

- Muliani, A. (2019). Penerapan Teknologi Speech Recognition (Voice to Sign) Untuk Membantu Komunikasi Dengan Penyandang Disabilitas Pendengaran.
- Nazruddin, S. H. (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
- Pranata, B. A. (2018). Perancangan Application Programming Interface (API) Berbasis Web Menggunakan Gaya Arsitektur Representational State Transfer.
- Quotes, B. J. (2008). *Design and Creation of Instructional and non-Instructional Product and Tool*. London.
- S, P. R. (2001). *Software Engineering : A Praticioner's Approach Fifth Edition*. United States: McGraw Hill Company.
- Syamsu, Y. (2012). Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter.
- Syarif, A. (2011). Aplikasi Speech App Programming Interface Sebagai Perintah Untuk Pengoperasian Aplikasi Berbasis Windows.
- Toba, H. (2020). Implementasi Sistem Tanya Jawab Berbasis Skenario Untuk Mendukung Proses Akademik Dengan IBM Watson Assistant.
- Washani, N. (2018). Speech Recognition System.

LAMPIRAN

1. SOURCE CODE

A. Source code Game Manager

Tabel Source Game Manager

C# Code
<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class GameManager : MonoBehaviour { [Header("SceneTutorial")] public GameObject[] slide; public GameObject buttonNext; public GameObject buttonPrev; public void PindahScene(string namaScene) { SceneManager.LoadScene(namaScene); } public void PindahSceneDariHome() { if (PlayerPrefs.GetInt("Tutorial") == 1) { SceneManager.LoadScene("SpeakingTest"); } else { SceneManager.LoadScene("Tutorial"); } } public int currentSlide; public void TutorialNext() { ClearSlide(); currentSlide++; slide[currentSlide].SetActive(true); CheckButton(); } public void TutorialPrev() { ClearSlide();</pre>