

MODUL BUKU PANDUAN ISPRING QUIZ MAKER

MOBILE & DEKSTOP QUIZ

Oleh

Ismunandar Muin

Jurusan Pendidikan Teknik Elektro

Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNM

Ismunandarmuin@gmail.com

A. Pengantar

1. *Ispring quiz maker*

Ispring Quiz Maker adalah authoring tool yang bisa digunakan oleh para pendidik untuk membuat sebuah konten interaktif guna menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Ispring Quiz Maker* para pendidik dapat membuat salah satu jenis uji kompetensi dengan berbagai jenis kriteria soal. *Ispring Quiz Maker* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan survei, menggunakan fitur-fitur canggih seperti bercabang, skenario, belajar metrik, kontrol, dan kustomisasi umpan balik. *Software* ini menawarkan banyak jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, benar atau salah, mengisi pertanyaan kosong, *drag-and-drop*, dan masih banyak lagi.

Membuat Soal dengan iSpring QuizMaker sebagai solusi membuat soal interaktif, keren, dan powerfull. Karena aplikasi ini boleh dikatakan lengkap dari sisi fitur untuk membuat soal-soal, disamping itu saat ini sudah mendukung tampilan mobile, sehingga soal-soal yang telah kita buat tetap bisa dibuka dari berbagai jenis device, tidak terbatas pada komputer desktop atau laptop saja, melainkan bisa dibuka juga di smartphone. Teknologi HTML5 yang ada pada aplikasi iSpring QuizMaker ini sangat membantu sekali, sehingga siswa maupun guru yang awalnya hanya bisa membuka soal online di komputer, sekarang sudah bisa membukanya di tablet, smartphone, dengan membuat soal dengan iSpring QuizMaker ini anda bisa padukan dengan aplikasi android anda, sehingga jadilah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang lengkap mulai dari ketersediaan konten pelajaran, koleksi-koleksi soal yang bisa dikerjakan siswa dan laporan hasilnya bisa terkirim ke email anda.

Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk sepenuhnya menyesuaikan tampilan kuis serta merekam dan memasukkan file, audio, video, gambar dan formula. Sebuah sistem penilaian yang fleksibel memungkinkan guru atau pendidik untuk membuat evaluasi yang unik dari pengetahuan siswa. Misalnya, penulis kuis dapat menetapkan titik-atau nilai kelulusan berdasarkan persentase, poin kustom penghargaan untuk jawaban yang benar, dan menetapkan aturan khusus untuk memotong poin untuk jawaban yang salah. Aplikasi ini merupakan *desktop based application quiz maker*. Aplikasi ini tersedia dalam dua versi, versi berbayar dan versi *freeware*. Perbedaannya adalah jenis/tipe soal. Versi berbayar memiliki banyak variasi tipe soal dibandingkan versi *freeware*.

2. Persyarata Sistem Software Ispring Quiz Maker

a. Persyaratan Authoring Konten

Perangkat keras	
Komputer dan prosesor	Intel / AMD 1 GHz atau prosesor yang lebih cepat
Memory	1024 MB RAM, 2 GB direkomendasikan
Hard disk	1 GB ruang <i>free</i> yang tersedia disk
Resolusi	1024x768 atau monitor resolusi yang lebih tinggi
kedalaman warna	32-bit atau kartu video yang lebih besar

Perangkat lunak	
Sistem operasi	Microsoft Windows 10/8/7 / Vista / XP (SP3) (32 dan 64-bit)
Internet Explorer	Internet Explorer 7.0 atau lebih tinggi
Adobe flash	Adobe Flash Player ActiveX 10.1 atau lebih tinggi

b. Persyaratan Melihat Konten

Flash	
Window	Internet Explorer 7 atau lebih tinggi Mozilla Firefox 3.x atau lebih tinggi Safari 3 atau lebih tinggi Google Chrome Opera 9.5 atau lebih tinggi Adobe Flash Player 10.1 atau lebih tinggi
Mac	Safari 3 atau lebih tinggi Mozilla Firefox 3.x atau lebih tinggi Google Chrome Adobe Flash Player 10.1 atau lebih tinggi
Linux	Mozilla Firefox 3.x atau lebih tinggi Google Chrome Adobe Flash Player 10.1 atau lebih tinggi

HTML5	
Dekstop	Internet Explorer 9 atau lebih tinggi Safari 5 atau yang lebih tinggi Mozilla Firefox 12 atau lebih tinggi Opera 11.6 atau lebih tinggi Google Chrome 18 atau lebih tinggi
Mobile	4.x Android atau lebih tinggi iPad 2, iPad 3, iPad Air, iPad Mini (iOS 6.x atau lebih tinggi) Windows Phone 7.5 atau lebih tinggi

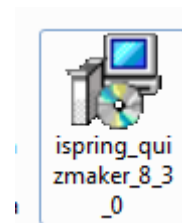
B. Analisis kebutuhan

a. Siapkan alat dan bahan

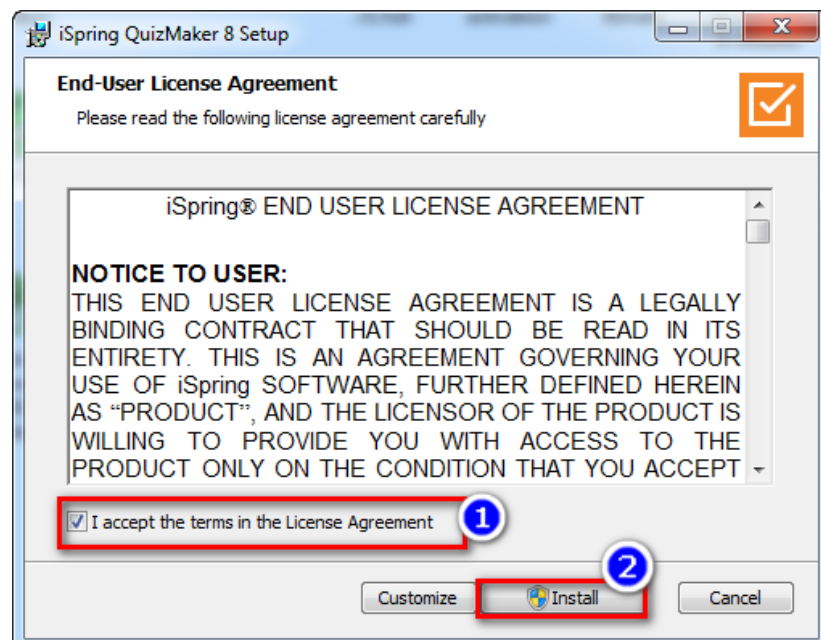
Siapkan perangkat seperti PC/Laptop sesuai dengan spesifikasi minimum yang dibutuhkan untuk melakukan instalasi *software Ispring QuizMaker*. Perangkat lunak *Ispring* tersedia dalam versi *free* (gratis) dan *berbayar*. Versi *free Ispring* dapat di download di <http://www.ispringsolutions.com/ispring-quizmaker>, atau jika ingin bertanya silahkan kunjungi testingcenterunm.blogspot.co.id.

b. Install aplikasi *Ispring Quiz Maker* pada PC/Laptop

Berikut ini langkah untuk melakukan instalasi software *ispring quiz maker* yang *free*, adapun tutorial penginstalamannya adalah sebagai berikut



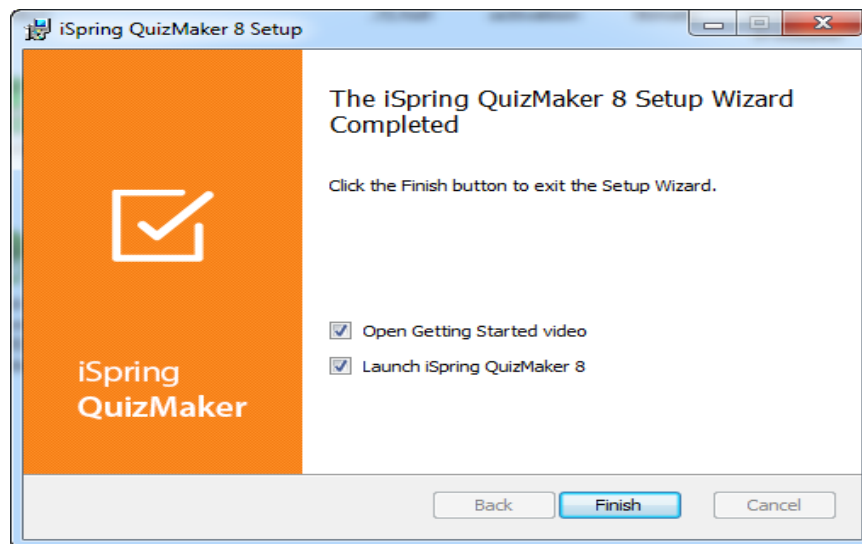
Gambar 2. 1 :Buka Aplikasi *Ispring QuizMaker* file *Exe* yang telah didownload



Gambar 2. 2: Centang *I Accept* lalu Klik *Install*

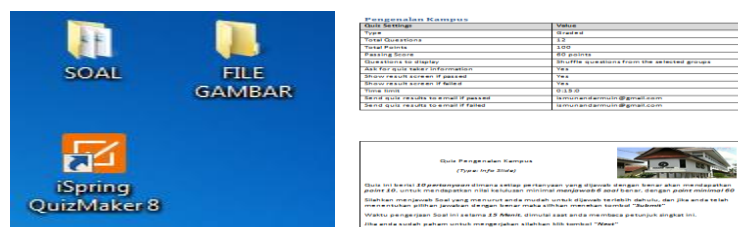


Gambar 2. 3: Proses Instalasi



Gambar 2.4:Proses Instalasi Selesai Klik Finish untuk mengakhiri proses instalasi

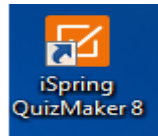
c. Siapkan kebutuhan file Materi atau bahan Quiz



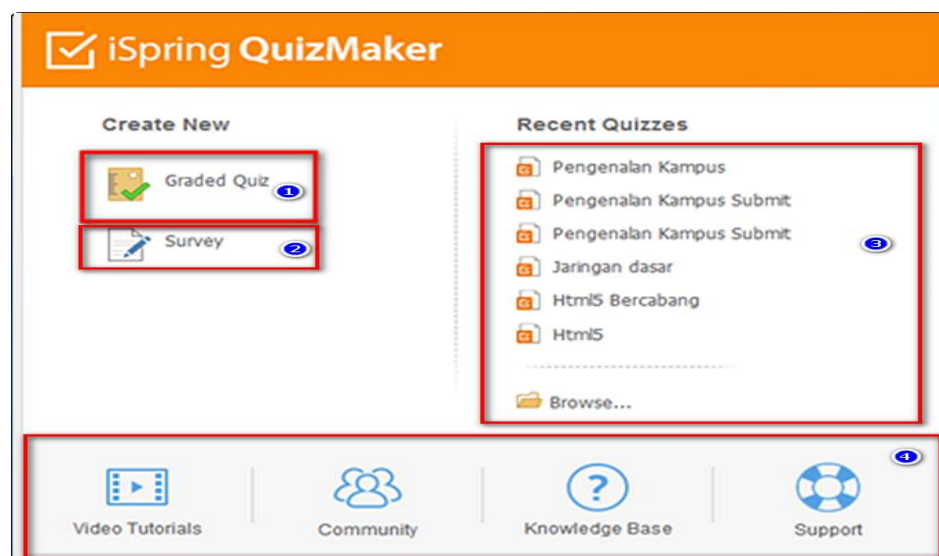
Gambar 2. 5: File Soal

C. Pembuatan soal Menggunakan *Ispring Quiz Maker*

Berikut ini adalah panduan pembuatan soal ujian menggunakan *ispring quiz maker*



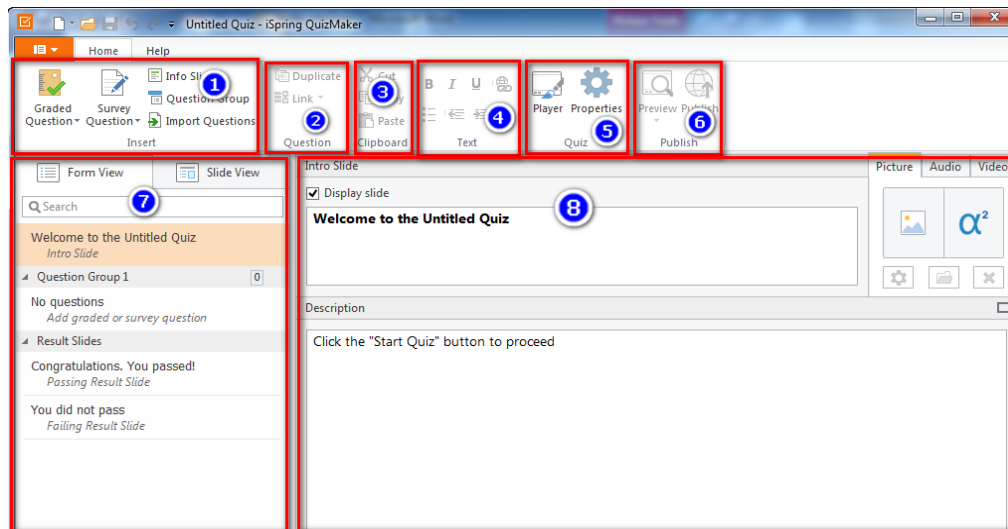
Gambar 3. 1: Buka aplikasi *ispring quiz maker*



Gambar 3. 2: Klik *graded quiz*

Ada beberapa pilihan pada saat pertama kali membuka aplikasi *ispring quiz maker* yaitu:

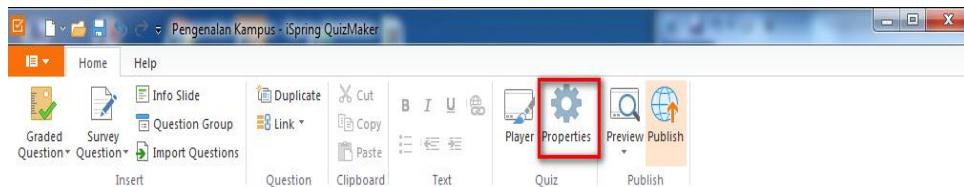
1. **Create Graded Quiz.** Klik *Graded Quiz* untuk membuat Kuis Baru.
2. **Create Survey.** Klik *Survey* jika ingin membuat Survei baru
3. **Recent Quizzes,** adalah quiz yang pernah dibuat sebelumnya, dan jika tidak memuat quiz yang pernah dibuat sebelumnya, silahkan klik brows kemudian cari letak penyimpanan file quiz yang pernah dibuat sebelumnya
4. **Resources.** Panel ini berisi link ke sumber daya online yang berhubungan dengan *iSpring QuizMaker*: Pengetahuan terkait dengan video tutorial, komunitas, basis pengetahuan (*Knowlage Base*) dan dukungan (*Support*). Link ini akan terbuka di web browser default anda.



Gambar 3. 3 Tampilan awal aplikasi Ispring QuizMaker

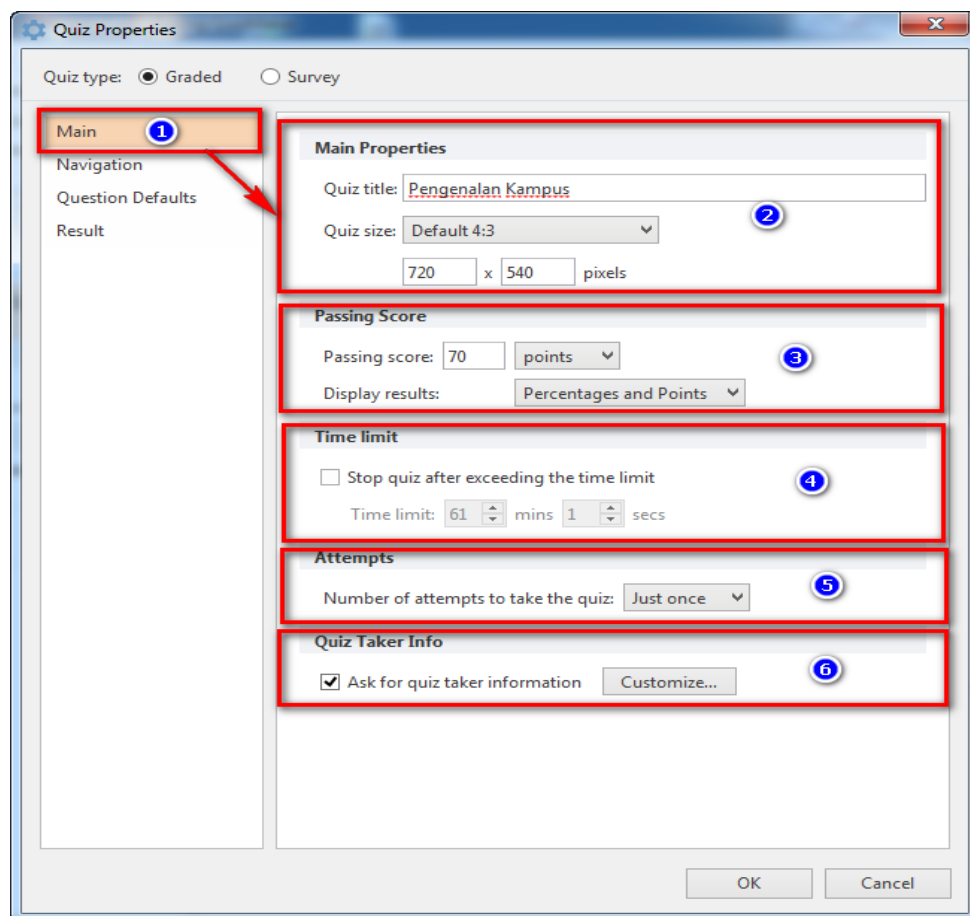
Window diatas adalah tampilan ketika akan menggunakan aplikasi *Ispring QuizMaker*. Pada *window* ini dijelaskan fitur dengan berbagai pilihan yang memang sangat *user friendly* atau sangat mudah untuk digunakan. Berikut ini penjelasan singkat dari berbagai fitur tampilan *Ispring QuizMaker*:

1. Pada bagian ini terlihat tampilan pada menu *Home* dengan berbagai *ribbon*. Pada bagian ini terlihat *ribbon insert* yang didalamnya terdapat pilihan *Graded Question*, *Survey Question*, *Info Slide*, *Question Group*, dan *Import Question*.
2. Untuk *ribbon Question*, terdapat pilahan *Slide View*, *Duplicate* dan *Link*.
3. Untuk *ribbon Clipboard*, akan ditemukan pilihan *Cut*, *Copy*, dan *Paste*.
4. Pada *ribbon Text*, akan ditemukan ditemukan pilihan penebalan teks (*Bold*), miring (*Italic*), garis bawah (*Underlined*), *hyperlink*, *bullet*, hingga pengaturan *indent*.
5. Pada *ribbon quiz* terdapat pengaturan *Player* dan *Properties* konten yang nantinya akan dibuat.
6. Untuk *ribbon publish*, digunakan untuk menampilkan konten yang telah dibuat dan melakukan publikasi pada hasil akhirnya
7. Pada bagian *Question*, digunakan untuk menentukan bagian dari halaman awal sebuah kuis, bagian dari group kuis, serta pengaturan hasil akhir dari kuis yang dibuat.
8. Untuk bagian *intro slide*, disini akan terlihat *display slide*, *description*, pilihan masukan seperti *picture*, *audio*, *video* hingga *equation* (Rumus)



Gambar 3. 4 : Klik tombol *properties*

Klik *Icon Properties*, untuk melakukan pengaturan umum pada *quiz* yang nantinya akan dibuat, Lakukan penyetingan pada menu *main*, menu *navigation*, *question defaults*, dan menu *result*.



Gambar 3. 5 : Window *Main Properties*

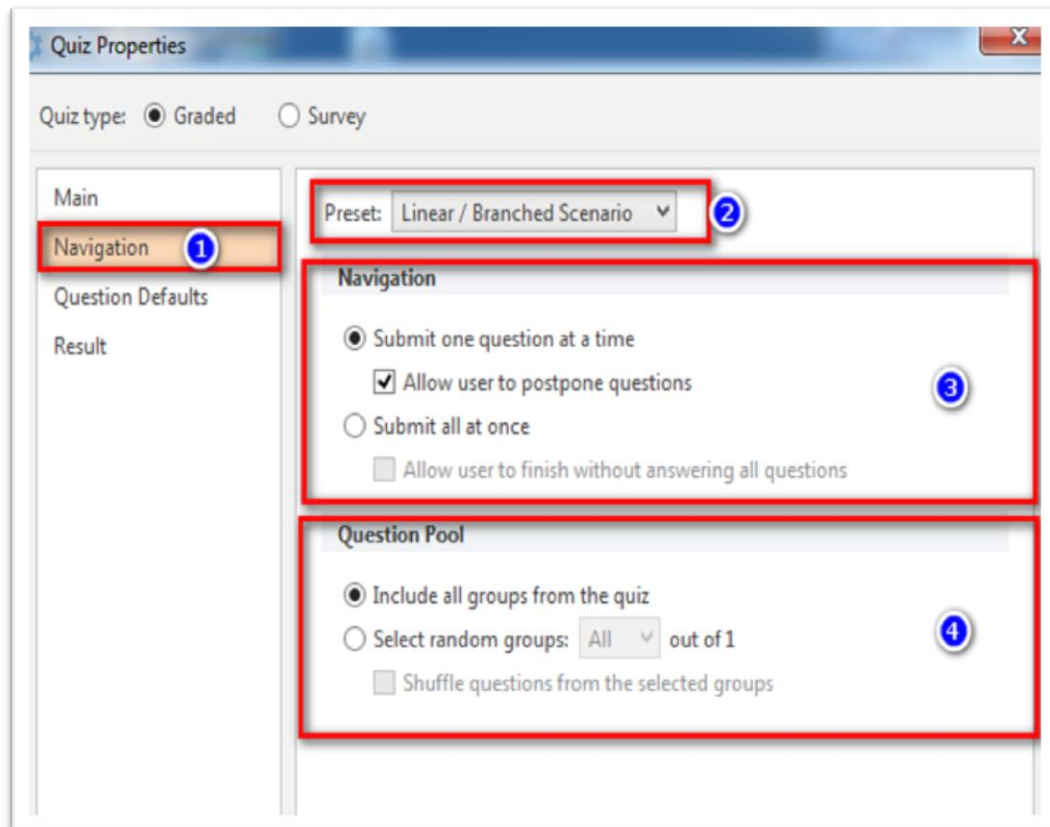
1. Klik **Menu Main** (*Quiz Properties*)
2. Pengaturan yang terdapat pada bagian ini ada dua yaitu
 - a) **Quiz title**: Isikan nama judul kuis yang akan dibuat
 - b) **Quiz Size**: Pengaturan dimensi layar *Quiz* yang diinginkan.
3. Pengaturan yang terdapat pada bagian ini ada dua yaitu
 - a) **Passing Score**: Untuk menentukan nilai kelulusan dan pilihan unit pengukuran (poin atau persentase). isi dengan KKM yang harus dicapai (sebaiknya jika soalnya genap pilih poin dan jika soal ganjil pilih %).
 - b) **Display results** : Untuk menampilkan hasilnya pada *slide* terakhir: *poin* dan atau *persentase*.

4. **Time Limite:** Pilih kotak centang ini untuk mengatur batas waktu untuk menyelesaikan kuis, atau penentuan batas waktu untuk pengerjaan (biasanya pada tes online) jika tidak ingin membatasi waktu pengerjaan biarkan saja atau tidak usah dicentang.
5. **Number of attempts to take the quiz:** Pilih berapa kali peserta ujian dapat memilih jawaban, pilih salah satu misalnya *just one*.
6. **Ask for quiz taker information :** Silahkan centang jika ingin mendapatkan informasi peserta ujian terkait nama, email, no Hp, dan lain sebagainya. Kosongkan kotak centang ini jika tidak ingin peserta ujian untuk mengisi formulir informasi identitas sebelum memulai menjawab kuis.

Field Name	Condition	Default Value
Name	Mandatory	
Email	Optional	
Company	Do not ask	
Department	Do not ask	
Job Title	Do not ask	
Phone	Do not ask	
Address	Do not ask	

Gambar 3. 6 : Klik Costumize (Quiz Taker Info)

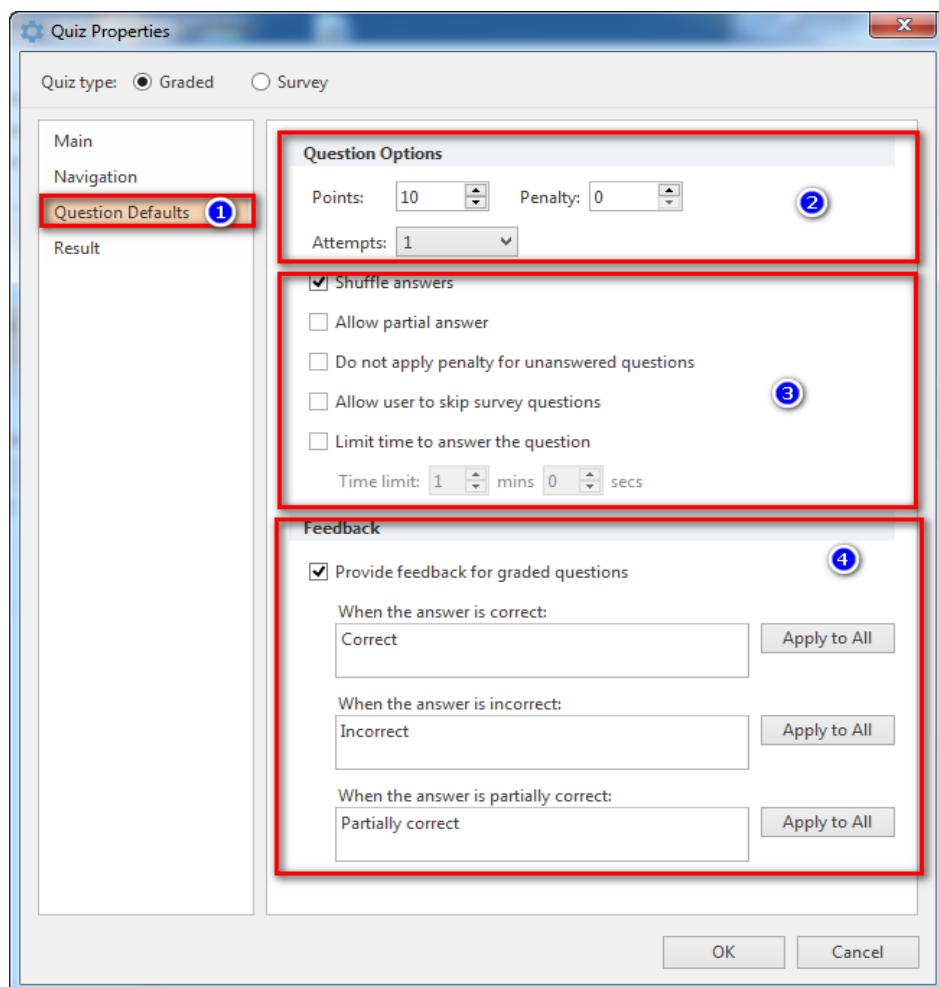
Informasi yang dapat di pergunakan dalam pembuatan Quiz beraneka ragam, mulai dari nama, email, no Hp, alamat dan lain sebagainya, pada bagian ini dapat dilakukan perubahan atau pengeditan nama field yang diinginkan serta terdapat 3 pilihan kondisi yang dapat dipergunakan dalam proses pemberian pertanyaan informasi identitas peserta ujian yaitu, **Mandatory** (Pertanyaan akan ditampilkan atau ditanyakan dan setiap pertanyaan yang ditanyakan wajib untuk diisi), **Optional** (Pertanyaan akan ditampilkan atau ditanyakan dan setiap pertanyaan dapat diisi atau dikosongkan), dan pilihan terakhir **Do not ask** (Pertanyaan tidak akan ditampilkan atau ditanyakan).



Gambar 3. 7 : Window Navigation Properties

1. Klik **Menu Navigation** (*Quiz Properties*)
2. Pada bagian **Presets**: Pilih salah satu misalnya *Costum*. Pada bagian ini terdapat beberapa pilihan yaitu:
 - a. *Linier / branched Skenario*
 - b. *Submit all at once*
 - c. *Random order*
 - d. *costum*
3. Pada bagian ini terdapat beberapa pengaturan yaitu:
 - a. **Submit one question at a time** : Pilih opsi ini untuk menerima pesan umpan balik untuk setiap pertanyaan. Pada pilihan ini setiap soal memiliki tombol submit untuk mengunci jawaban dari sebuah pertanyaan
 - b. **Allow user to postpone question** : Jika opsi ini dicentang peserta ujian dapat pindah ke soal berikutnya tanpa harus menyelesaikan soal yang dirasah sulit. Sedangkan jika opsi ini dikosong peserta ujian harus menyelesaikan soal satu demi satu dan tidak dapat pindah ke soal berikutnya jika soal yang dikerjakan terasa sulit.
 - c. **Submit all at once** : Pilih opsi ini untuk menerima jumlah poin pada akhir kuis. Maksudnya pada pilihan ini, hanya terdapat satu tombol submit untuk semua pertanyaan dan setelah menekan tombol submit all maka akan muncul poin yang diperoleh dari kuis yang telah dikerjakan

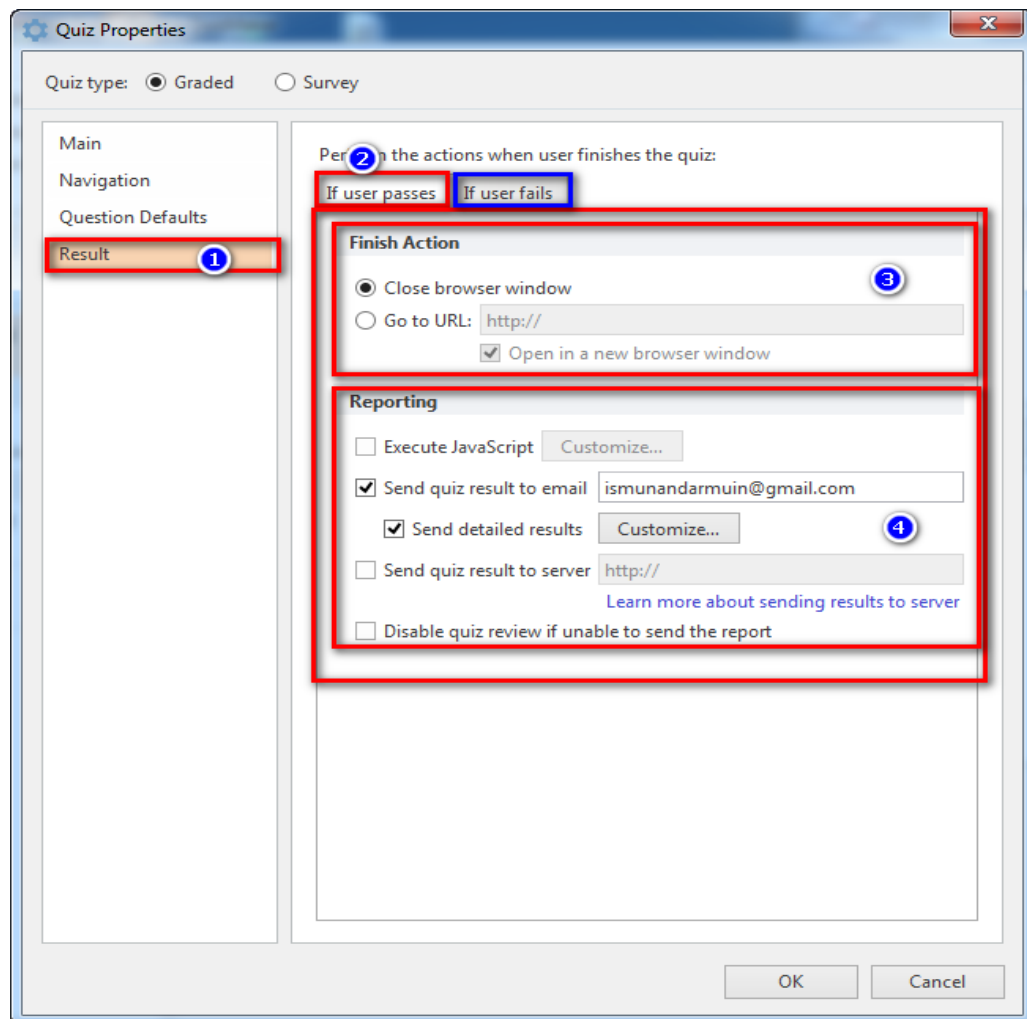
- d. **Allow users to finish without answering all question:** Jika pilihan ini dicentang maka memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan kuis tanpa menjawab semua pertanyaan. Dan jika opsi ini dikosongkan maka peserta ujian harus menjawab semua pertanyaan untuk dapat menyelesaikan kuis ini (sebaiknya dikosongkan)
4. Pada bagian ini terdapat beberapa pengaturan yaitu:
- Include all groups from the quiz :** Opsi ini berfungsi untuk dapat melakukan pengaturan secara kostum jika memiliki *group quiz* lebih dari pada satu
 - Select random groups :** Jika opsi ini dicentang maka akan menampilkan soal atau pertanyaan secara acak, juga dapat dilakukan pengaturan beberapa soal yang ingin ditampilkan secara acak pada *question group*. Misalkan ada 10 soal, maka dapat dilakukan pengaturan acak untuk beberapa nomor saja seperti no 1-5.
 - Shuffle questions from selected groups :** Jika opsi ini dicentang maka akan menampilkan soal atau pertanyaan secara acak dari suatu question group



Gambar 3. 8 Window Menu Question Defaults

1. Klik ***Menu Question Defaults.***
2. Pada bagian ini terdapat beberapa bagian pengaturan yaitu:
 - a. ***Points*** : Tentukan berapa banyak poin positif yang diberikan untuk setiap pertanyaan dengan jawaban benar. Contoh pemberian atau penentuan point (skor tiap soal) misal jika jumlah soal 25 maka point awarded isi dengan 4 supaya skor total 100
 - b. ***Penalty*** : Tentukan berapa banyak poin negatif akan dikurangi dari jumlah total poin. Misalnya untuk setiap jawaban yang salah, maka point akan dikurangi satu.
 - c. ***Attempts*** : Pilih berapa kali jumlah atau kesempatan menjawab pertanyaan. Pilih salah satu misalnya satu kali kesempatan untuk menjawab.
3. Pada bagian ini terdapat beberapa bagian pengaturan yaitu:
 - a. ***Shuffle answers***: Pilih kotak centang ini untuk mengacak jawaban yang ada pada setiap pertanyaan
 - b. ***Allow partial answer***: Pilih kotak centang ini untuk menghitung jawaban parsial untuk setiap pertanyaan
 - c. ***Do not apply penalty for unanswered questions***: Pilih kotak centang ini jika tidak ingin menerapkan hukuman untuk meninggalkan pertanyaan yang belum terjawab. Di sisi lain, penalti masih dapat diterapkan untuk jawaban yang salah.
 - d. ***Allow user to skip survey questions***: Pilih kotak centang ini untuk membiarkan pengguna melewati pertanyaan *survey*
 - e. ***Limit time to answer the questions***: Pilih kotak centang ini untuk mengatur batas waktu untuk menjawab setiap pertanyaan.
4. Opsi ini digunakan untuk mengkonfigurasi jendela umpan balik yang dapat ditampilkan setelah peserta ujian menjawab pertanyaan. Silahkan centang jika ingin ada umpan balik terhadap setiap jawaban yang diberikan dari sebuah pertanyaan.
 - a. ***When the answer is correct***: Pesan yang muncul jika jawabannya Benar
 - b. ***When answer is incorrect*** : Pesan yang muncul jika jawabannya Salah
 - c. ***When answer is partially correct***: Pesan yang muncul jika jawabannya sebagian benar.

Window menu *result properties* dapat menentukan tindakan *finishing* dan menentukan rincian pelaporan setelah peserta ujian menyelesaikan *Quiz*. Pengaturan pada *menu result properties* dibagi menjadi dua bagian: jika pengguna lulus dan jika pengguna gagal atau tidak lulus. Jadi, ketika mengkonfigurasi opsi-opsi ini, pastikan melakukan pengaturan pada kedua tab tersebut.

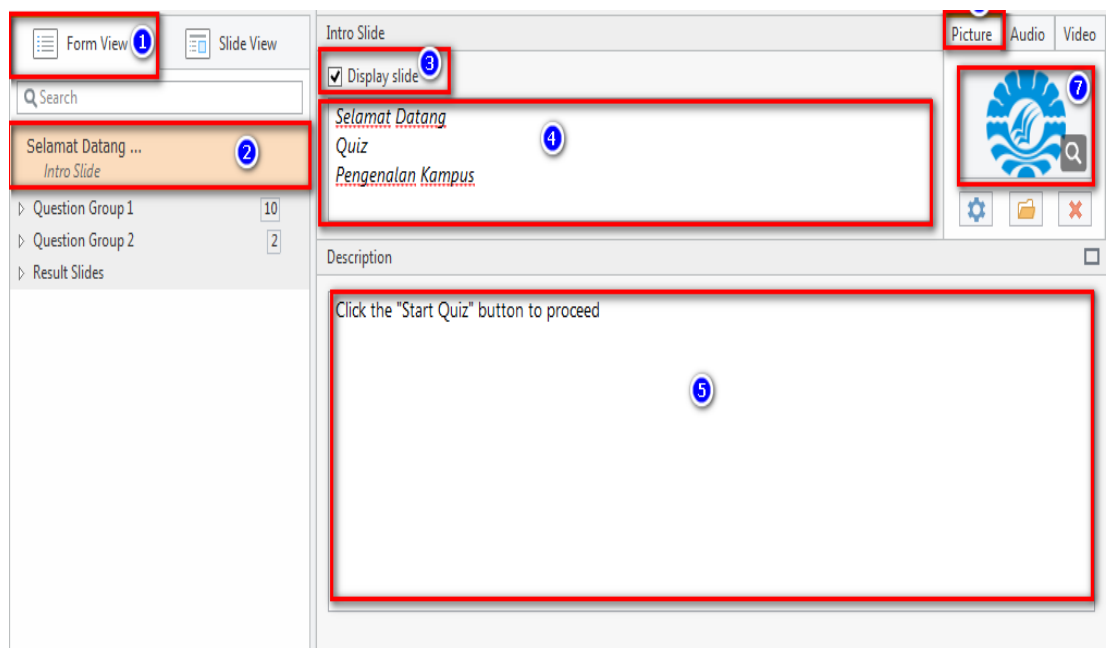


Gambar 3. 9 : Window Menu Result Properties

1. Klik **Menu Result Properties**
2. Pada bagian ini terdapat dua pilihan yaitu:
 - a. **If user passes:** Tindakan yang akan dilakukan jika peserta ujian lulus dalam mengerjakan kuis.
 - b. **If user fails :** Tindakan yang akan dilakukan jika peserta ujian gagal dalam mengerjakan kuis.

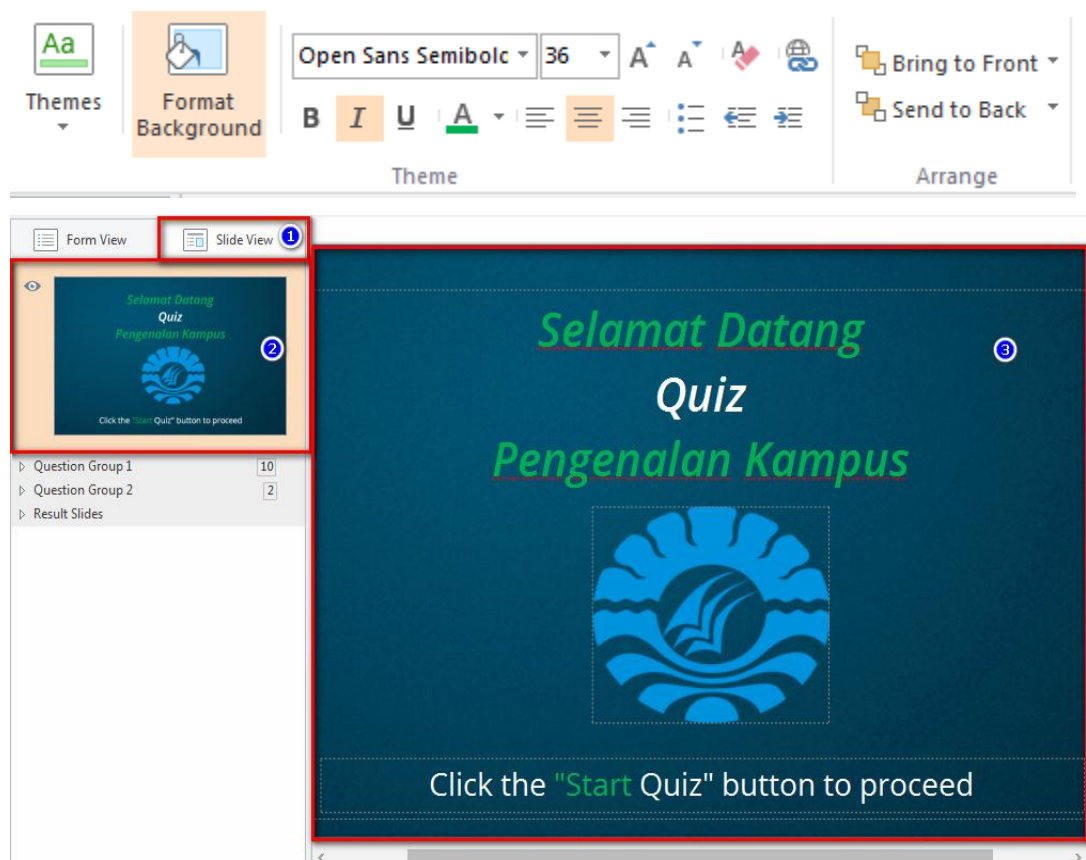
3. Pada bagian ini terdapat dua pengaturan yaitu:
 - a. **Close browser window** : Ketika peserta ujian telah selesai menyelesaikan kuis, maka kuis yang tadinya terbuka akan tertutup
 - b. **Go to URL**: Ketika peserta ujian menyelesaikan kuis, peserta ujian akan diarahkan ke halaman *web*, misalkan *tcftunm.com*. kemudian menentukan apakah sebuah halaman *web* harus terbuka di jendela *browser* baru dengan memilih atau mencentang *open in a new browser window*
4. Pada bagian ini terdapat beberapa pengaturan yaitu:
 - a. **Execute Java Script**: Ketika peserta ujian selesai menjawab pertanyaan, maka penggunaan *file Java Script* yang ditetapkan atau dibuat akan dieksekusi
 - b. **Send quiz results to quiz taker's email**: Aktifkan opsi ini jika ingin mengirim hasil kuis untuk peser ingin mendapatkan hasil tesnya melalui email..
 - c. **Send quiz result to email** : Pilih kotak centang ini untuk secara otomatis email hasil kuis dikirim ke alamat email tertentu, misalnya *ismunandarmuinptik@gmail.com*
 - d. **Send quiz result to server**: Pilih kotak centang ini untuk secara otomatis mengirimkan hasil kuis ke server (catatan: harus punya akun untuk *login*)
 - e. **Send detailed results**: Pilih kotak centang untuk menerima informasi rinci tentang pertanyaan dan jawaban peserta ujian ke alamat email yang telah ditentukan untuk menerima hasil laporan pengerjaan kuis.
 - f. **Disable quiz review if unable to send the report**: Aktifkan opsi ini untuk menyembunyikan tombol ulasan jika hasil kuis tidak dikirim ke email yang ditentukan atau server untuk beberapa alasan. Hal ini dapat mencegah peserta ujian dari kecurangan, bahkan jika kuis diambil *offline*.

Langkah awal dalam pembuatan soal ujian adalah melakukan pengaturan pada tampilan halama awal Quiz.



Gambar 3. 10: Pengaturan Tampilan Halaman Awal Quiz

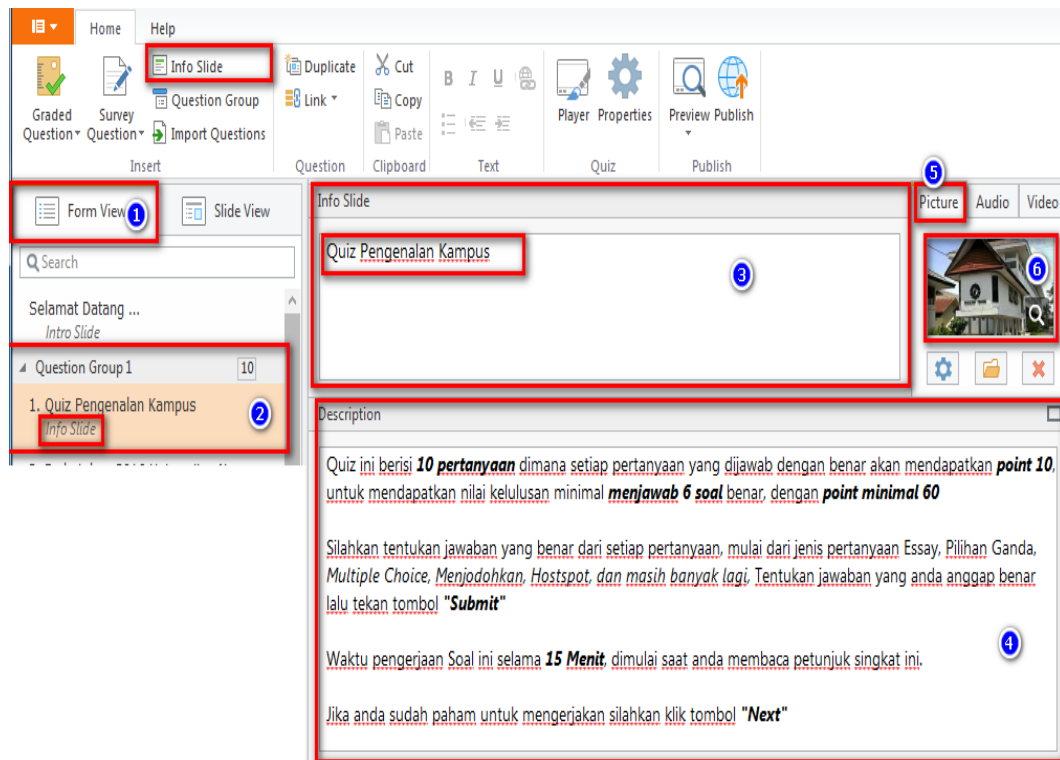
1. Klik **Form View**
2. Klik **Intro Slide**
3. Centang **Display Slide**
4. Tuliskan kata sambutan sebelum memulai Quiz (Cukup dengan kata yang singkat)
5. Tuliskan Deskripsi atau Instruksi untuk memulai Quiz
6. Dapat menambahkan gambar, video atau audio, misalnya ingin menambahkan gambar, caranya klik *picture*
7. Klik image,lalu cari fali gambar yang terdapat pada komputer.



Gambar 3. 11 : Pengaturan Tampilan Pada *Slide View*

1. Klik **Slide View**
2. Jika ingin melihat tampilan Slidenya maka pada bagian *Question* pilihlah bagian yang ingin dilihat tampilannya. Pada contoh diatas memilih bagian *intro slide*.
3. Pada bagian ini dapat melihat tampilan slide, pada bagian ini juga dapat melakukan pengaturan tata letak posisi, ukuran font,size,background,thema dan lain sebagainya.

Pada bagian ini, dapat menambahkan informasi terkait apa yang harus dilakukan sebelum memulai *Quiz*. Untuk menampilkan informasi yang ingin di sampaikan kepeserta ujian sebelum mengerjakan *Quiz*. Semua ini dapat dikerjakan dengan memilih icon *Info Slide*.

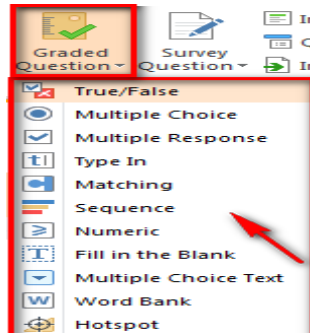


Gambar 3. 12 : Pengaturan Informasi Pengerjaan *Quiz*

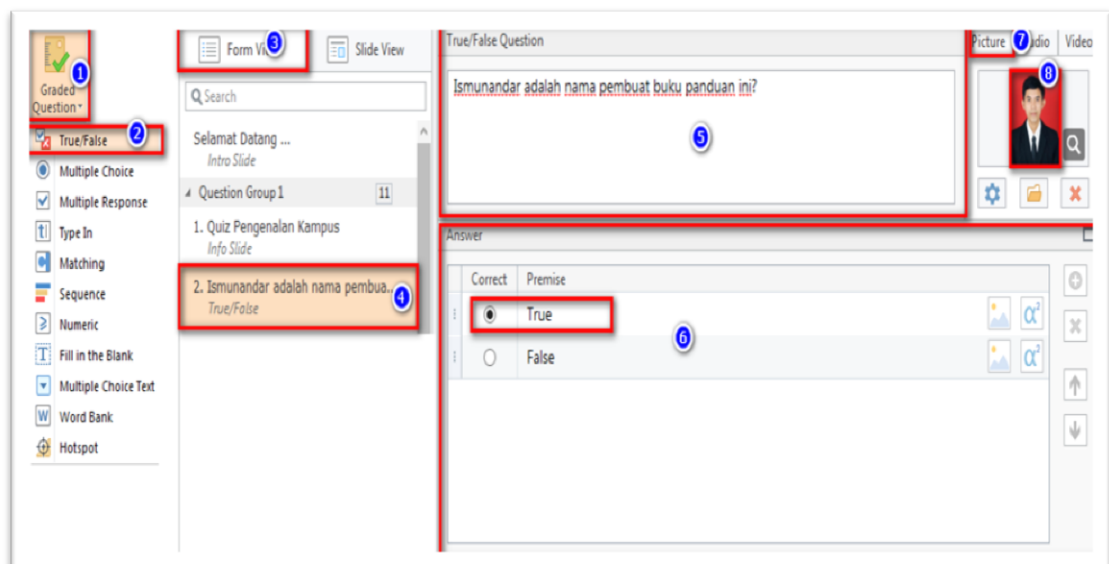
1. Klik *Form view*
2. Pilih *Info slide*, yang baru saja dibuat
3. Tuliskan Kalimat utama yang ingin disampaikan ke peserta ujian
4. Tuliskan deskripsi dalam pengerjaan quiz, baik itu informasi waktu pengerjaan, jumlah soal, dan lain sebagainya.
5. Jika ingin menambahkan *picture*, *audio* atau *video*. Pada contoh diatas dilakukan pengimputan gambar

Untuk melihat tampilan quiz silahkan klik *Slide View*, pada bagian ini juga dapat melakukan pengaturan tata letak posisi, ukuran font,size,background,thema dan lain sebagainya.

Silahkan anda berkreasi untuk membuat soal-soal sesuai dengan kebutuhan anda, dengan iSpring QuizMaker ini anda bisa membuat soal jenis pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan dan lain lain

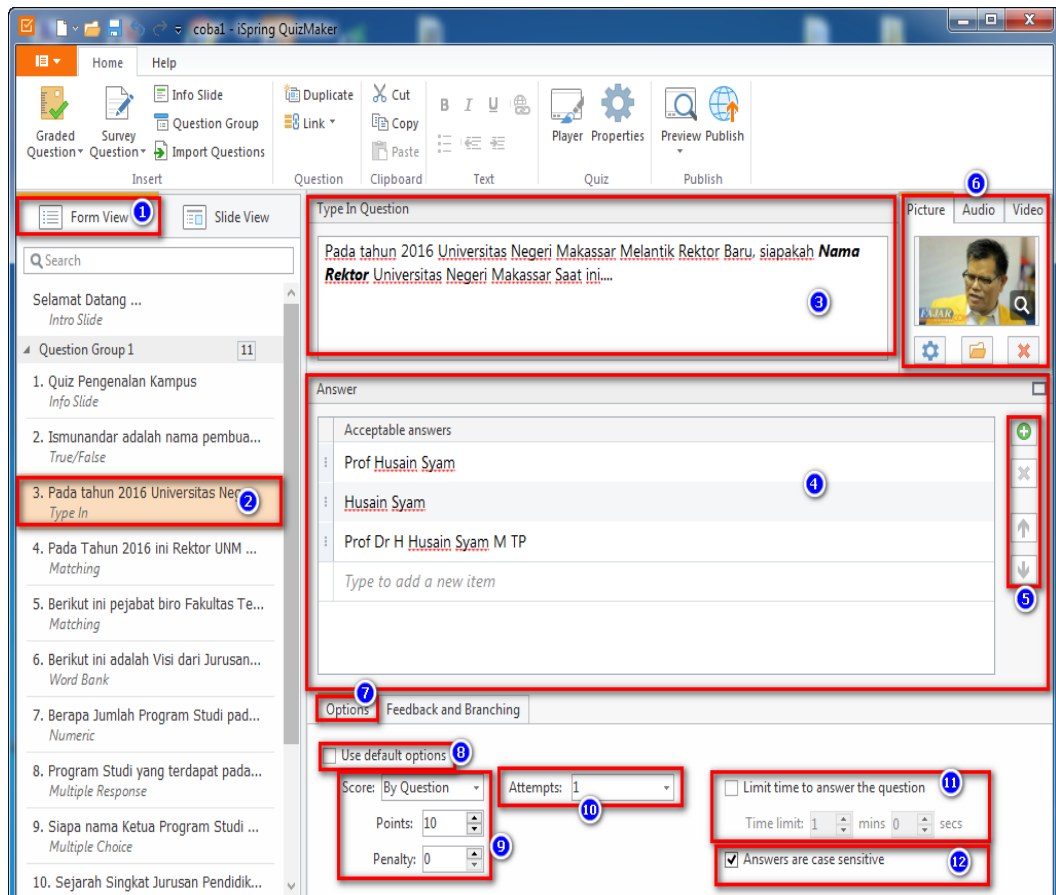


Gambar 3. 13 : Pilih Jenis soal



Gambar 3. 14 : Membuat Soal Ujian Jenis *True/False*

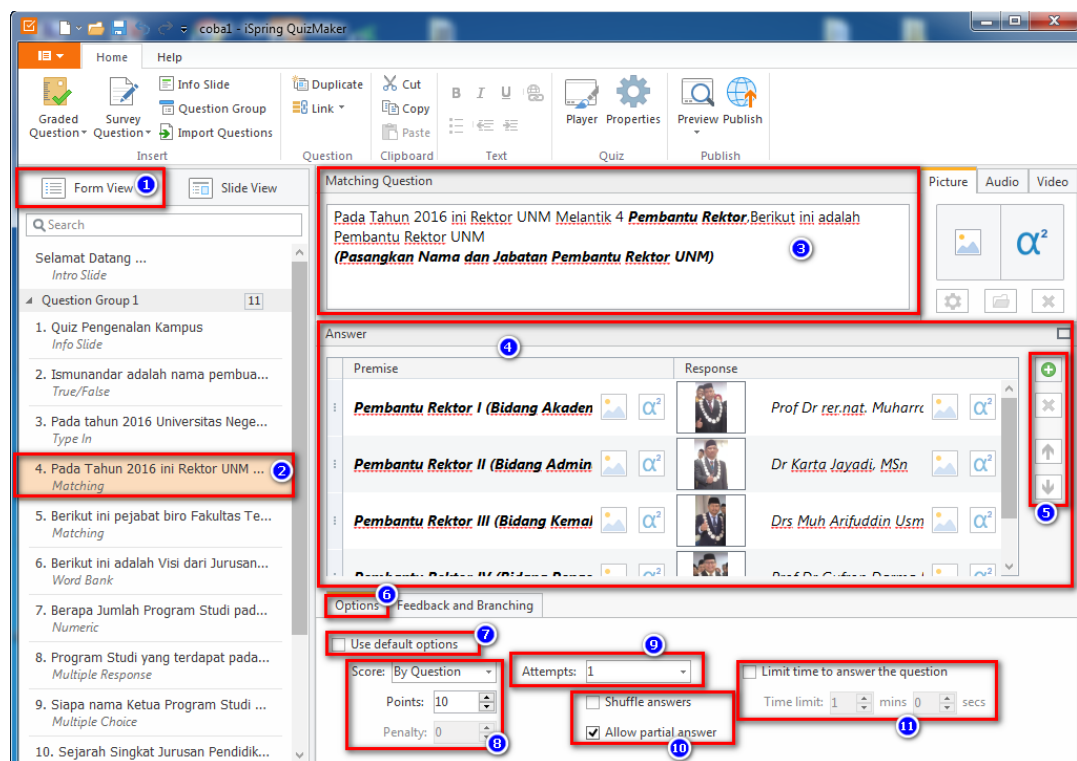
1. Klik Graded Questin
2. Pilih Jenis Soal yang akan dibuat. Misalnya jenis soal True/false
3. Klik pada form view
4. Klik pada bagian Question True/false
5. Tuliskan pertanyaan dikolom tersebut.
6. Tuliskan jawaban dan tetapkan atau klik jawaban yang benar
7. Jika ingin menambahkan gambar, audio ataupun video.



Gambar 3. 15: Membuat Soal Ujian *Type In*

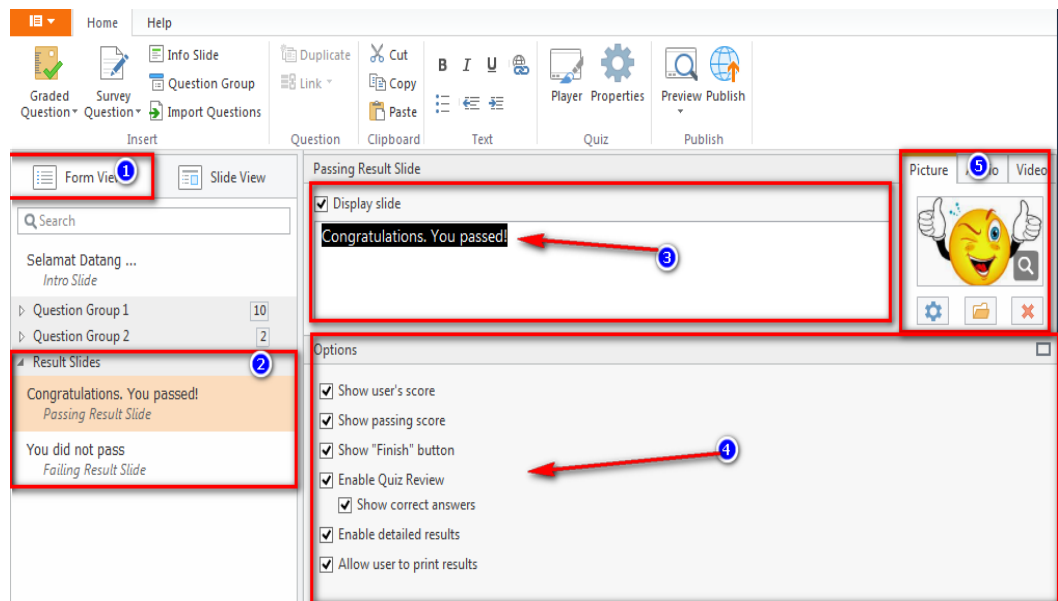
1. Klik **form View**
2. Pilih Jenis Soal, misalnya jenis soal *Type In*(soal essay)
3. Tuliskan pertanyaan pada kolom tersebut.
4. Tuliskan jawaban yang tepat pada kolom tersebut
5. Pada bagian ini terdapat pilihan untuk menambahkan jawaban baru(+), menghapus jawaban (X) dan tanda panah atas dan bawah untuk memindahkan jawaban kebawah atau keatas.
6. Pada bagian ini jika ingin menyisipkan *picture*, *Video* dan *audio*.
7. Klik pada bagian tab **option**, jika ingin melakukan beberapa perubahan atau pengaturan yang berbeda dengan jenis soal lainnya yang telah dibuat.
8. Untuk melakukan perubahan terhadap pengaturan *default*, atau ingin melakukan pengaturan *costum*, caranya adalah dengan menghapus centang pada *use default options*
9. Pada bagian ini akan dilakukan pemberian skor atau point, dalam pemberian atau penentuan poin dapat melalui satu pertanyaan atau jawaban

10. Pilih berapa kali peserta ujian dapat menjawab soal, sebagai contoh pilihlah 1, maka peserta dapat menjawab sebanyak satu kali saja, maksudnya jika peserta ujian telah menjawab dan ia salah, maka tidak dapat lagi untuk mengulang atau menjawab kembali soal tersebut.
11. Pada bagian ini dapat dilakukan pengaturan waktu untuk menjawab pertanyaan yang hanya terkait soal ini saja, jadi jika ingin membatasi waktu pengerjaan soal jenis pertanyaan ini silahkan centang “*Limit time to answer the question*”, kemudian ataur berapa waktu yang diinginkan.
12. Pada jenis soal type in (soal essay) terdapat pengaturan *answer are case sensitive*. Jika ini dicentang maka akan mengaktifkan sensitive case dari dari jawaban yang dimasukkan, maksudnya jika kunci jawabannya menggunakan huruf kapital, maka untuk mendapatkan jawaban yang benar harus juga menggunakan huruf kapital. Sebagai contoh kunci jawabannya “PESAWAT”, maka jawabannya dan penulisannya juga harus sama “PESAWAT” baru dianggap benar, dan akan bernilai salah jika penulisannya Pesawat (tidak menggunakan huruf kapital).

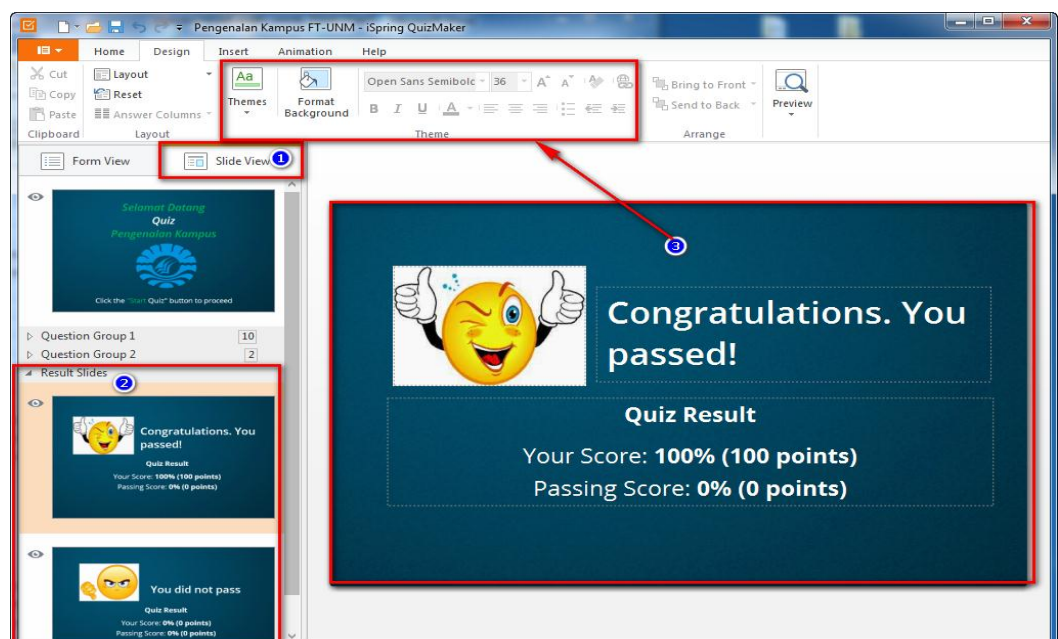


Gambar 3. 16 : Membuat Soal berikutnya dengan Jenis Soal yang Berbeda *Matching*(Menjodohkan)

Cara yang sama dengan langkah sebelumnya, untuk membuat halaman dan jenis pertanyaan yang diinginkan.



Gambar 3. 17: Pengaturan Halaman *Result Slides*

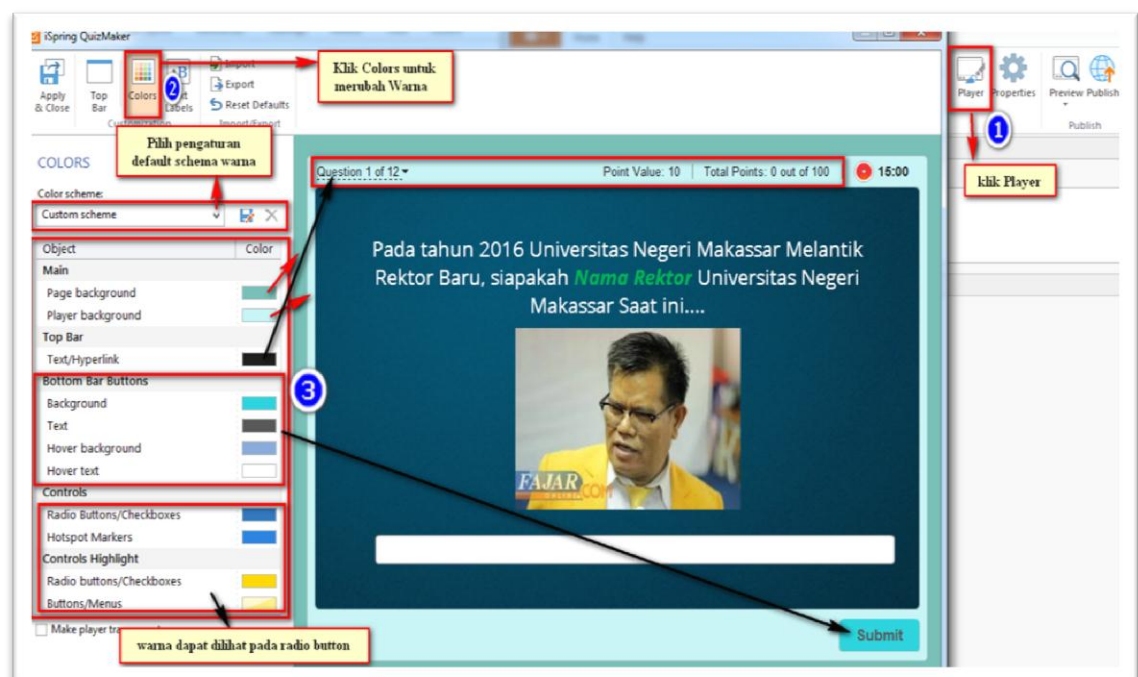


Gambar 3. 18 : Tampilan Slide View Dari Halaman *Result*

Icon Player yang terdapat pada toolbar dapat dilakukan beberapa konfigurasi tampilan yang lebih menarik sebelum melakukan publish pada kuis yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 3. 19: Pengaturan *Top Bar* Pada *Quiz*

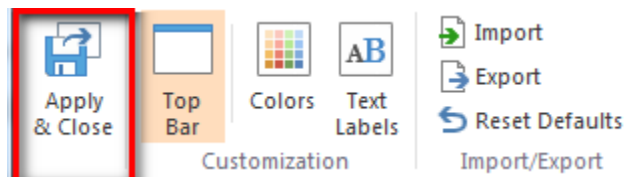


Gambar 3. 20: Pengaturan *Colors* Pada *Quiz*



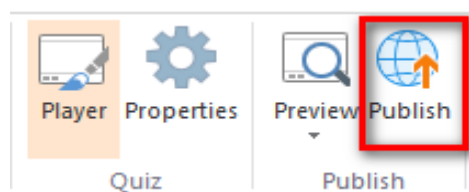
Gambar 3. 21: Pengaturan *Text Labels* Pada Quiz

Setelah melakukan perubahan pada bagian *top bar*, *colors* dan *text label*, simpan perubahan tersebut dengan cara klik tombol ***apply dan close***

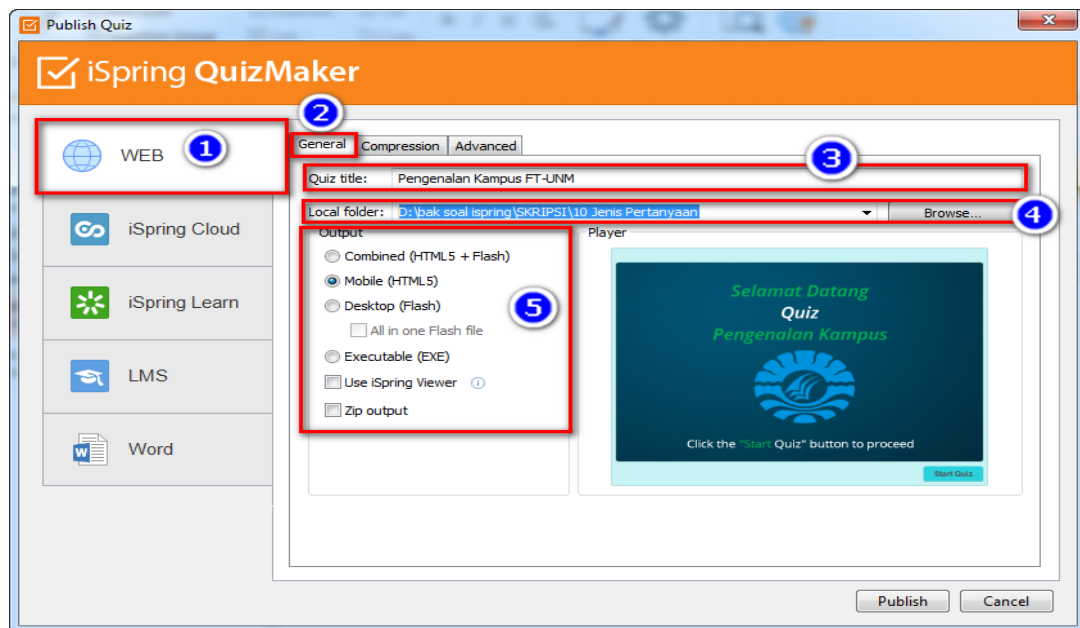


Gambar 3. 22: Klik *Apply & Close*

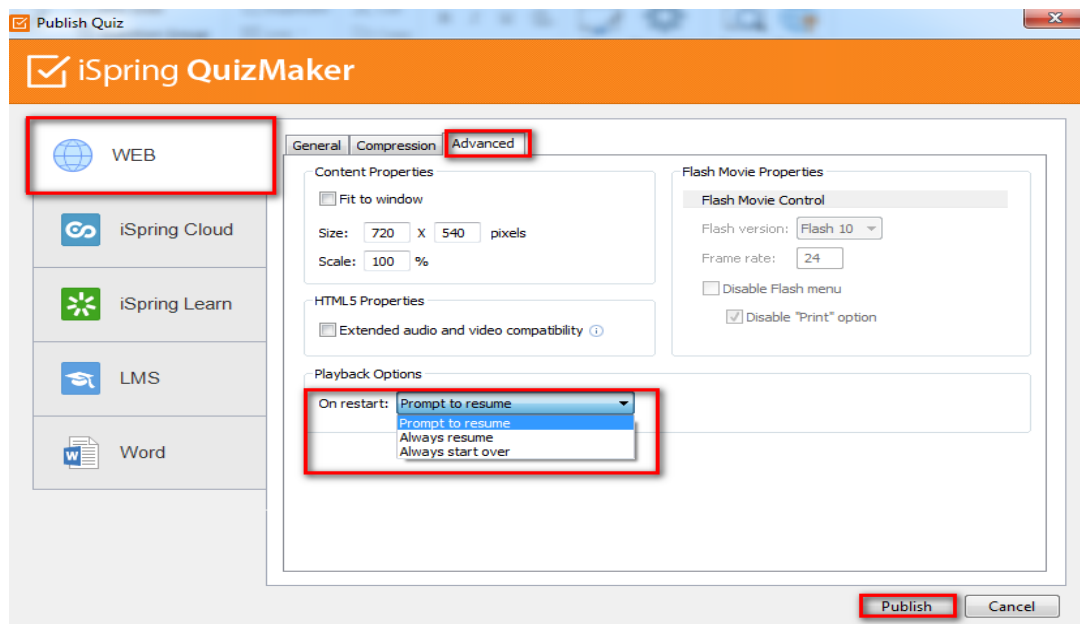
Langkah terakhir jika telah selesai mendesain soal ujian, maka selanjutnya adalah mempublish untuk mendapatkan hasil akhir dari pembuatan quiz yang nantinya akan dikonfersi kedalam bentuk file yang diinginkan seperti, HTML, Exe, flash.



Gambar 3. 23: Klik *Publish*



Gambar 3. 24: Pilih Output untuk Proses Publish (*Mobile*)



Gambar 3. 25: Pengaturan Advanced Sebelum Menekan Tombol *Publish*

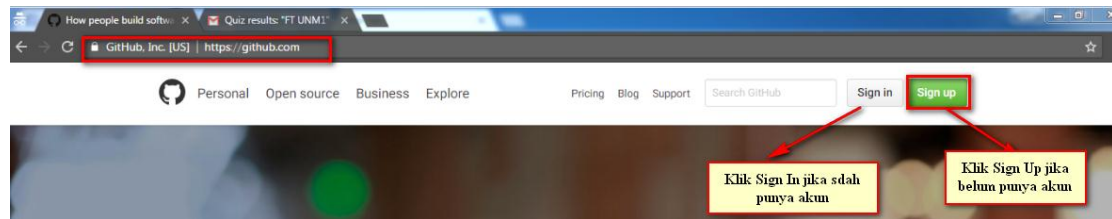


Gambar 3. 26: Setelah Mengklik Publish, File telah selesai dan tersimpan di komputer anda

D. Upload Soal Menggunakan Github

Setelah membuat soal dengan menggunakan Software Ispring Quiz Maker, Selanjutnya *Upload* Soal di *Github* sebagai *Web Server*, sehingga soal dapat diakses secara *Online*. Berikut ini Langkah langkah yang harus dilakukan yaitu:

Buka Browser > Lalu Ketik Url: www.github.com >Klik **Sign Up** (Jika ingin membuat akaun) namun jika sudah memiliki akun Klik **Sig In**



Gambar 4. 1: Klik **Sign Up** untuk Membuat Akun Baru

A screenshot of the GitHub account creation form. The form is titled 'Create your personal account' and is part of a three-step process. The first step, 'Set up a personal account', is highlighted with a red box. The form contains three input fields: 'Username' (with the value 'tcftunm'), 'Email Address' (with the value 'tcftunm@gmail.com'), and 'Password' (with a masked password). Each input field has a green checkmark indicating it is valid. To the right of the form, there are three yellow callout boxes with red arrows pointing to the respective input fields. The first callout says 'Tuliskan Username, cari kata yang sesuai dengan website apa yang akan dibuat'. The second callout says 'Masukkan Email yang Aktif'. The third callout says 'Tuliskan Password Untuk Login Pada akun fithub'. At the bottom of the form, there is a green 'Create an account' button, which is also highlighted with a red box. A yellow callout box with a red arrow points to this button, saying 'Klik Create an account'.

Gambar 4. 2: Step Pertama Dalam Pembuatan Akun Github Klik *Create an Account*

Welcome to GitHub

You've taken your first step into a larger world, @tcftunm.

Completed
Set up a personal account

Step 2:
Choose your plan

Step 3:
Tailor your experience

Choose your personal plan

☒ Unlimited public repositories for free.
 ☐ Unlimited private repositories for \$7/month. (view in IDR)

Don't worry, you can cancel or upgrade at any time.

☐ Help me set up an organization next
 Organizations are separate from personal accounts and are best suited for businesses who need to manage permissions for many employees.
[Learn more about organizations.](#)

Join any organization

Continue

Perbedaan Free dan yang Berbayar.
 Jika menggunakan akun Free maka file repositories bersifat public, maksudnya file dapat dilihat oleh orang lain, sedangkan akun yang berbayar bersifat Private, maksudnya file tidak dapat dilihat oleh orang lain

Gambar 4. 3: *Step* Kedua Pembuatan Akun Github Klik *Continue*

Completed
Set up a personal account

Step 2:
Choose your plan

Step 3:
Tailor your experience

How would you describe your level of programming experience?

☐ Totally new to programming
 ☒ Somewhat experienced
 ☐ Very experienced

What do you plan to use GitHub for? (check all that apply)

☒ Project Management
 ☒ Development
 ☒ School projects
 ☒ Design
 ☒ Research
 ☐ Other (please specify)

Which is closest to how you would describe yourself?

☐ I'm a hobbyist
 ☒ I'm a student
 ☐ I'm a professional
 ☐ Other (please specify)

What are you interested in?

e.g. tutorials, android, ruby, web-development, machine-learning, open-source

Submit

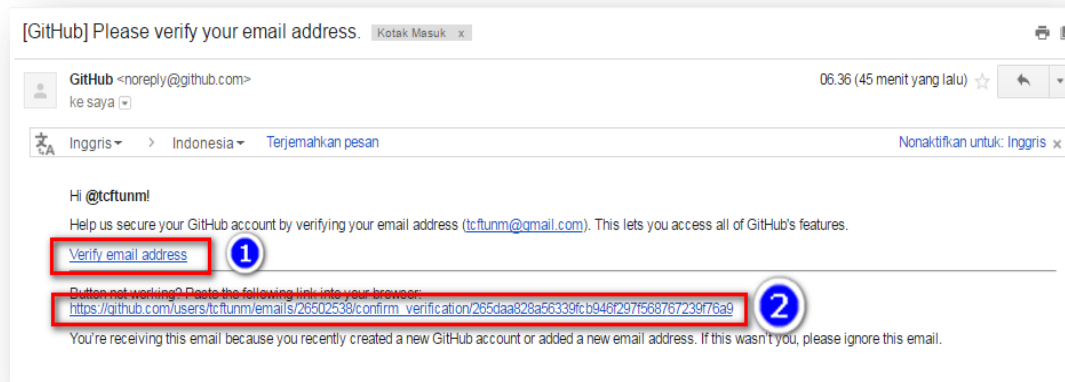
skip this

Klik Submit

Silahkan Menjawab beberapa Pertanyaan

Gambar 4. 4: *Step* Ketiga atau Tahap Terakhir lalu Klik *Submit*

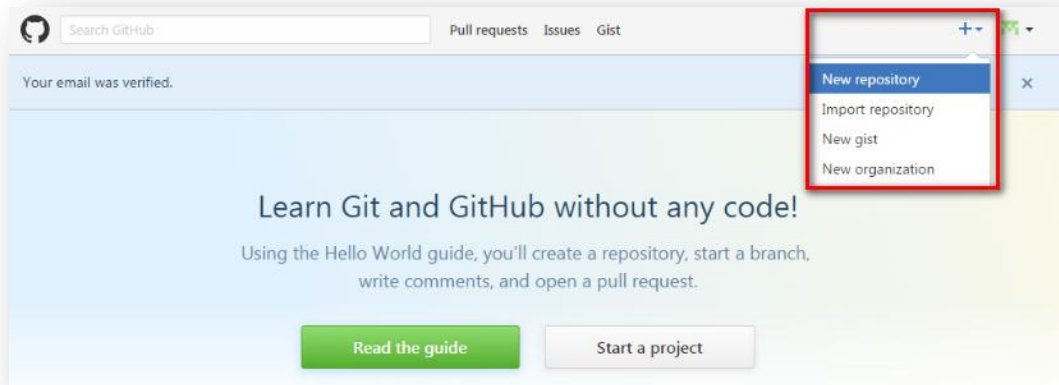
Setelah membuat akun pada Github, selanjutnya melakukan Verifikasi, ini dilakukan agar akun github dapat digunakan. Silahkan buka email anda sesuai dengan email pada saat membuat akun di github > Buka email yang diterima dari Github > Kemudian Klik *Verify email address* > Lalu Buka akun anda.



Gambar 4. 5: Verivikasi akun *Github* Melalui *Email*



Gambar 4. 6: *Sign In* Menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya

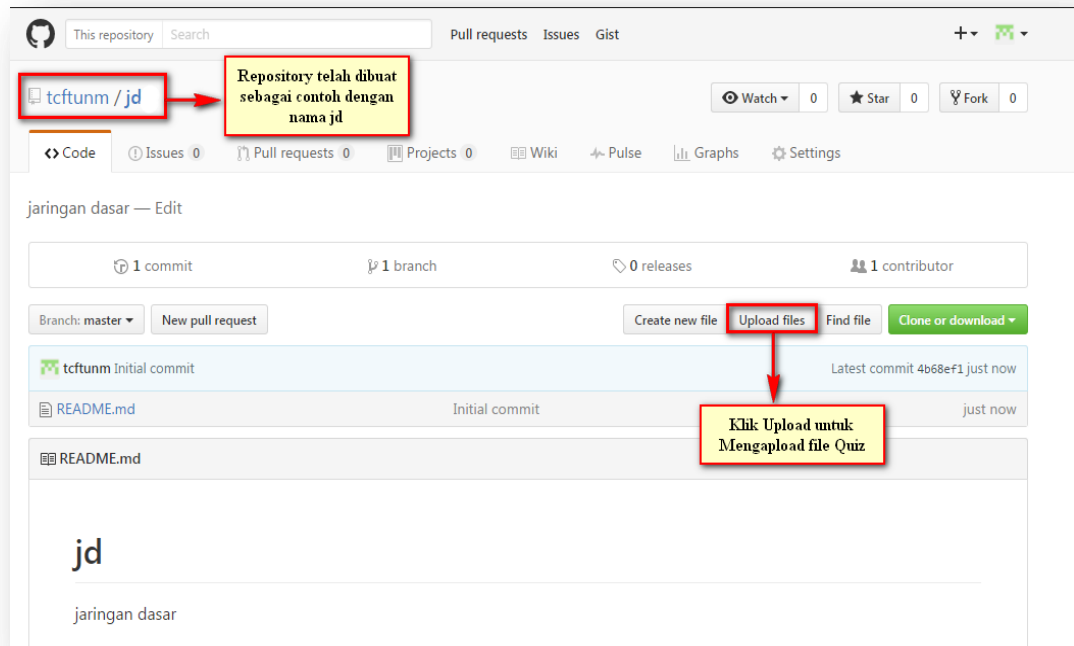


Gambar 4. 7: Setelah berhasil *Log in*, Selanjutnya membuat *New Repository*

The image shows the 'Create a new repository' form on GitHub. The title is 'Create a new repository' with a subtitle: 'A repository contains all the files for your project, including the revision history.' The form has several fields: 'Owner' (set to 'tcftunm'), 'Repository name' (set to 'jd' with a green checkmark), 'Description (optional)' (set to 'jaringan dasar'), 'Visibility' (set to 'Public'), and a checkbox 'Initialize this repository with a README' which is checked. There are also dropdowns for '.gitignore' (set to 'None') and 'Add a license' (set to 'None'). A red box highlights the 'Create repository' button at the bottom. Annotations with red arrows point to the 'Repository name' field (labeled 'Tuliskan nama Repository') and the 'Description' field (labeled 'Tuliskan Deskripsi repository').

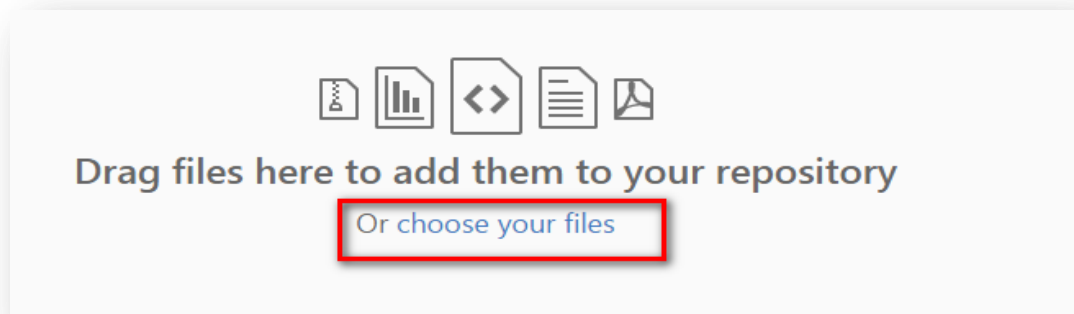
Gambar 4. 8:

Proses Melengkapi data data dalam Pembuatan *Repository*, Setelah itu Klik *Create Repository*



Gambar 4. 9

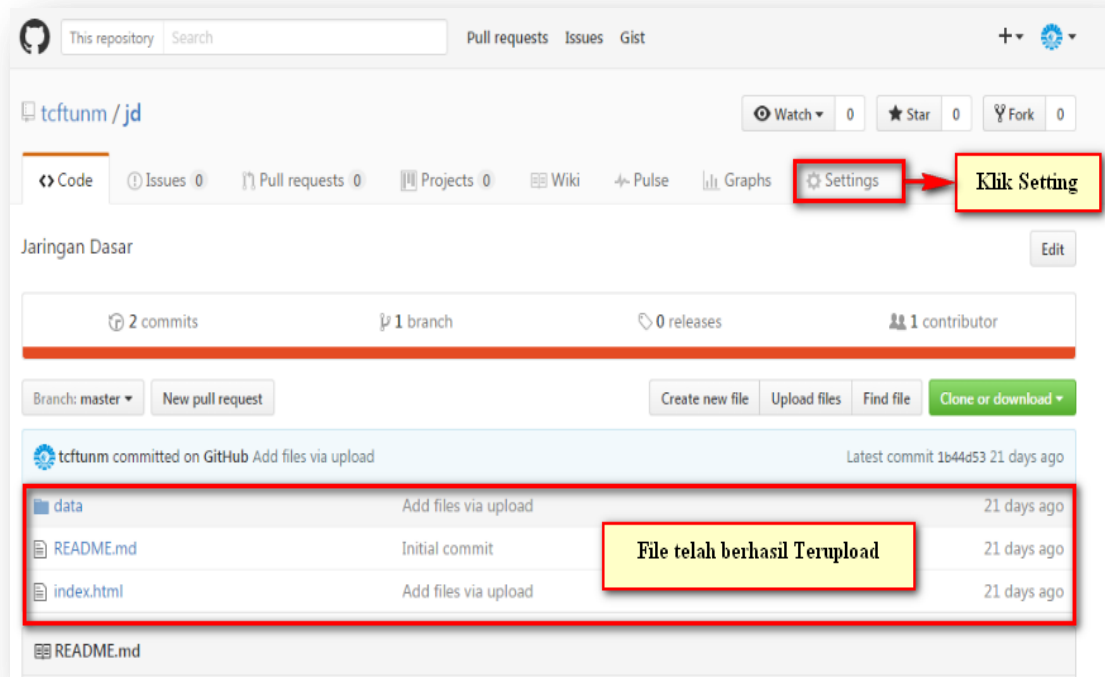
Setelah *Repository* berhasil di buat, selanjutnya Mengupload File dengan cara Klik *Upload Files*



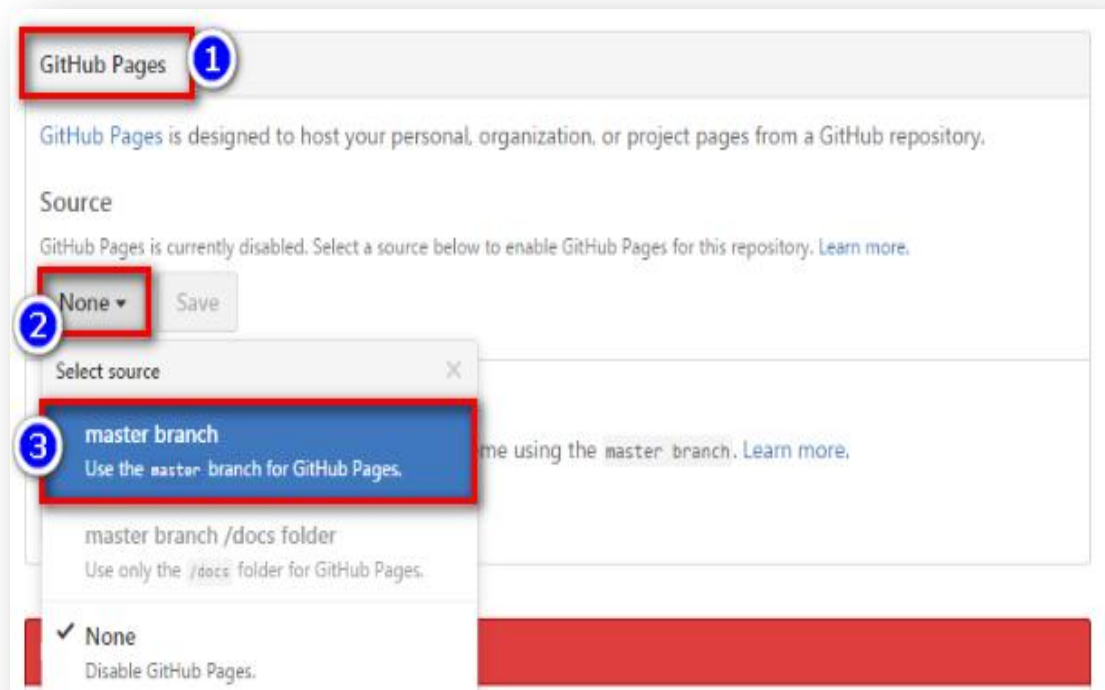
Gambar 4. 10: Klik Or Choice your Files



Gambar 4. 11: Cari File Soal yang akan di *Upload Cukup Drag dan Drop File tempat pengaplotan.*



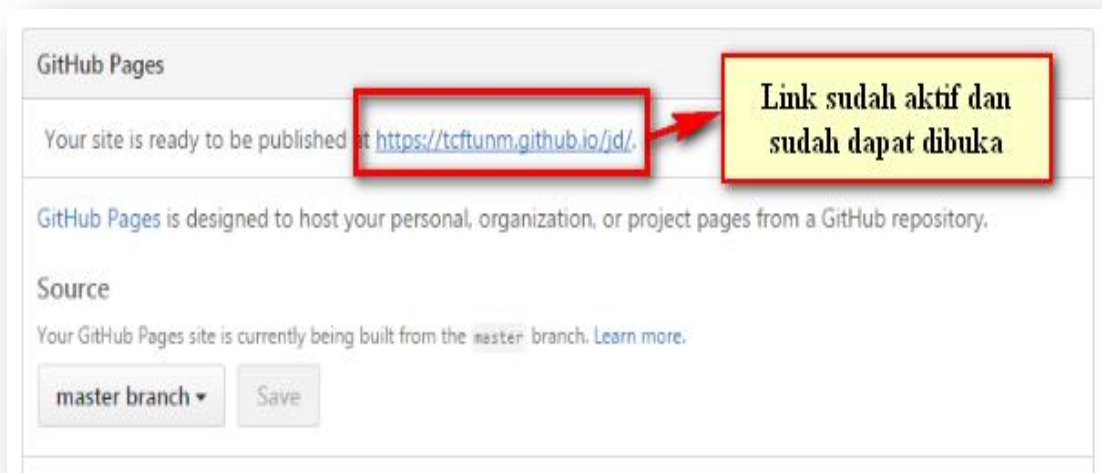
Gambar 4. 12 : File Berhasil terupload, selanjutnya Klik *Setting*



Gambar 4. 13: Cari *Github Pages* > Klik None> Pilih *Master Branch*

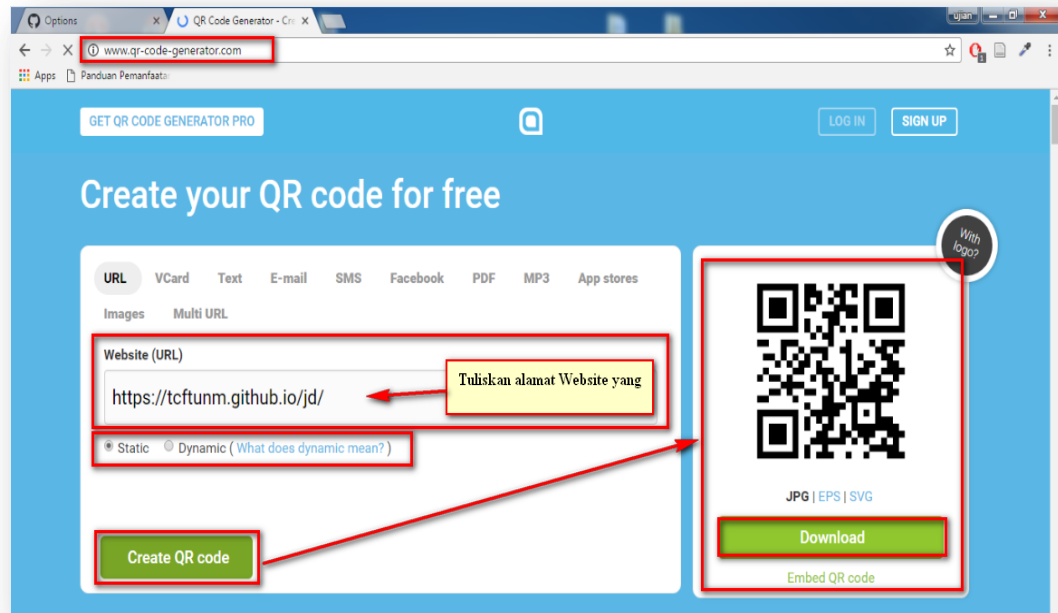


Gambar 4. 14: Kemudian Klik *Save*



Gambar 4. 15: Link Website Sudah Aktif dan sudah dapat Diakses

E. Pembuatan Barcode



Gambar 5. 1: Pembuatan *Barcode* alamat *Url*

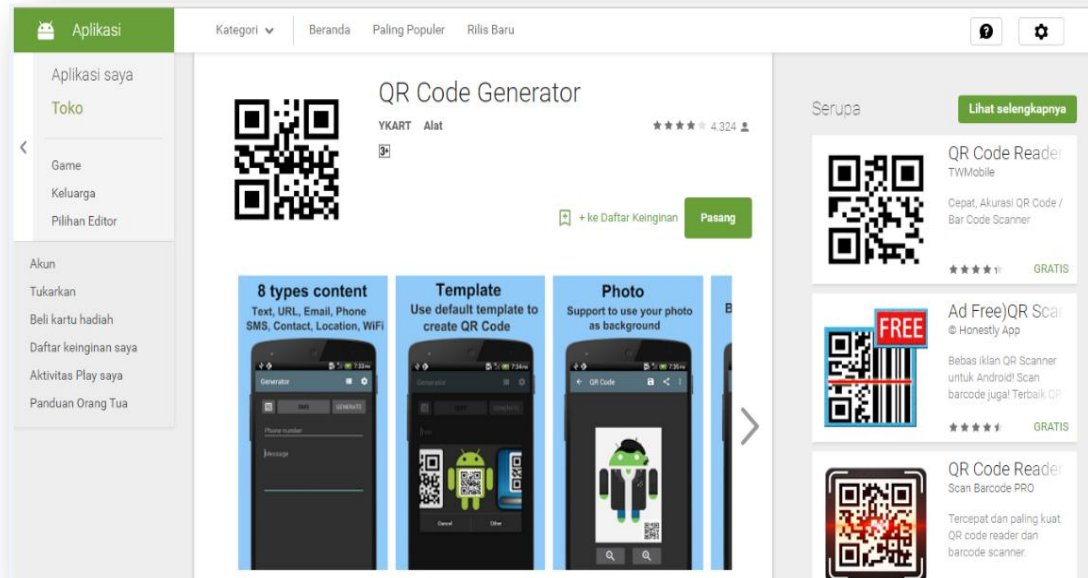
1. Buka Browser
2. Akses <http://www.qr-code-generator.com/>
3. Ketikkan alamat website (Url) yang akan dibuatkan dalam bentuk *barcode*
4. Pilih Jenis atau Bentuk Barcode (Pilih saja Static)
5. Klik **Create or Code**
6. Download Barcode yang telah dibuat



Gambar 5. 2

tcfunm.github.io/jd

Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat barcode, di Playstore terdapat banyak aplikasi untuk membuat barcode, contoh aplikasi yang dapat digunakan adalah Qr Code Generator.



Gambar 5. 3 : Aplikasi Pembuat Barcode untuk android