

GUIDE BOOK “Kuisis”

TUGAS UAS OOP



ANGGOTA KELOMPOK :

- MUHAMMAD CHOIRUL IMAM (825190105)
- VERA FELIA (825190017)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Deskripsi Program

Kuisis merupakan aplikasi kuis singkat. Aplikasi ini terinspirasi dari website [Kahoot](#) dan [Quizziz](#). Pengguna aplikasi wajib memiliki akun untuk membuat kuis baru. Pengguna yang sudah memiliki akun (pengguna terdaftar), dapat membuat, melihat, dan menghapus kuis. Untuk menjawab kuis, pengguna aplikasi tidak perlu untuk menjawab kuis. Pengguna yang tidak terdaftar (pengguna biasa) hanya perlu memasukan kode/pin game untuk memulai kuis.

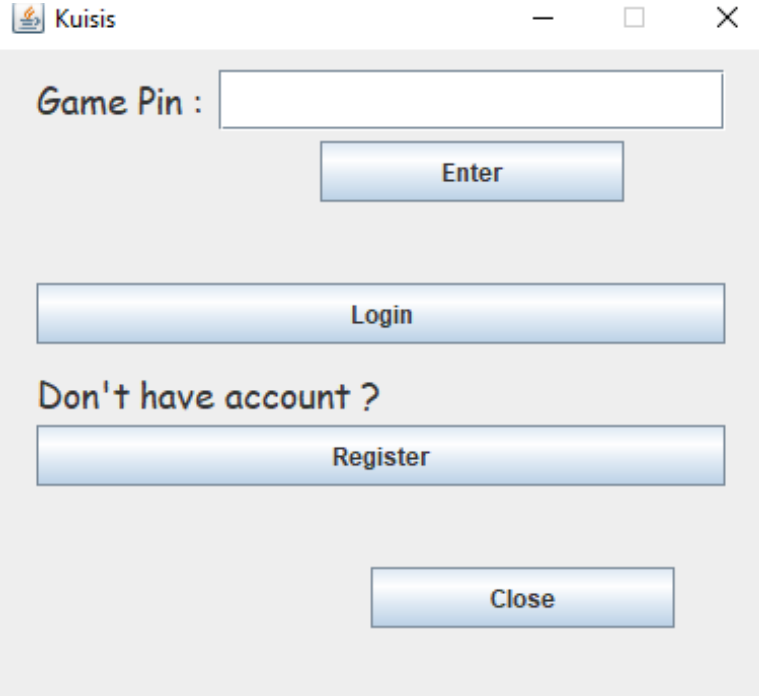
Dapatkan Program

Kode Program dapat didownload pada link github berikut :

<https://github.com/imam123ci/JAVA-UASOOP>

Program menggunakan maven sebagai library manager dengan dua dependencies, yaitu : mysql-connector-java dan SQL2O. JDK yang digunakan adalah JDK 15. Program dapat dijalankan seperti menjalankan source code java pada umumnya.

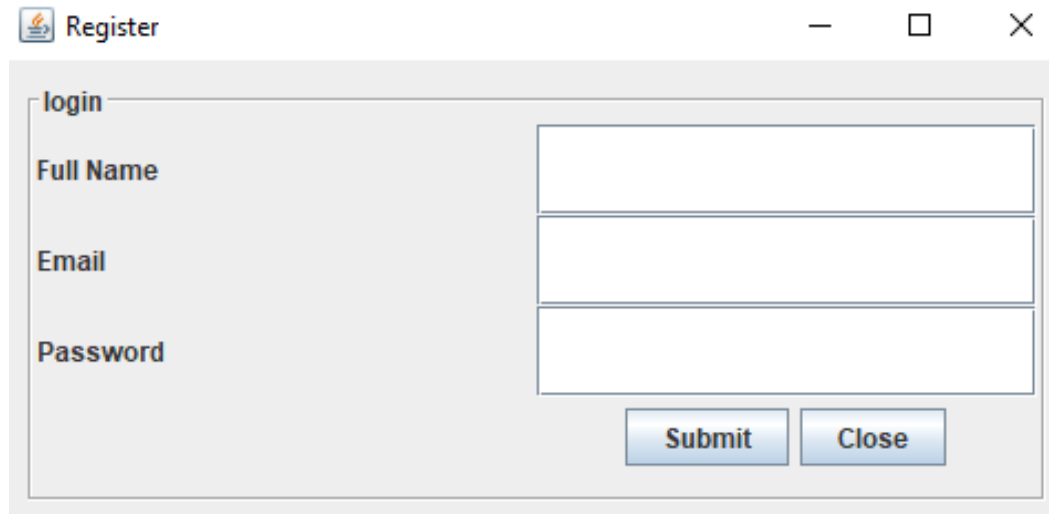
Petunjuk Penggunaan

The image shows a screenshot of a Java application window titled "Kuisis". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area is light gray and contains the following elements: a label "Game Pin :" followed by a text input field; a blue "Enter" button below the input field; a blue "Login" button; the text "Don't have account ?" in a larger font; a blue "Register" button below the text; and a blue "Close" button at the bottom right.

Gambar 1. Form Awal

Aplikasi diawali dengan menampilkan form untuk memainkan game kuis secara langsung bagi non-Admin. Gambar 1 menunjukkan form awal aplikasi. Jika ingin membuat game kuis, maka User harus membuat akun terlebih dahulu dengan menekan tombol "Register", jika admin sudah memiliki akun dan ingin melakukan login maka user dapat menekan tombol "Login".

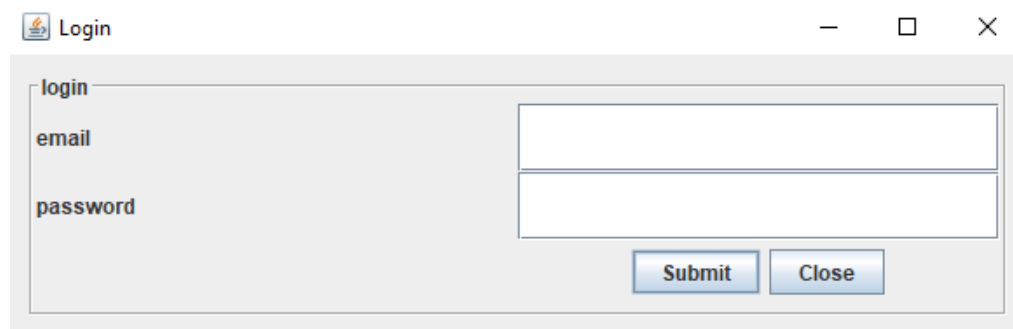
- Register

The image shows a window titled "Register" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there is a sub-label "login" at the top left. Below it, there are three input fields labeled "Full Name", "Email", and "Password" stacked vertically. At the bottom right of the form area, there are two buttons: "Submit" and "Close".

Gambar 2. Form Register

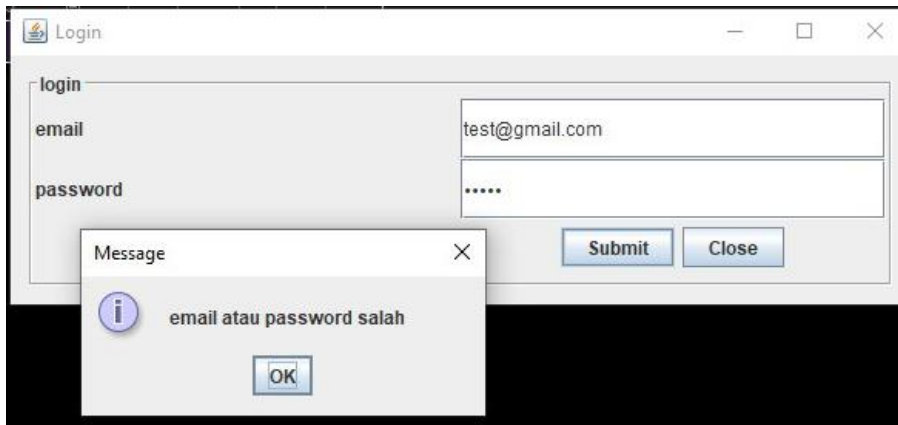
Form Register berguna untuk mendaftarkan pengguna baru. Jika pengguna menekan tombol “Register” yang berasal dari form awal maka program akan menampilkan form registrasi seperti pada Gambar 2. Kemudian ketika user ingin membuat akun, User diharuskan untuk menginputkan data nama lengkap pada baris “Full Name”, data email pada baris “Email”, data password pada baris “Password”, kemudian menekan tombol “Submit” untuk menyimpan data ke dalam database yang tersedia. Setelah User berhasil melakukan registrasi maka User akan dialihkan ke form Login.

- Login

The image shows a window titled "Login" with a standard Windows-style title bar. Inside the window, there is a sub-label "login" at the top left. Below it, there are two input fields labeled "email" and "password" stacked vertically. At the bottom right of the form area, there are two buttons: "Submit" and "Close".

Gambar 3. Form Login

Form Login berfungsi sebagai autentikasi pengguna terdaftar. Gambar 3 menunjukkan form Login. Pada form Login pengguna terdaftar menginputkan data email dan password sesuai dengan data yang telah pengguna input pada form Register, kemudian menekan tombol “Submit” dan program akan memproses data email dan password pengguna.



Gambar 4. Form Login Salah

Apabila pengguna memasukkan data dengan benar, aplikasi akan memunculkan form My Kuisis. Namun, jika pengguna memasukkan data yang tidak sesuai dengan database, program akan memunculkan *Message Dialog* seperti Gambar 4. Setelah itu, pengguna dapat memperbaiki dengan data yang benar hingga berhasil melakukan login.

- My Kuisis

ID Kuisis	Judul	Kode Kuisis
6	testi	test123
7	berbi	berbu123
8		
9	test	12345
11	YAY	
12	ll	
13	Kuis Demo	giu78
14	bigpho	bigpho
15	wasino	123
16	coba2	coba123
18	kuisis123	kuisis123
19	hihih	
20	jihuivcyuigkguycdydpoiuhu	
21	fix	fix
22	123test	123test
23	yipiii123	yipiii123

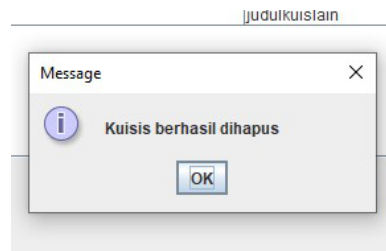
Kuis ID :

Hapus

Tambah Batal

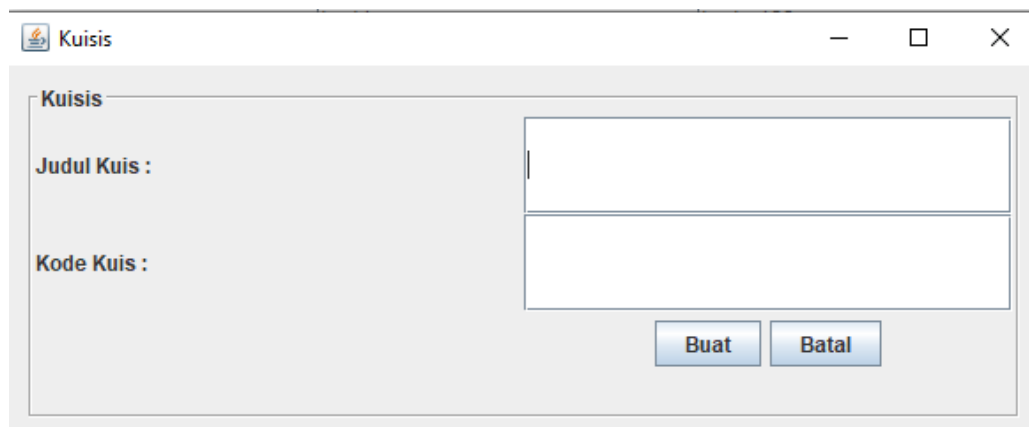
Gambar 5. My Kuisis

Form My Kuisis berisi data kuis dari database. Data tersebut ditampilkan dalam bentuk table. Data yang ditampilkan adalah data-data ID Kuisis, Judul, Kode Kuisis dari Kuisis yang pernah dibuat sebelumnya. Pada form My Kuisis, pengguna dapat menghapus data kuis dengan menginputkan ID Kuisis. Kemudian, pengguna dapat menekan tombol “Hapus”. Setelah itu, aplikasi akan memunculkan *message dialog* yang memberitahukan data berhasil dihapus seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Pemberitahuan Status Penghapusan Kuis

Pada Form My Kuisis, pengguna dapat menambah kuis baru dengan menekan tombol “Tambah”. Ketika pengguna telah menekan tombol “Tambah” maka program akan menampilkan form baru untuk membuat kuis (Gambar 7). Pengguna dapat memasukan Judul Kuis dan Kode Kuis (opsional), yang kemudian akan tersimpan pada database ketika pengguna menekan tombol “Buat”.



Gambar 7. Form Tambah Kuis

Setelah pengguna menekan tombol buat, aplikasi akan mengalihkan pengguna ke form buat kuis (Gambar 8) dimana pengguna dapat menginputkan pertanyaan dan jawaban. Jika pengguna menekan tombol “Tambah Soal”, aplikasi akan memunculkan form buat kuis yang baru serta menyimpan pertanyaan dan jawaban yang telah dimasukan. Pengguna dapat mengulangi prosedur ini sampai semua pertanyaan dan jawaban telah dimasukan.

Kuisis

Pertanyaan

Pilihan (A/B/C/D) :

A.

B.

C.

D.

Jawaban (A/B/C/D) :

Tambah Soal

Close

Gambar 8. Form Buat Kuis

- Kuis

Kuisis

Game Pin :

Enter

Login

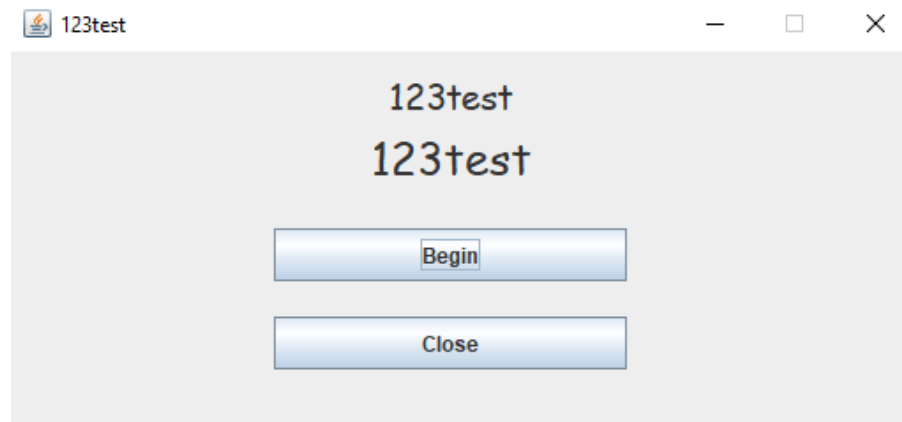
Don't have account ?

Register

Close

Gambar 9. Memainkan Kuis Baru

Pengguna dapat memulai kuis, dengan memasukan *game pin* sesuai kode game yang terdapat pada database. Gambar 9 merupakan tampilan setelah pengguna memasukan *game pin*. Kemudian menekan tombol “Enter” untuk memulai permainan.



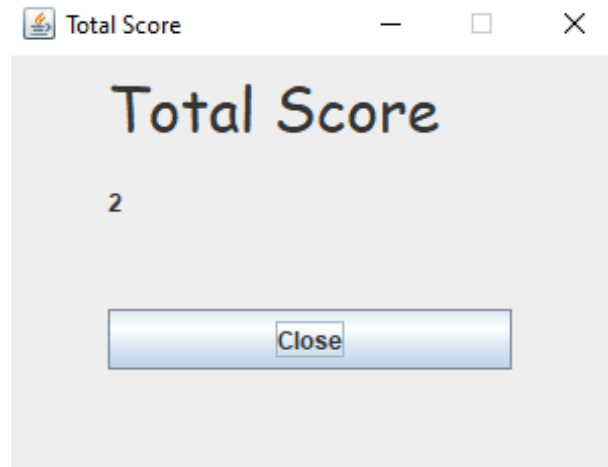
Gambar 10. Memulai Kuis

Setelah pengguna memasukkan *game pin* dan menekan tombol “Enter”, aplikasi akan menampilkan form mulai (Gambar 10). Pengguna dapat menekan tombol “Begin” untuk memulai kuis atau tombol “Close” untuk menutup kuis.

A screenshot of a quiz application window. The window title is "123test". The main content area displays the question "1+2=" in a large font. Below the question, the text "Pilih Jawaban :" is shown. There are four radio button options: "2", "3", "4", and "5". The option "3" is selected, indicated by a checkmark inside the radio button. At the bottom right of the window, there is a button labeled "NEXT". The window includes a close button (X) in the top right corner.

Gambar 11. Pertanyaan Kuis

Setelah pengguna menekan tombol “Begin, program akan menampilkan from pertanyaan (Gambar 11) yang harus dikerjakan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih jawaban dengan men-*check* checkbox jawaban. Pertanyaan akan terus berlanjut hingga semua soal telah dikerjakan.



Gambar 12. Form Total Score

Setelah semua soal dikerjakan, aplikasi akan menghitung *score* yang didapat pengguna. *Score* dari pengguna akan ditampilkan pada form Total Score. Gambar 12 merupakan tampilan dari formTtotal Score

Terima Kasih

Sekian dari penjelasan kelompok kami 😊 mohon maaf yang sebesar besarnya apabila terdapat kekurangan, kami juga ingin berterimakasih pada Bapak Janson Hendryli, S.Kom. M.Kom. yang telah mengajar serta membimbing kami pada semester ganjil (2020/2021)