdasarkan cara memainkannya.



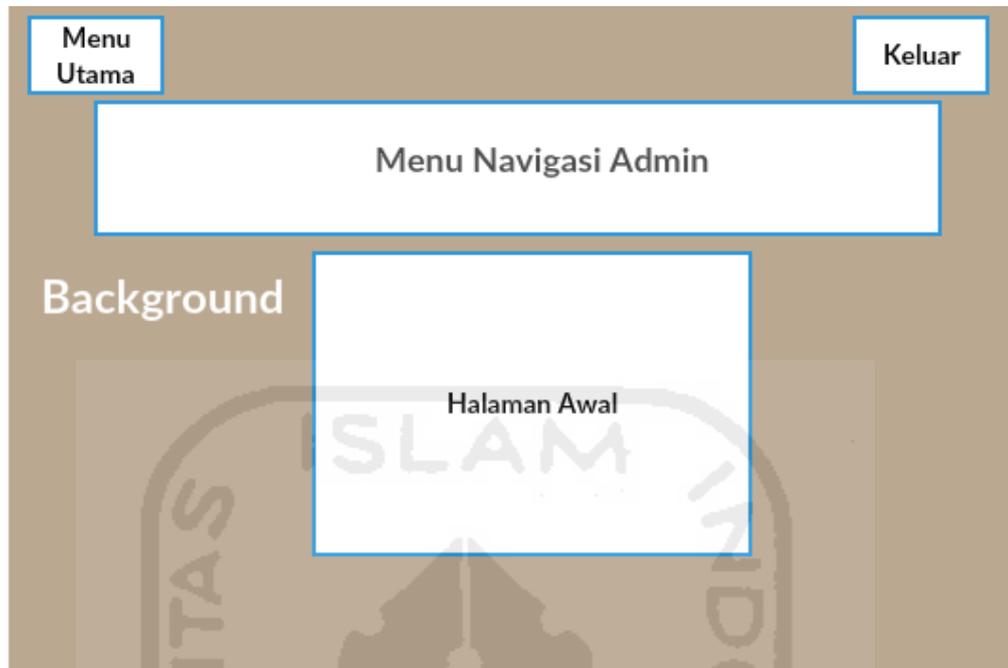
**Gambar 3.16.** Antarmuka Menggambar

Fitur Menggambar memiliki rancangan bagian yang cukup luas untuk menggambar, seperti yang tercantum pada Gambar 3.16. Ada alat menggambar yang bisa digunakan untuk menggambar di area menggambar sesuai keinginan *visitor* maupun admin, dan terdapat juga akses untuk menu utama dan menu navigasi fitur lain.



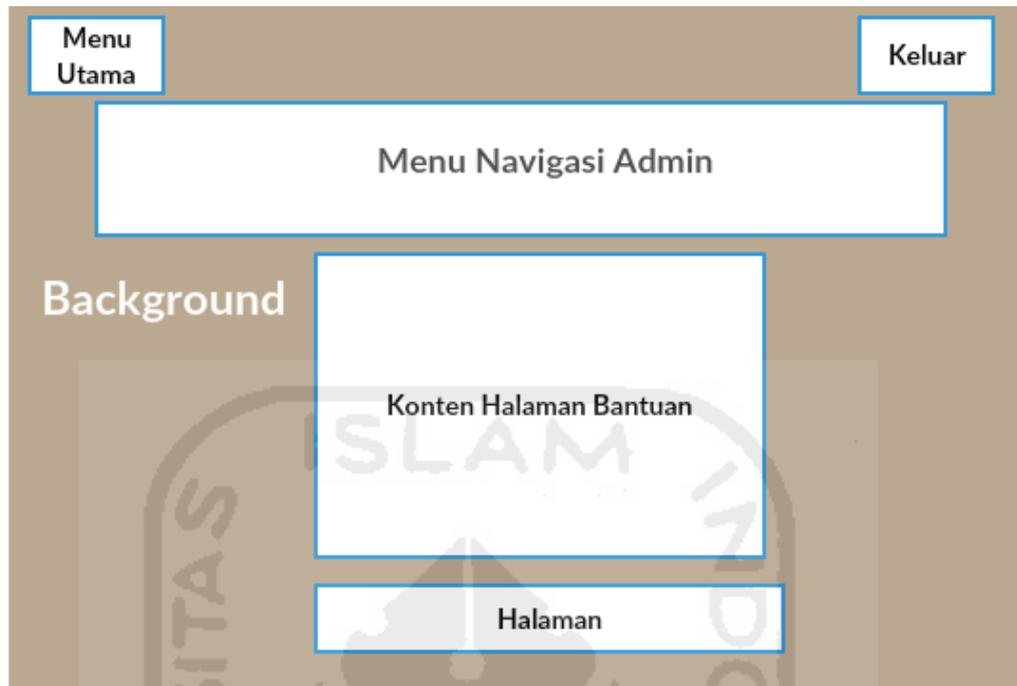
**Gambar 3.17.** Halaman *login* Admin

Halaman untuk *login* admin memiliki rancangan seperti pada Gambar 3.17. Terdapat bagian untuk mengisi *username* dan *password* admin serta sebuah tombol untuk *login*. Setelah admin mengisi kedua bagian tersebut, admin bisa mengakses halaman utama untuk admin.



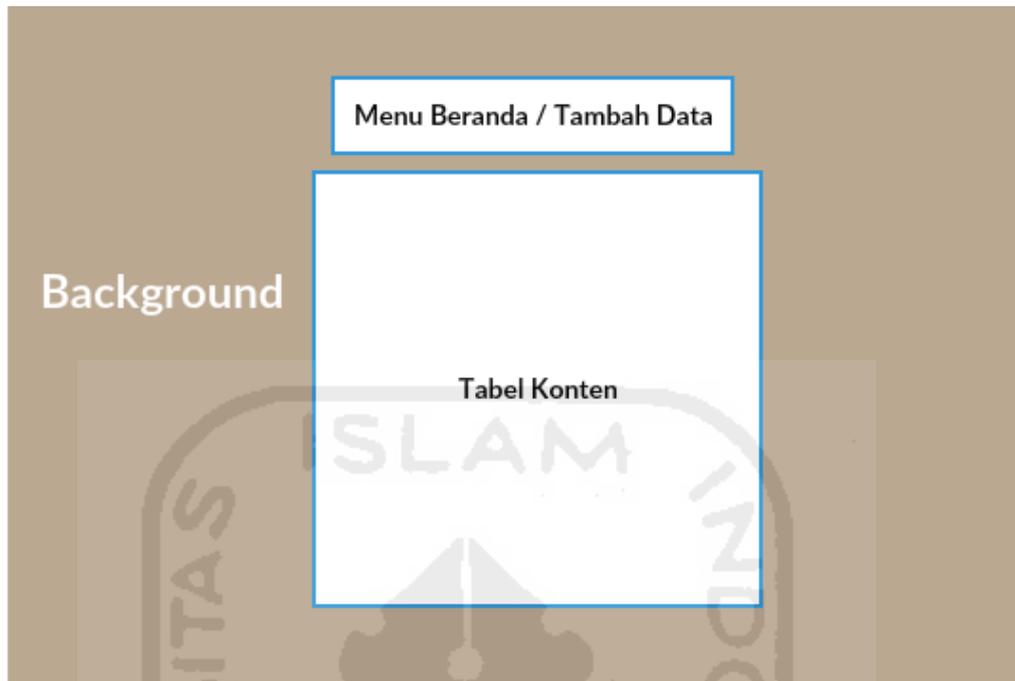
**Gambar 3.18.** Halaman utama Admin

Gambar 3.18 merupakan rancangan untuk halaman utama administrator. Setelah admin melakukan *login*, halaman utama admin akan ditampilkan. Halaman utama admin sendiri memiliki beberapa bagian, yaitu tombol untuk mengakses menu utama, tombol untuk mengakses menu navigasi admin yang lain, tombol keluar untuk keluar dari halaman administrator, dan area halaman awal sebagai penanda bahwa admin berada di halaman utama.



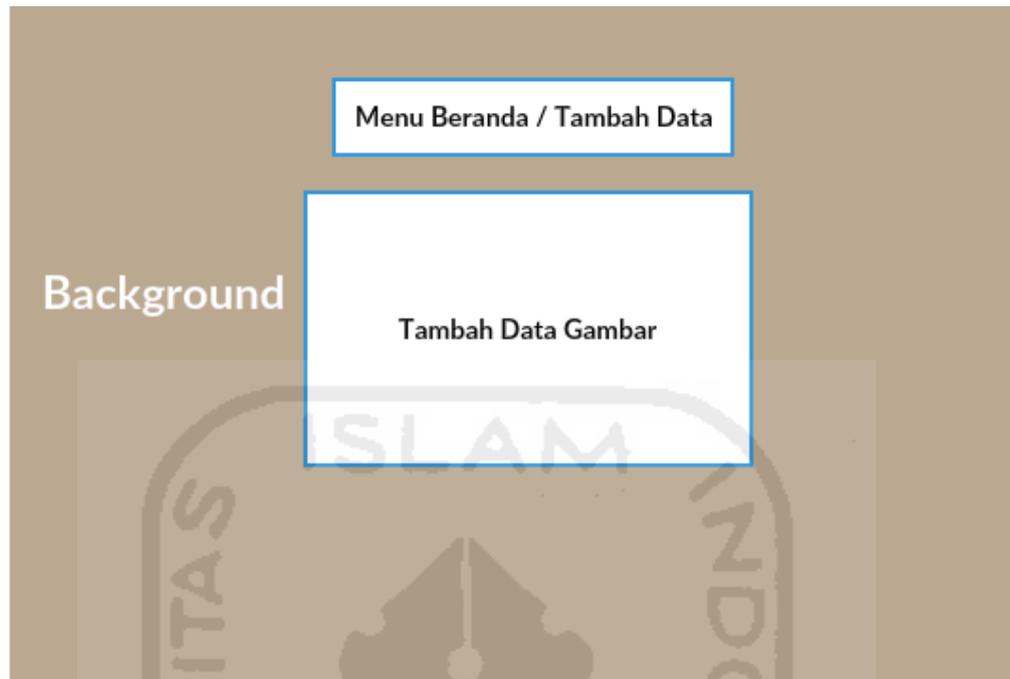
**Gambar 3.19.** Halaman Bantuan Admin

Setelah admin bisa mengakses halaman utama, salah satu menu navigasi yang bisa digunakan adalah Bantuan. Berdasarkan perancangan pada Gambar 3.19, terdapat tombol untuk mengakses menu utama, menu navigasi admin untuk fitur lain, tombol keluar, dan konten halaman bantuan, serta halaman lain yang bisa diakses.



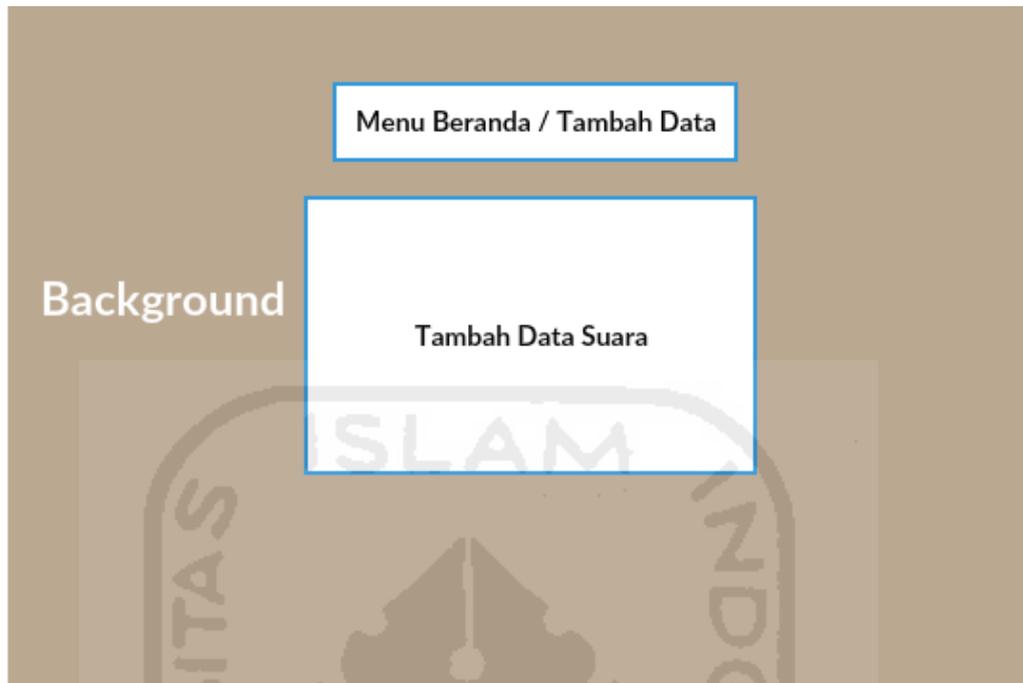
**Gambar 3.20.** Halaman Kenal Gambar admin

Perancangan untuk halaman fitur Kenal Gambar admin tercantum pada Gambar 3.20. Rancangan halaman ini terdiri dari menu Beranda untuk mengakses halaman utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal yang akan digunakan, dan Tabel Konten untuk melihat konten apa saja yang telah diunggah admin.



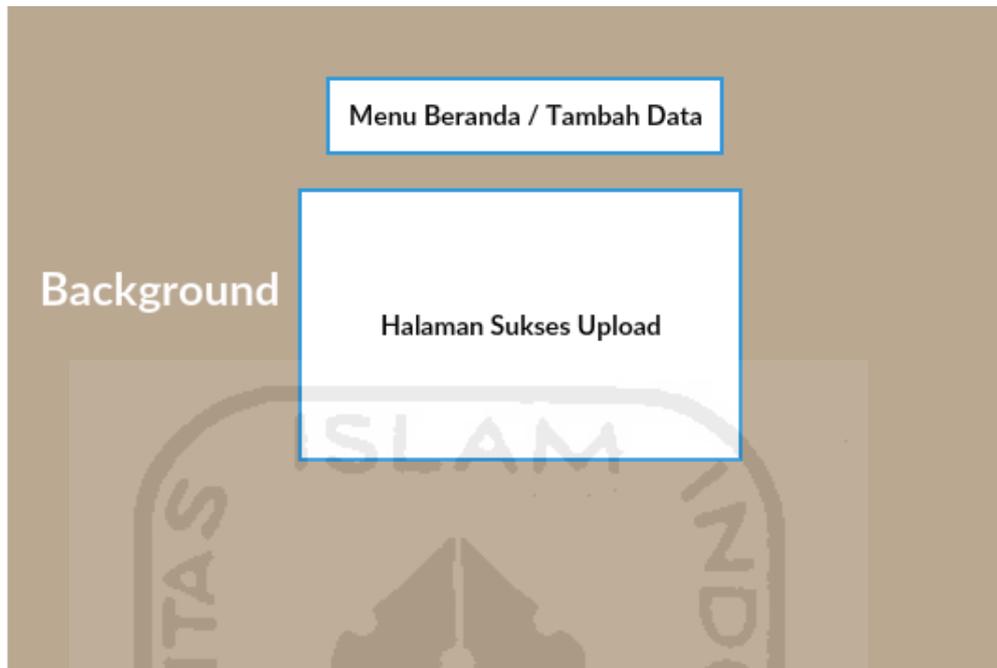
**Gambar 3.21.** Halaman tambah data gambar Kenal Gambar admin

Berdasarkan Gambar 3.21, perancangan tambah data untuk fitur Kenal Gambar memiliki beberapa bagian. Satu bagian yaitu Beranda untuk mengakses menu utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal, dan Tambah Data Gambar yang berisi tombol untuk mencari *file* di komputer (*browse*) dan tombol *upload* untuk mengunggah gambar.



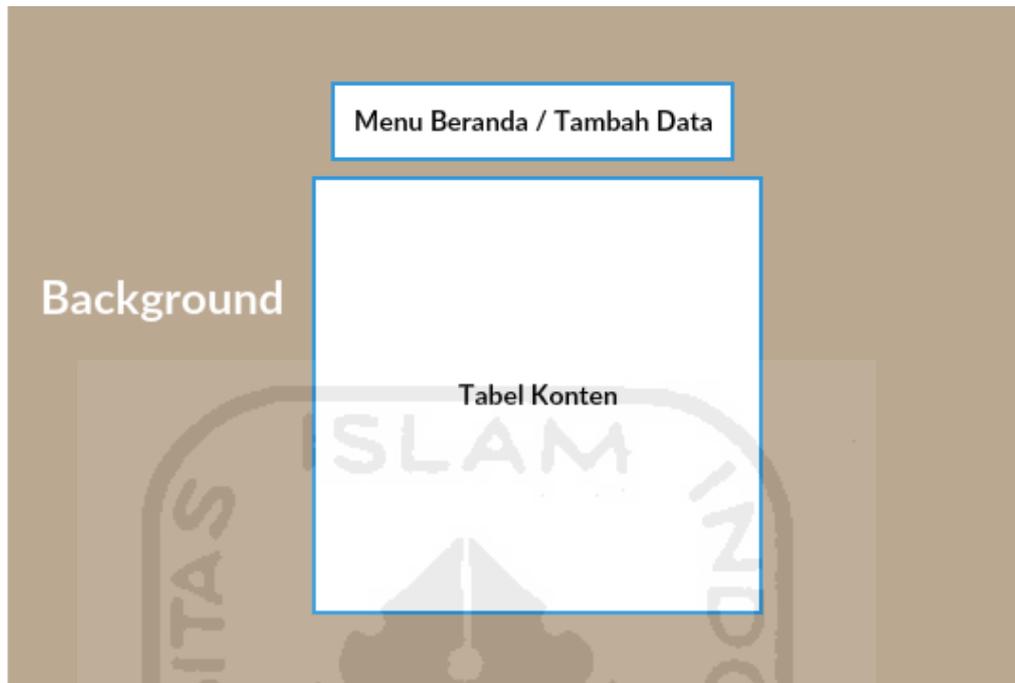
**Gambar 3.22.** Halaman tambah data suara Kenal Gambar admin

Setelah admin melakukan penambahan data gambar, maka admin akan diarahkan menuju halaman penambahan data suara. Gambar 3.22 menunjukkan perancangan halaman tambah data suara untuk fitur Kenal Gambar. Terdapat menu Beranda untuk mengakses halaman utama, menu Tambah Data untuk menambah data, dan bagian untuk menambah data suara yang terdiri dari tombol *browse* untuk mencari *file* yang diinginkan di komputer dan tombol *upload* untuk mengunggah *file* suara.



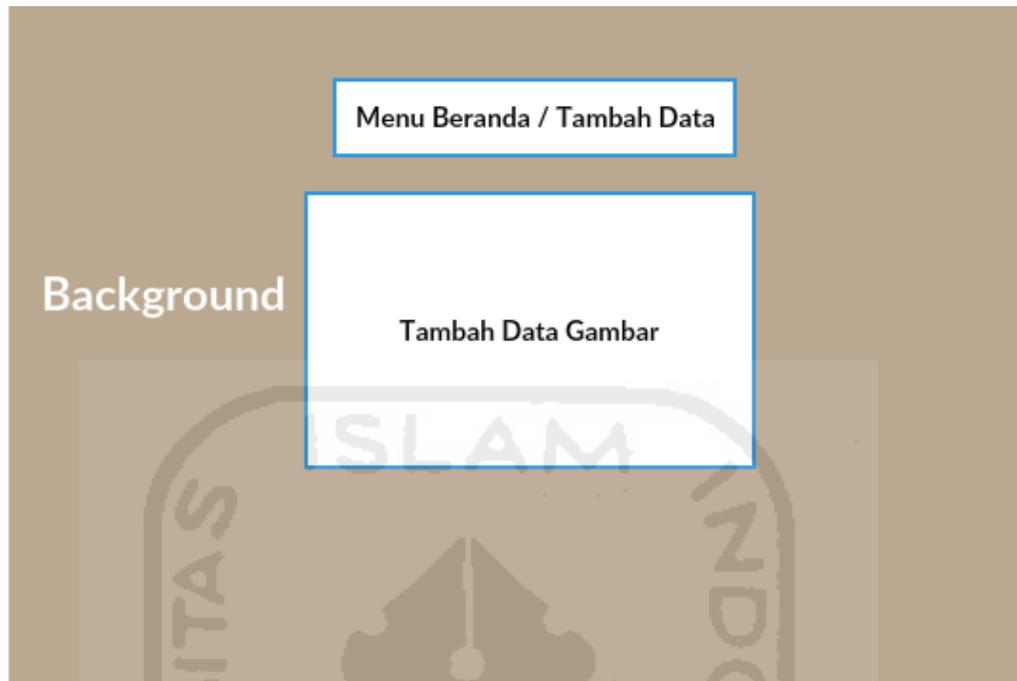
**Gambar 3.23.** Halaman sukses *upload* konten Kenal Gambar admin

Gambar 3.23 merupakan perancangan untuk halaman sukses *upload*. Halaman ini tampil setelah admin selesai mengunggah data gambar dan data suara. Terdapat menu untuk mengakses beranda, menu untuk menambah data lagi, dan bagian pemberitahuan telah sukses melakukan pengunggahan konten.



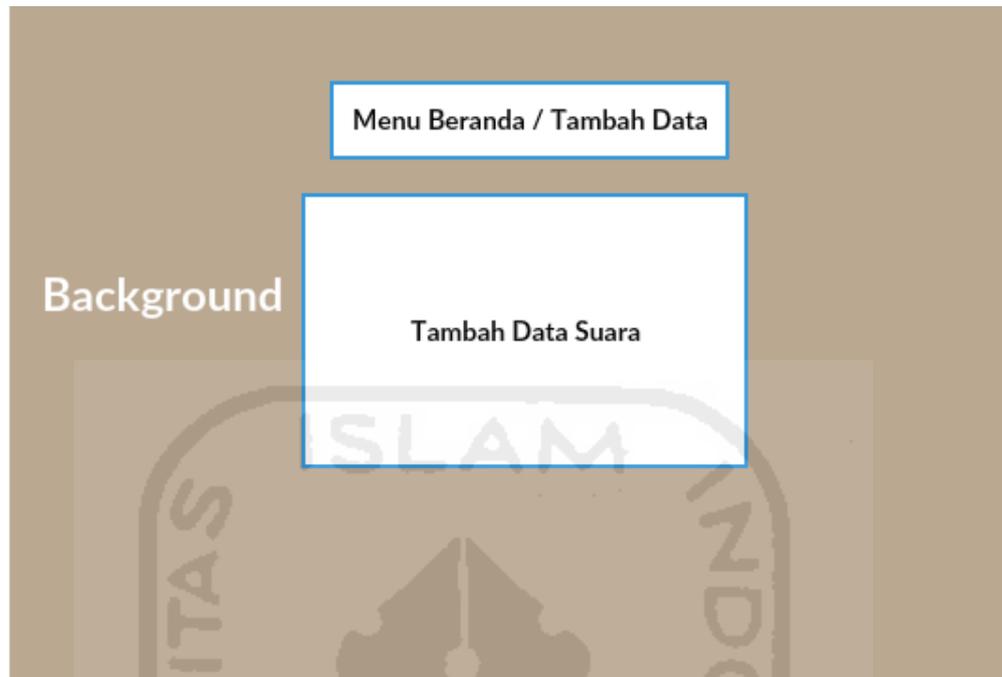
**Gambar 3.24.** Halaman Kenal Warna admin

Perancangan untuk halaman fitur Kenal Warna admin tercantum pada Gambar 3.24. Rancangan halaman ini terdiri dari menu Beranda untuk mengakses halaman utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal yang akan digunakan, dan Tabel Konten untuk melihat konten apa saja yang telah diunggah admin. Secara struktur, halaman fitur Kenal Warna admin sama dengan halaman fitur Kenal Gambar admin (Gambar 3.20).



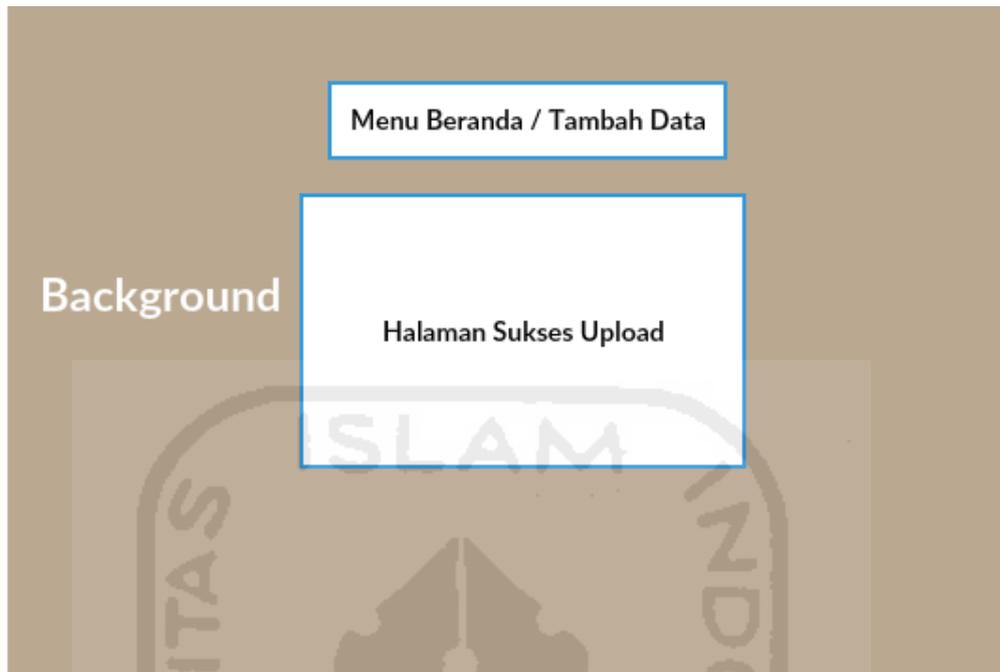
**Gambar 3.25.** Halaman tambah data gambar Kenal Warna admin

Berdasarkan Gambar 3.25, perancangan tambah data untuk fitur Kenal Warna memiliki beberapa bagian. Sama seperti perancangan tambah data fitur Kenal Gambar, satu bagian yaitu Beranda untuk mengakses menu utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal, dan Tambah Data Gambar yang berisi tombol untuk mencari *file* di komputer (*browse*) dan tombol *upload* untuk mengunggah gambar.



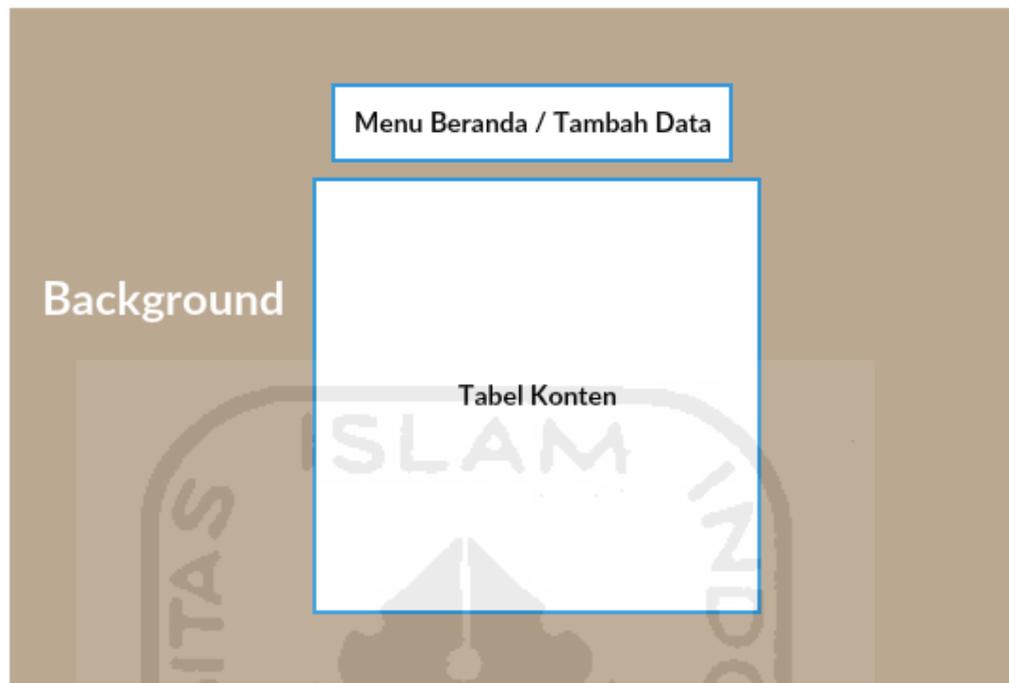
**Gambar 3.26.** Halaman tambah data suara Kenal Warna admin

Gambar 3.26 menunjukkan perancangan halaman tambah data suara untuk fitur Kenal Gambar. Terdapat menu Beranda untuk mengakses halaman utama, menu Tambah Data untuk menambah data, dan bagian untuk menambah data suara yang terdiri dari tombol *browse* untuk mencari *file* yang diinginkan di komputer dan tombol *upload* untuk mengunggah *file* suara.



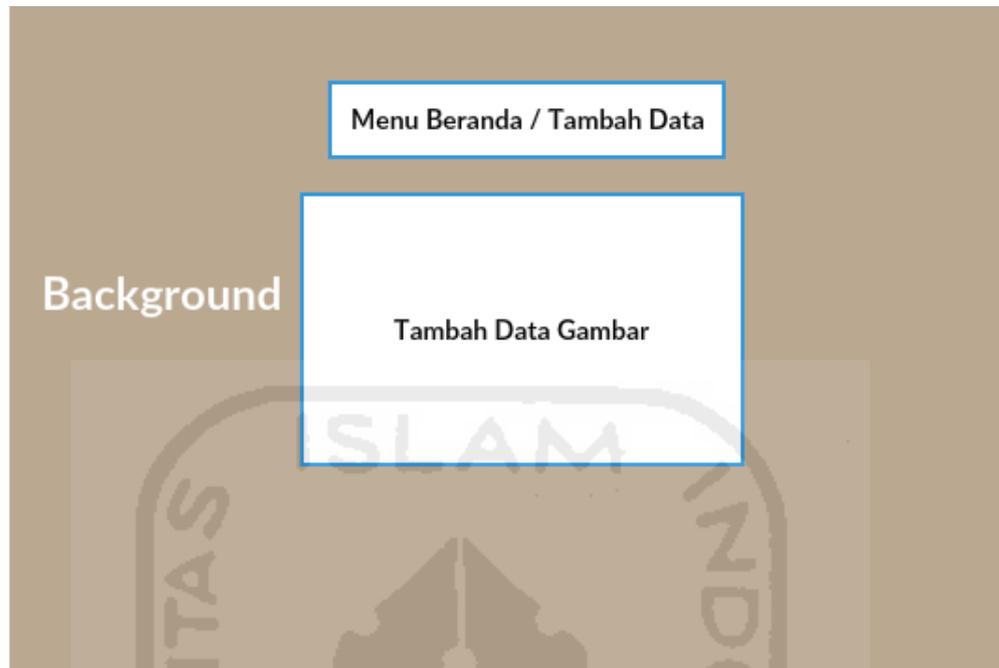
**Gambar 3.27.** Halaman sukses *upload* konten Kenal Warna admin

Gambar 3.27 merupakan perancangan untuk halaman sukses *upload*. Halaman ini tampil setelah admin selesai mengunggah data gambar dan data suara. Terdapat menu untuk mengakses beranda, menu untuk menambah data lagi, dan bagian pemberitahuan telah sukses melakukan pengunggahan konten. Halaman sukses *upload* untuk fitur Kenal Gambar dan Kenal Warna memiliki persamaan secara struktur.



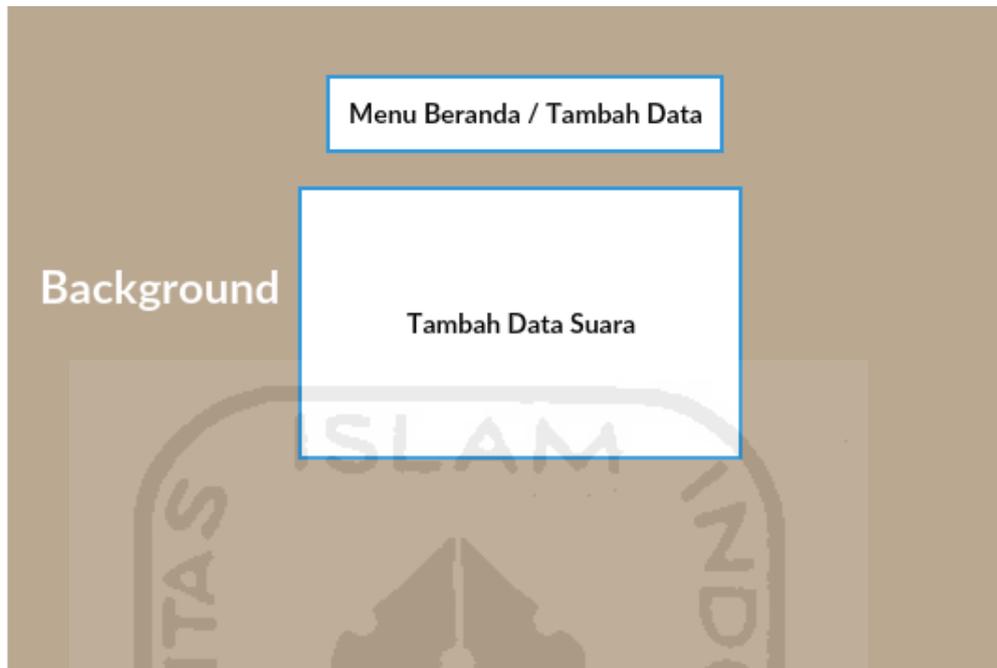
**Gambar 3.28.** Halaman Kenal Angka admin

Berdasarkan Gambar 3.28, rancangan halaman fitur Kenal Angka untuk admin terdiri dari menu Beranda untuk mengakses halaman utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal yang akan digunakan, dan Tabel Konten untuk melihat konten apa saja yang telah diunggah admin. Secara struktur, halaman fitur Kenal Angka dan Kenal Warna admin sama dengan halaman fitur Kenal Gambar admin (Gambar 3.20).



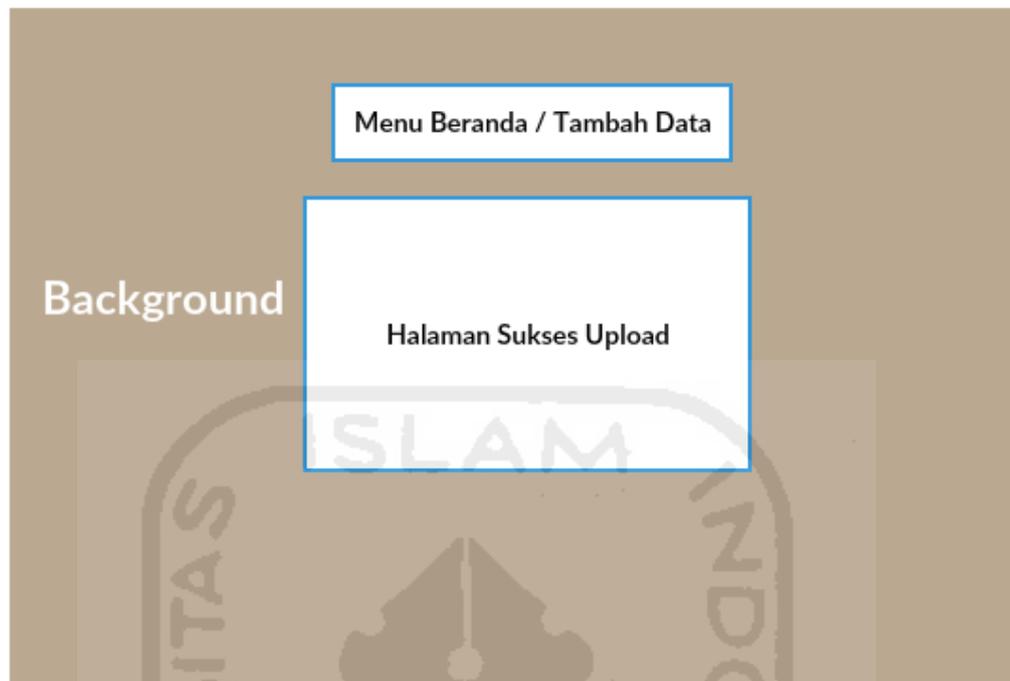
**Gambar 3.29.** Halaman tambah data gambar Kenal Angka admin

Perancangan tambah data untuk fitur Kenal Angka memiliki beberapa bagian, seperti yang tercantum pada Gambar 3.29. Sama seperti perancangan tambah data fitur Kenal Gambar dan Kenal Angka, terdapat satu bagian yaitu Beranda untuk mengakses menu utama admin, menu Tambah Data untuk menambah data soal, dan Tambah Data Gambar yang berisi tombol untuk mencari *file* di komputer (*browse*) dan tombol *upload* untuk mengunggah gambar.



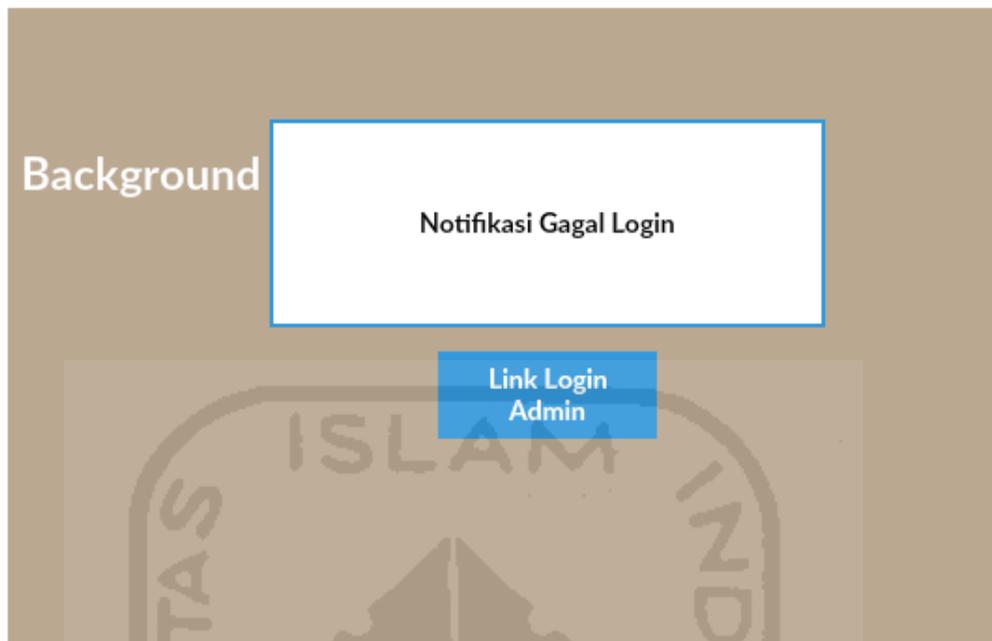
**Gambar 3.30.** Halaman tambah data suara Kenal Angka admin

Gambar 3.30 menunjukkan perancangan halaman tambah data suara untuk fitur Kenal Angka. Terdapat menu Beranda untuk mengakses halaman utama, menu Tambah Data untuk menambah data, dan bagian untuk menambah data suara yang terdiri dari tombol *browse* untuk mencari *file* yang diinginkan di komputer dan tombol *upload* untuk mengunggah *file* suara. Secara struktur perancangan halaman ini sama dengan halaman tambah data suara untuk fitur Kenal Gambar dan Kenal Warna.



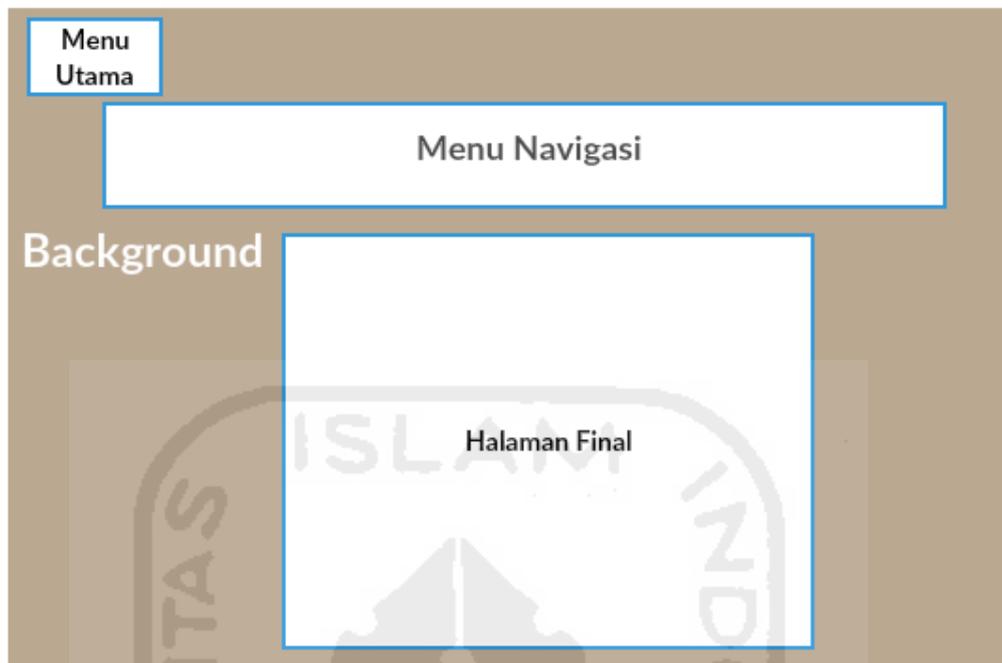
**Gambar 3.31.** Halaman sukses *upload* konten Kenal Angka admin

Gambar 3.31 merupakan perancangan untuk halaman sukses *upload* konten untuk fitur Kenal Angka. Halaman ini tampil setelah admin selesai mengunggah data gambar dan data suara. Terdapat menu untuk mengakses beranda, menu untuk menambah data lagi, dan bagian pemberitahuan telah sukses melakukan pengunggahan konten. Halaman sukses *upload* untuk fitur Kenal Angka, Kenal Gambar dan Kenal Warna memiliki persamaan secara struktur.



**Gambar 3.32** Halaman gagal *login* YukMain

Perancangan halaman jika admin salah memasukkan *username / password* tercantum pada Gambar 3.32 diatas. Terdapat bagian notifikasi / pemberitahuan jika admin gagal mengakses halaman utama admin dan ada tombol untuk melakukan *login* ulang.



**Gambar 3.33** Halaman final Yukmain

Gambar 3.33 menunjukkan halaman final apabila visitor ataupun admin telah selesai menggunakan salah satu fitur permainan yang terdapat di YukMain. Terdapat akses untuk menu utama, menu navigasi, dan bagian halaman final sebagai pemberitahuan bahwa fitur tersebut telah selesai dimainkan.

Bagian perancangan antarmuka YukMain terdiri dari cukup banyak halaman. Bagian rancangan untuk *visitor* YukMain terdiri dari halaman Bantuan , halaman Kenal Gambar, halaman Kenal Warna, halaman Kenal Angka, halaman Menggambar, dan halaman final . Halaman final tampil ketika visitor telah selesai bermain dengan fitur Kenal Warna, Kenal Gambar, dan Kenal Angka. Terdapat masing – masing 15 soal untuk Kenal Gambar, Kenal Warna, dan Kenal Angka. Sedangkan untuk admin terdapat halaman *login*, halaman utama admin, halaman admin untuk fitur Kenal Gambar, Kenal Warna, dan Kenal Angka, halaman penambahan data gambar dan suara, serta halaman jika telah sukses mengunggah konten.

