

Instalasi

1.1 Bagian Instalasi

1.1.1 Program Guru (Teacher Software)

System Requirements

Windows XP/SP1/SP2/SP3, Windows Server 2003/SP1/SP2, Windows Vista/SP1/SP2, Windows Server 2008, Windows 7/SP1, Windows 7, Windows 8.1.

Hardware Requirements

Minimum Requirements: CPU P4 2.8G, 1Gbytes Memory, 128Mbytes Display Card

Recommended Requirements: CPU Core 2 E6300, 2Gbytes Memory, 256Mbytes Display Card

Network Requirements

1. Cable Network: 10Mbytes/100Mbytes/1000Mbytes Shared Network or Switched Network
2. Wireless Network: 802.11b/g/n wireless network.

1.1.2 Student side

System Requirements

Recommended Requirements: Android 3.1 and above

Network Requirements

1. Wireless Network: 802.11b/g/n wireless network.

1.2 Regular Installation

Untuk instalasi Classroom Management by Mythware, Anda membutuhkan 2 bagian yang perlu diinstal, yaitu :


1、 Teacher Program

2、 Student Program

Teacher program diinstal di PC, dan student program diinstal pada tablet siswa. Untuk menghubungkan antara program Guru dan siswa harus menggunakan jaringan yang sama.

Teacher Side

2 Menjalankan Program Teacher

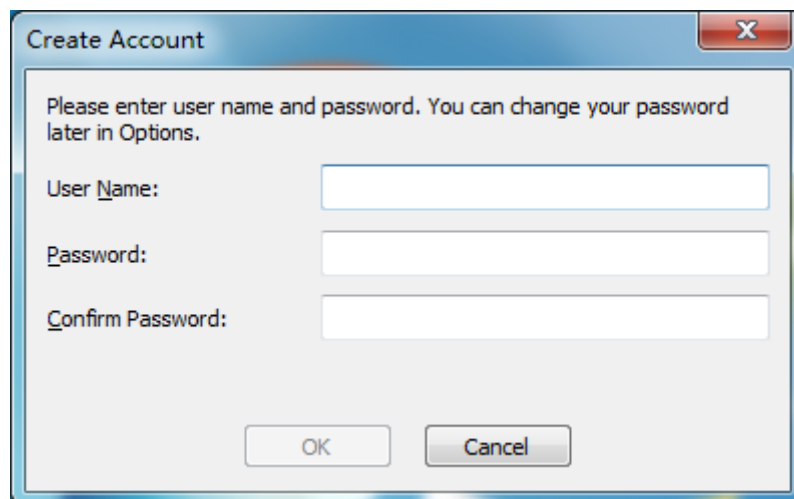
Setelah terinstal, sebuah shortcut icon  terbentuk di desktop. Double klikpada icon untuk memulai program.

2.1 Membuat sebuah akun

Guru membutuhkan untuk membuat sebuah akun untuk pertama masuk kedalam sistem Classroom Management.

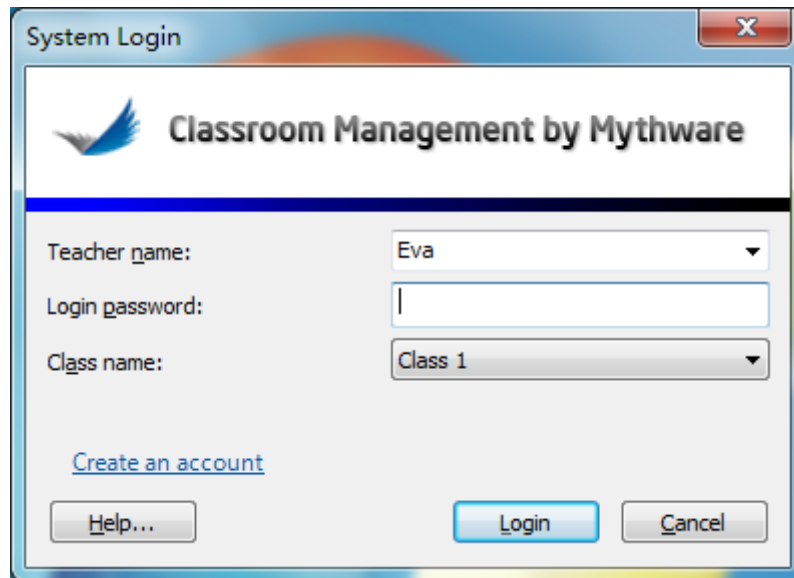
Untuk Membuat Akun

1. Maukkan username dan password in the **Create Account** form ;

A screenshot of a 'Create Account' dialog box. The dialog has a title bar with 'Create Account' and a close button (X). The main area contains the text: 'Please enter user name and password. You can change your password later in Options.' Below this text are three input fields: 'User Name:', 'Password:', and 'Confirm Password:'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'OK' and 'Cancel'.

2. Masukkan User Name, Password dan Confirm Password;
3. Klik tombol **OK** button untukmembuatakun.

2.2 System Login

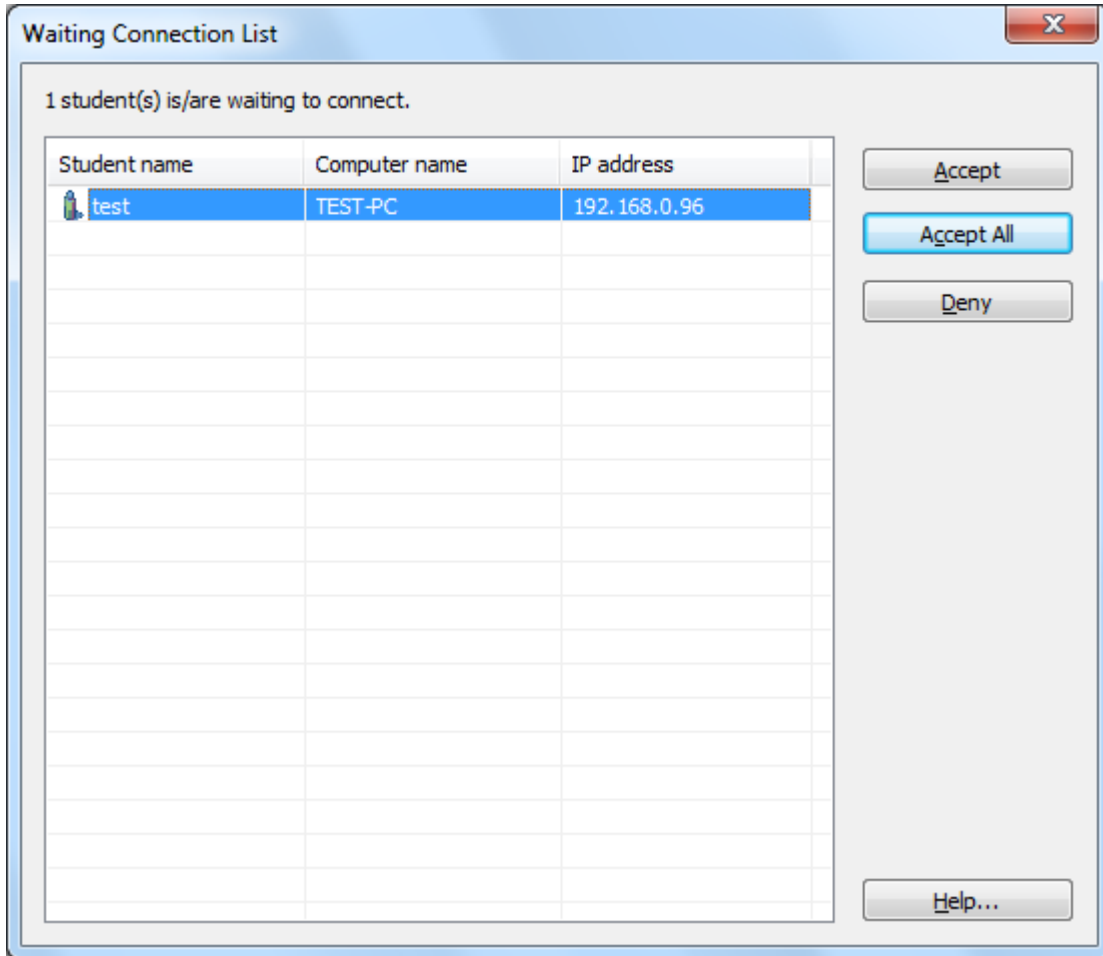


Untuk masuk sistem

1. Double klik icon shortcut, kemudian System Login dialog akan muncul;
2. Masukkan teacher name, login password, class name;
3. Klik tombol **Login** untuk masuk system operasi diprogram teacher.

2.3 Student Connection

Jika siswa tidak dalam model kelas program teacher, dialog berikut akan muncul di program guru setelah siswa menghubungkan ke koneksi guru yang ada.




Untuk menerima Siswa

1. Pilih siswa tertentu;
2. Klik Accept untuk menerima siswa ini atau klik Accept All untuk menerima semua siswa.

Untuk menolak siswa

1. 1. Pilih mahasiswa tertentu;
2. 2. Klik Deny menolak siswa ini.

Catatan

- ✧ Guru bisa memilih tombol  untuk menerima otomatis semua siswa.

- ✧ Jika guru pilih "Kunci semua siswa untuk class model" di tab Option-General, siswa yang belum terhubung ke setiap guru akan terhubung ke guru secara otomatis pada awal mulai program guru.

3 Tampilan Program Guru (Teacher Software)

Tampilan program guru adalah seperti di bawah ini :




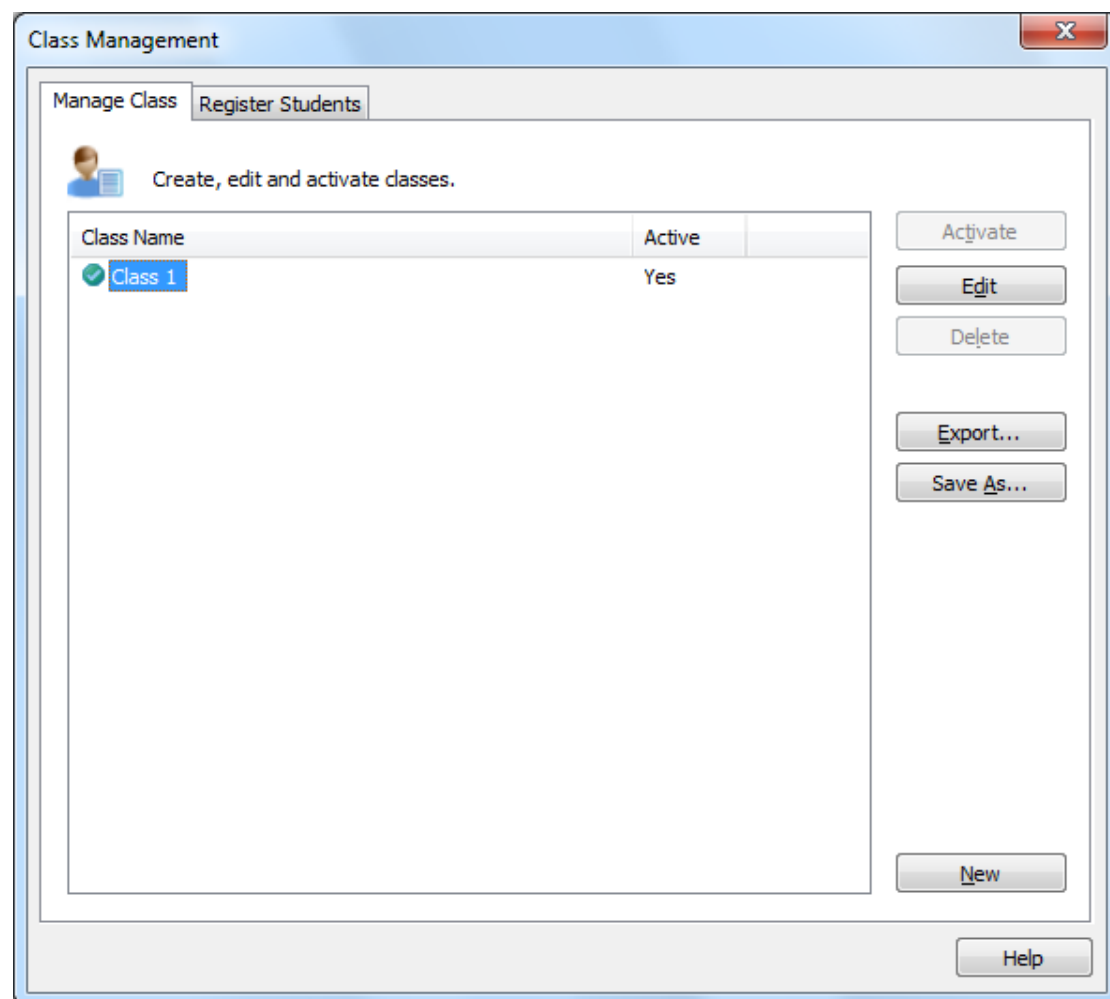
Sistem Classroom Management dibagi menjadi tujuh bagian berikut:

1. [Title Bar](#)
2. [Function Bar](#)
3. [View Mode](#)
4. [Class Model](#)
5. [Remote Message](#)
6. [Event Log](#)
7. [State Bar](#)

4 Fungsi Program Guru (Teacher Software)

4.1 Mengatur Kelas

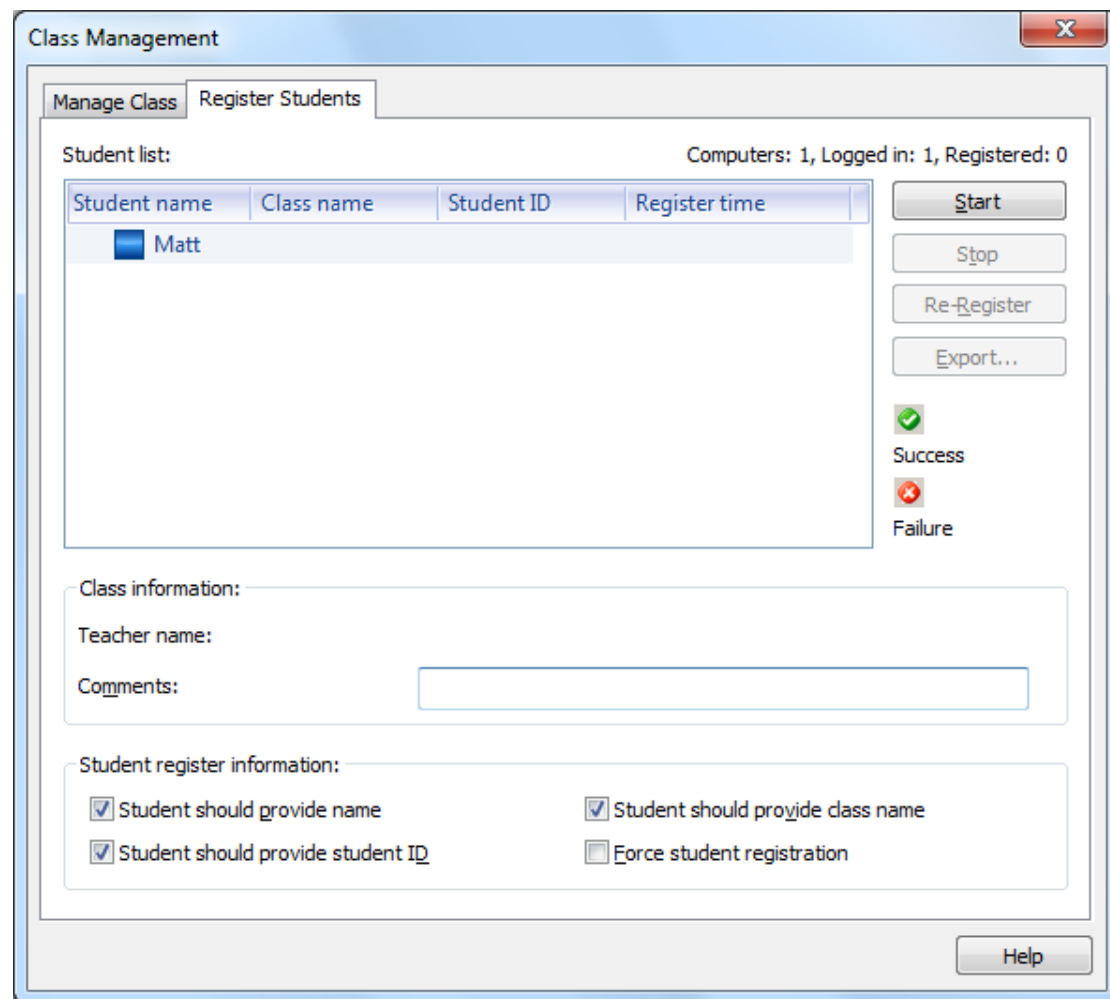
Guru dapat menggunakan fungsi ini untuk mengatur model kelas dan membiarkan siswa mendaftar. Klik tombol  **Manage Class** untuk menampilkan dialog seperti di bawah ini, guru dapat mengatur kelas pada dialog tersebut.



untuk mengatur kelas

1. Klik **Activate** untuk aktivasi kelas yang dipilih;
2. Klik **Edit** untuk mengedit kelas yang dipilih;
3. Klik **Export** untuk ekspor informasi class model;
4. Klik **Save As** untuk menyimpan class model;

5. Klik **Import** untuk mengimpor class model;
6. Klik **Delete** untuk menghapus class model.



Untuk Registrasi Siswa

1. Klik **Register Students** tab;
2. Pilih Informasi siswa yang anda inginkan;
3. Klik **Start** untuk memulai registrasi.

4.2 Screen Broadcast

Screen Broadcast adalah salah satu fungsi yang paling penting dari Classroom Management. Guru dapat menyiarkan layar untuk satu atau lebih dari siswa di kelas, baik Layar Penuh atau modus Windowed. Dalam mode Layar penuh, siaran mengisi layar siswa, dan mereka tidak dapat melihat atau menggunakan aplikasi lain selama

siaran. Dalam mode Windowed, desktop muncul di jendela pada desktop siswa dan mereka dapat beralih dari jendela ini untuk aplikasi lain.

Selain memungkinkan guru untuk menyiarkan jendela aplikasi normal, Classroom management memungkinkan guru untuk menyiarkan jendela aplikasi berikut, tanpa menonaktifkan DirectDraw percepatan sistem:

1. DirectDraw window
2. Direct3D window (for example, Cool 3D, AutoCAD, Pro-Engineer, and 3D MAX)
3. OpenGL window (for example, Quake III)
4. Full screen movie window (contoh : WinDVD Player, and the Windows Media Player)

Memulai Screen Broadcast

1. Pilih siswa yang akan anda berikan screen broadcast anda.
2. Klik icon **Screen Broadcast** di Function Bar
3. Classroom Management by Mythware program akan diminimalkan dan floating toolbar berikut akan ditampilkan di bagian atas desktop.



Menampilkan atau menyembunyikan antarmuka utama dari software di komputer guru.



Memulai atau mematikan broadcasting voice ke siswa.



Menampilkan Screen Pen.



Merekam operasi broadcast ke file.



Menyesuaikan kualitas gambar layar broadcast. Keempat tombol mewakili empat tingkat kualitas gambar: Sempurna, Baik, General, Low (dari kiri ke kanan).



Beralih di antara modus layar penuh dan Windowed.



Keluar dari Screen Broadcast.

4.3 Student Demonstration

Classroom Management by Mythware software memungkinkan guru untuk memilih siswa untuk menunjukkan operasi desktop untuk guru dan siswa lainnya. Dalam perjalanan demonstrasi, guru dapat mengontrol mouse dan keyboard siswa, berbagi kontrol dengan siswa, atau membiarkan siswa tetap mengontrol mouse dan keyboard. Dia juga bisa berbicara dengan siswa yang dipilih selama demonstrasi, sementara memungkinkan siswa lain untuk mendengar.

Memulai Student Demonstration

1. Klik icon siswa pada **Class Model** area;
2. Klik tombol **Student Demonstration** di Function Bar;
3. Pilih siswa untuk melihat Demonstration;
4. Jendela demonstrasi akan ditampilkan di layar guru dan layar siswa lainnya.

Mengambil Gambar pada Dekstop Siswa

1. Mulai demonstration;
2. Klik tombol **Save picture file** pada toolbar.

Merekam Proses Demonstrasi

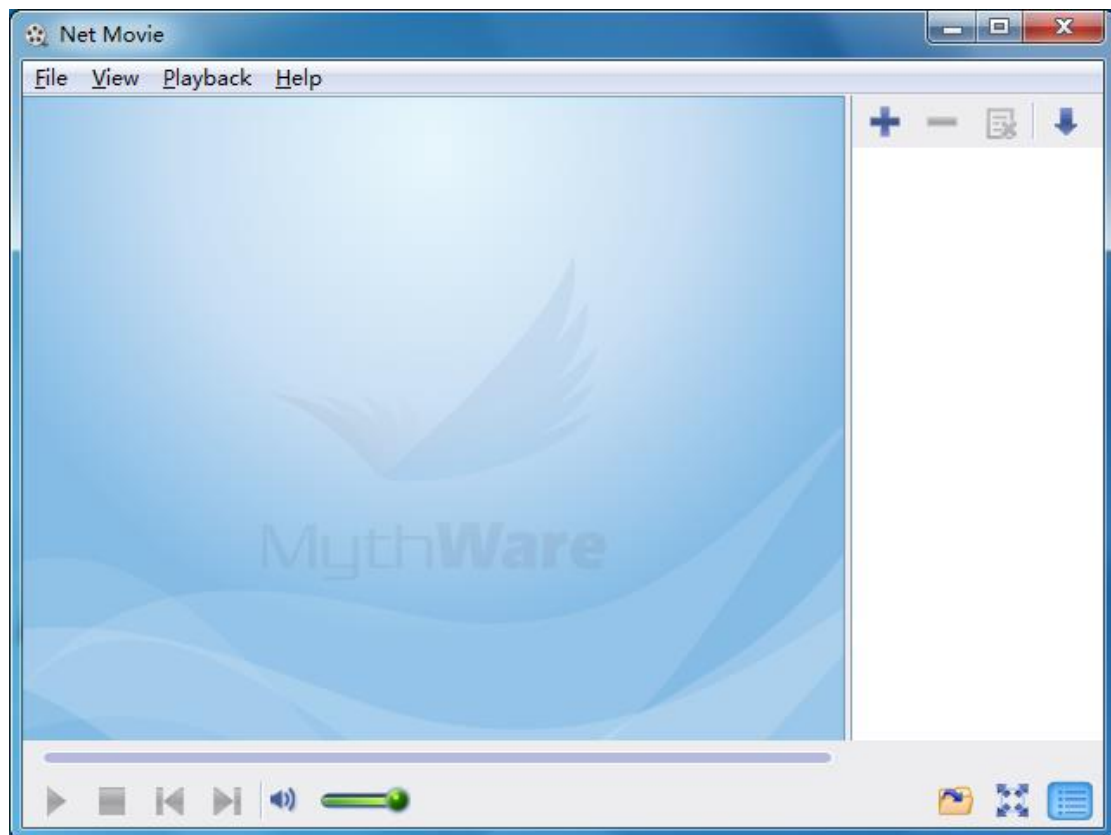
1. Mulai demosntrasi;
2. Klik Tombol **Record video file** pada toolbar.

4.4 Net Movie

Guru dapat memutar file media pada komputer dan disiarkan media untuk seluruh kelas. Siswa tidak perlu men-download file media. Guru tidak harus berbagi file media dengan siswa. Proses ini menggunakan media streaming melalui jaringan.

Tampilkan Movie Controller

1. Pilih Siswa di **Class Model** area;
2. Klik tombol **Net Movie** di Function Bar untuk membuka **Net Movie Controller**;



Memulai Net Movie

1. Klik **File-Open Media Files** atau klik  untuk membuka media file;
2. Media file otomatis memutar;
3. Klik  untuk menambah media file, klik  untuk menghapus media file, klik  untuk membersihkan playlist, dan klik  untuk mengganti playback mode;
4. Klik  membuat net movie dialog full screen / layar penuh;
5. Klik **View-Student List** atau **View-Playlist** atau  untuk menampilkan atau menyembunyikan list.

Menunda Net Movie

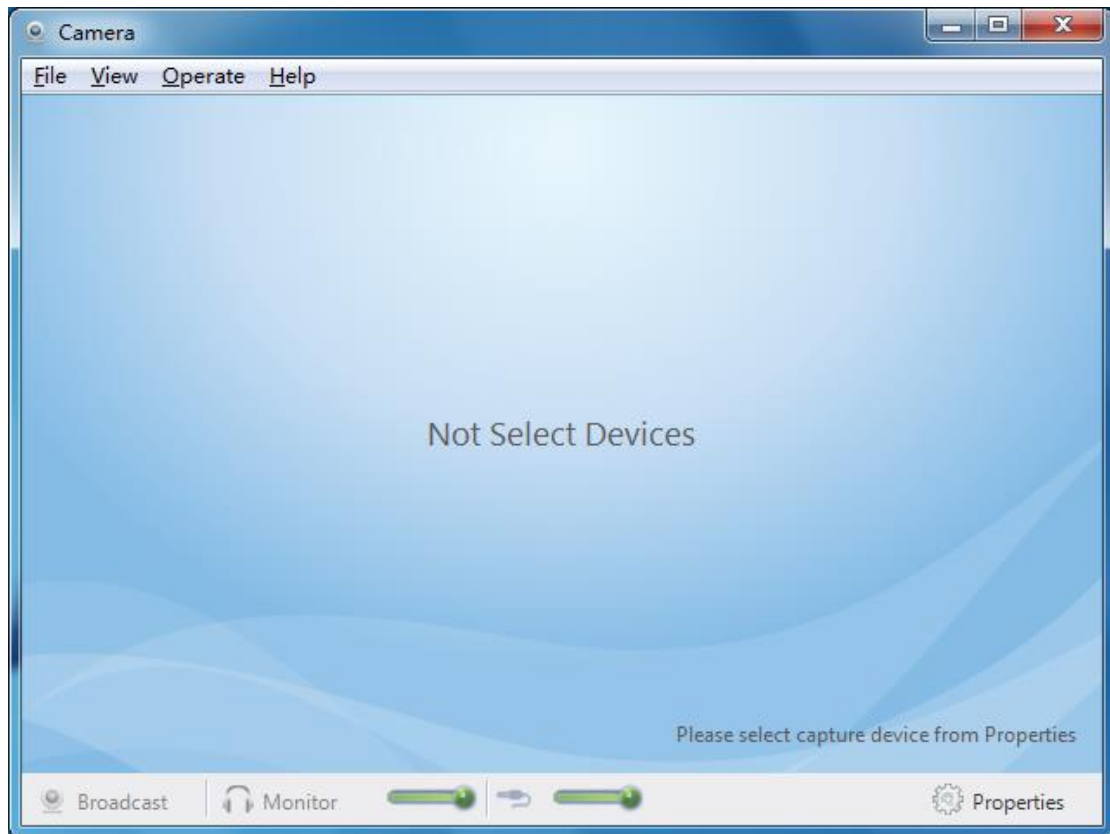
1. Putar net movie;
2. Pilih **Suspend** Menu pada **Playback** Menu di **Net Movie Controller**.

Melanjutkan Net Movie yang Di Tunda

Pilih **Resume** Menu pada **Playback** menu di **Net Movie Controller**.

4.5 Camera

Classroom Management by Mythware software memungkinkan guru untuk menyiarkan konten langsung dari sebuah kamera web USB ke beberapa siswa secara bersamaan. Guru juga bisa menyiarkan konten suara saat penyiaran konten langsung. Setelah guru memulai Camera, dialog berikut akan muncul.



Memulai Kamera

1. Pilih siswa pada Class Model;
2. Klik tombol **Camera** pada Function Bar;
3. **Camera** akan ditampilkan pada dekstop anda;
4. Klik tombol **Properties** untuk memilih perangkat audio dan video;
5. Klik tombol **Broadcast** pada **Camera** dialog.

4.6 Monitor & Control

Menggunakan Classroom Management Mythware, guru dapat memantau desktop siswa. Monitor window menampilkan gambar dari layar siswa. Guru secara bersamaan dapat melihat layar beberapa siswa, masing-masing di jendela sendiri. Dia juga bisa melihat

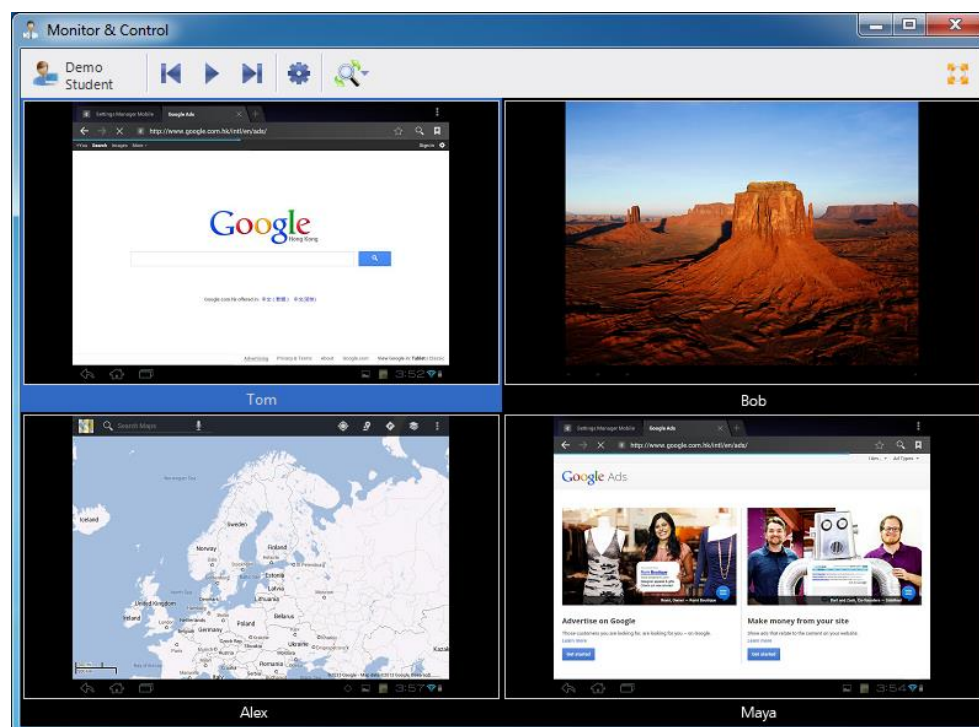
desktop yang mahasiswa individu dalam berjendela atau penuh tampilan layar. Kontrol Monitor bar dapat membantu scroll guru dari satu layar ke yang berikutnya, auto scroll ke layar berikutnya setelah waktu yang ditentukan, ulang posisi jendela, dan mengubah mode tampilan di setiap jendela Monitor. Guru dapat mengontrol desktop atau berbagi kontrol siswa dengan student. Guru juga dapat berbicara secara pribadi dengan siswa, sekaligus mengontrol desktop-nya.

Memonitor Siswa

1. Pilih satu siswa Class Model area;
2. Klik tombol **Monitor & Control** pada Function Bar;
3. Jendela dekstop siswa akan tampil pada layar anda.


Memonitor lebih dari satu siswa


1. Klik tombol **Monitor & Control** pada Function Bar. Akan muncul gambar seperti berikut :

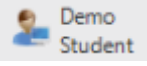


Tekan  untuk menampilkan layar siswa sebelumnya.

Tekan  untuk menampilkan layar siswa berikutnya.

Tekan  untuk auto-toggle layar, dan memonitor siswa pada gilirannya.

Tekan  untuk menyesuaikan tampilan gambar pada monitor.

Tekan  untuk demo siswa yang dipilih.

Catatan

✧ Jumlah default monitor jendela adalah 4 dan maksimal adalah 9.

4.7 Remote Command (kendali jarak jauh)

Classroom Management by Mythware software memungkinkan Anda untuk mengendalikan jarak jauh, baik mematikan atau reboot (muat ulang) semua PC dan tablet siswa.

4.7.1 Remote Shutdown (mematikan jarak jauh)

Remote Shutdown memungkinkan guru untuk mematikan tablet semua siswa atau dipilih dengan hanya satu klik mouse. Ini akan membantu guru mengelola tablet siswa

Mematikan Tablet Siswa

1. Pilih siswa pada **Class model**;
2. Klik tombol **Remote Command** pada Function Bar;
3. Pilih **Shutdown** dari pop-up menu. **Shutdown student PC** dialog box akan ditampilkan;

4. Klik **OK**.

4.7.2 Remote Reboot (muat ulang)

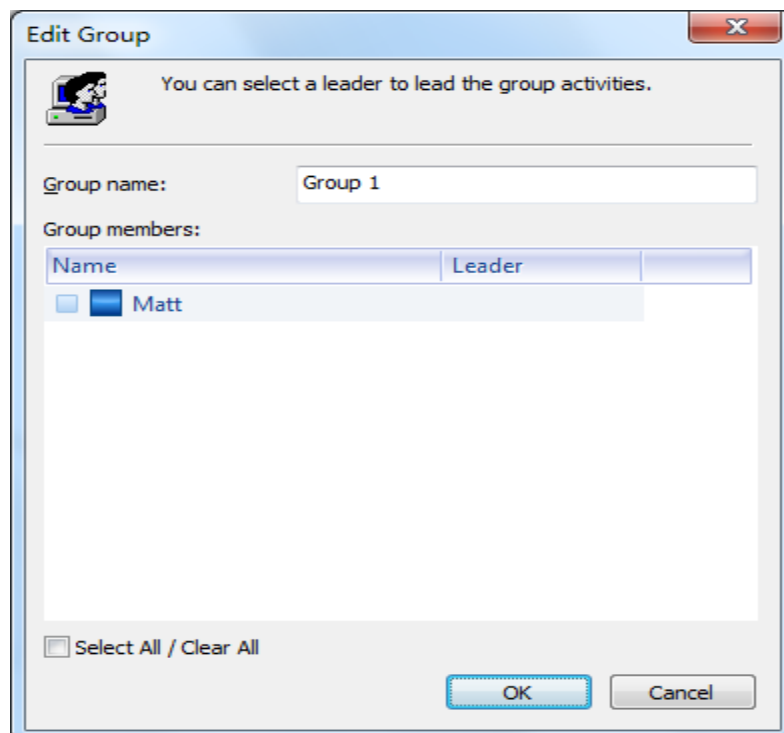
Remote Reboot memungkinkan guru untuk reboot (muat ulang) tablet semua atau dipilih siswa dengan hanya satu klik mouse.

Memuat Ulang Tablet Siswa


1. Pilih siswa di **Class model**;
2. Klik tombol **Remote Command** pada Function Bar;
3. Pilih **Reboot** di pop-up menu. **Reboot student PC** dialog box akan muncul;
4. Klik **OK**.

4.8 Group Management


Group Management memungkinkan guru untuk membagi siswa di Class Model saat diaktifkan ke dalam kelompok yang berbeda untuk melakukan kegiatan Pengajaran Group Chat dan kelompok




Membuat Grup

1. Pilih siswa pada Class Model yang ingin anda buat dalam grup;
2. Tarik Siswa ke tombol  pada Class Model area;
3. Masukkan **Group name** di tampilan pop-up **New Group**;
4. Klik tombol **OK** untuk menyelesaikan pembuatan sebuah grup baru.

Or

1. Klik tombol  button pada Class Model area;
2. Masukkan **Group name** di tampilan pop-up **New Group**;
3. Tandai siswa yang ingin anda pilih;
4. Klik tombol **OK** untuk menyelesaikan pembuatan sebuah grup baru.


Memilih Grup Leader

1. Pilih siswa yang ingin anda atur dalam Class Model area;
2. Klik tombol  pada Class Model area.

Or

1. Klik kanan siswa yang ingin anda atur dalam Class Model area;
2. Pilih **Group Leader** pada pop-up menu.

Menghapus Grup

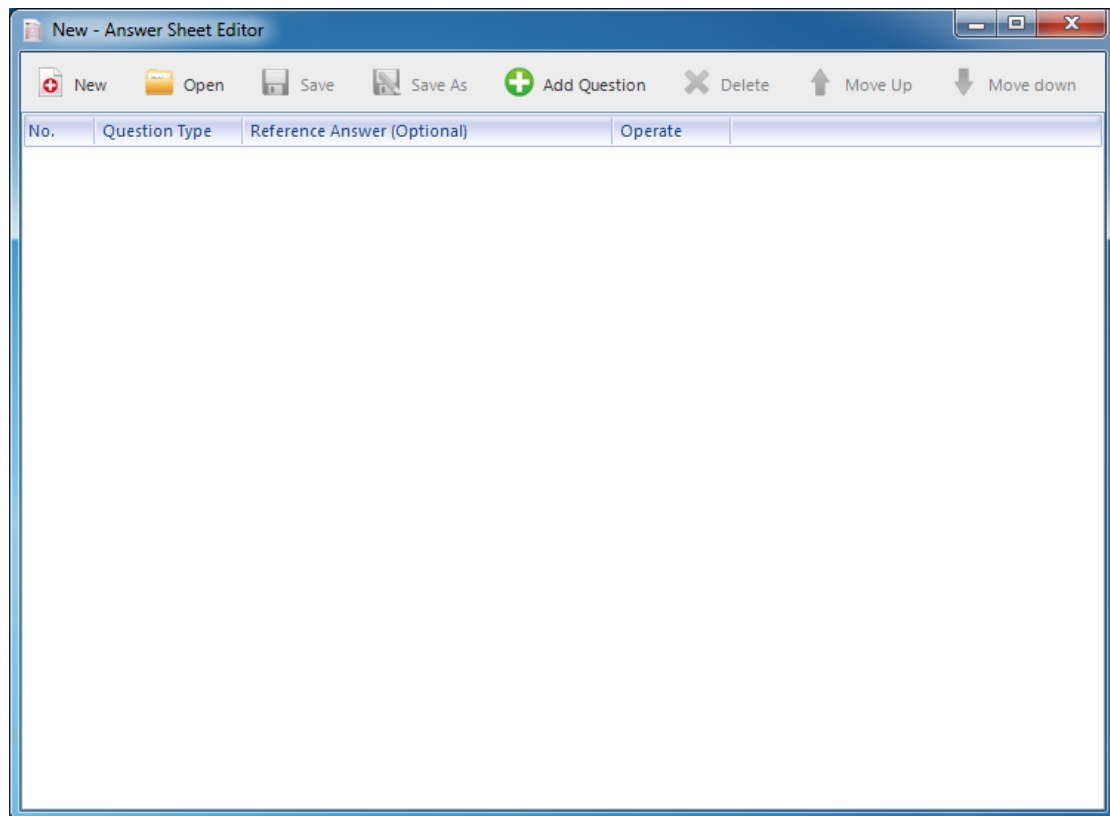
1. Pilih Tab grup yang ingin dihapus;
2. Klik tombol  di Class Mode Area;
3. Klik **Ok** pada pop-up konfirmasi untuk menyelesaikan proses penghapusan grup.

4.9 Kuis Berdasarkan Lembar Jawaban


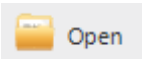
4.9.1 Membuat Lembar Jawaban




Guru dapat menggunakan Lembar Jawaban Editor untuk mengedit lembar jawaban Kuis. Ini adalah program yang berdiri sendiri, sehingga guru dapat mengedit lembar jawaban di rumah dengan itu.

Lembar Jawaban terdiri dari bagian pertanyaan yang berbeda yang dapat dibuat oleh guru. Setiap kelompok berisi beberapa pertanyaan yang dapat dikategorikan menjadi 4 jenis: Multi-choice question, True or false question, Fill-in-blank question and Essay question.



Merubah Lembar Jawaban

1. Klik tombol  **New** untuk membuat lembar jawaban baru, kemudian edit. Klik tombol  **Open** untuk membuka lembar jawaban yang ada, kemudian edit;

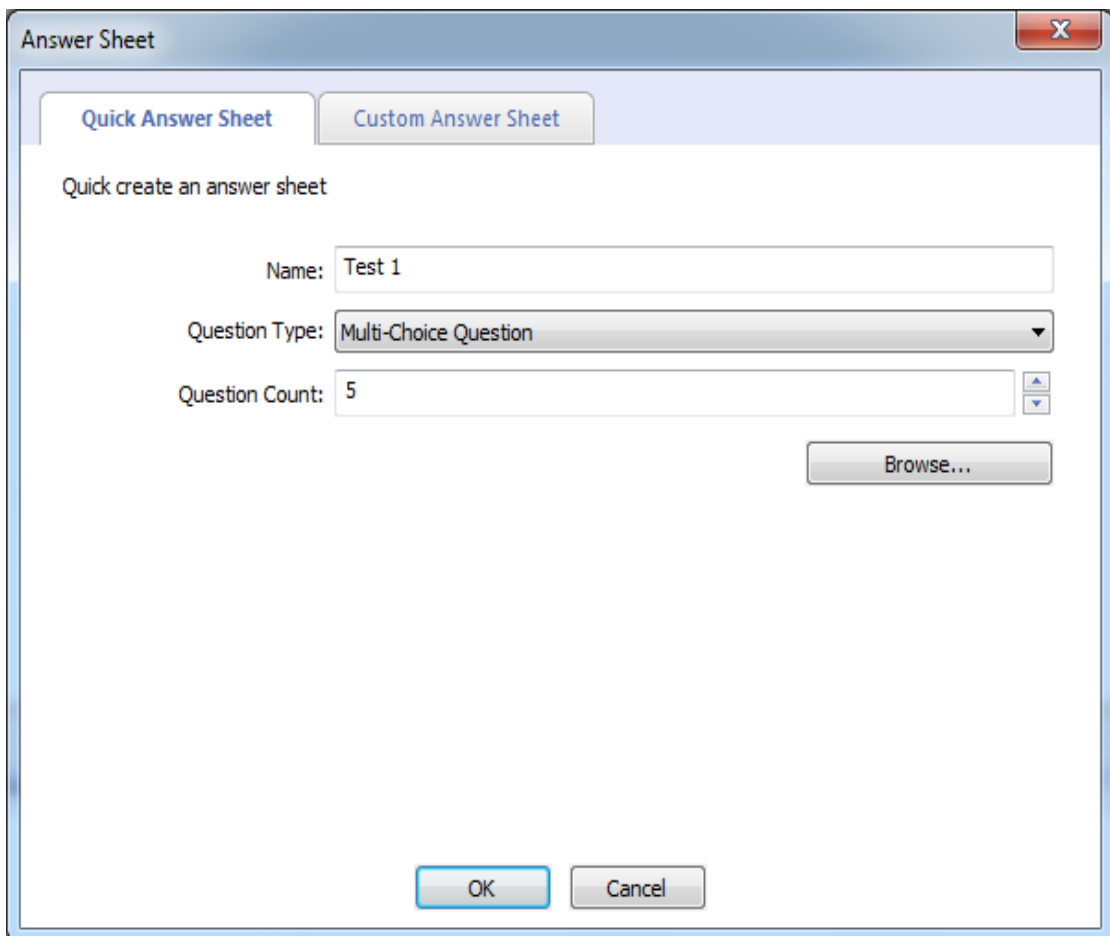
2. Klik tombol  **Add Question** untuk menambah sebuah soal atau soal grup. Guru dapat menambah 4 jenis soal, yaitu Multi-choice question, True or false question, Fill-in-blank question and Essay question;
3. Guru dapat menghapus dan memindahkan letak soal ke atas atau ke bawah;
4. Klik tombol  **Save** atau  **Save As** untuk menyimpan lembar jawaban.

4.9.2 Memulai Kuis

Guru menggunakan lembar jawaban untuk menjalankan tes cepat ke satu atau lebih siswa selama kelas.

Untuk Memulai Kuis

1. Klik **Start Quiz** untuk membuka Answer Sheet dialog;



2. mode antara lembar jawaban cepat, lembar jawaban buatan dan lembar jawaban yang sudah ada;
3. Klik **OK**.

Memulai Kuis dengan Lembar Jawaban Yang Sudah Ada

1. Masuk pada Quick Answer Sheet tab di Answer Sheet dialog;
2. Klik tombol **Browse** dan pilih sebuah lembar jawaban;
3. Klik **OK**.

Memulai Kuis dengan Lembar Jawaban Cepat

1. Masuk pada Quick Answer Sheet di Answer Sheet dialog;
2. Atur nama Lembar jawaban, Tipe Soal dan Jumlah Soal;
3. Klik **OK**.

Memulai Kuis dengan Lembar Jawaban Buatan

1. Masuk pada Custom Answer Sheet di Answer Sheet dialog;
2. Atur nama Lembar Jawaban;
3. Klik tombol **Add Question** untuk menambah soal, dan anda dapat memilih satu tipe soal dari list tipe soal;
4. Ulang tahap 3 sampai semua soal telah ditambahkan;
5. Klik **OK** untuk memulai kuis.

Setelah memilih lembar jawaban, Class Model akan beralih ke Test View.

All Members				
Student Name	Student Status	Answer Status		
Jone	Quizing	✓ ✗ ✓		
Helen	Quizing	✓ ✓ ✗		
Mary	Quizing	✗ ✓ ✗		

No.	Question Type	Correct Rate	Statistical Result	Detail
1	Multi-Choice Question	66%	A: 1 B: 2 C: 1 D: 0	View
2	Fill-in-Blank Question	66%	fall(2) failed(1)	View
3	True or False Question	33%	✓ (2) ✗ (1)	View
4	Essay Question			View

Guru dapat memeriksa status jawaban siswa dan tingkat akurat pertanyaan objektif langsung dalam pandangan ini, mereka juga dapat memeriksa informasi detail dari setiap pertanyaan.

Untuk Periksa Detail Setiap Pertanyaan

1. Klik tombol [View](#) dalam deretan pertanyaan tertentu, dan kemudian Anda dapat melihat jawaban dari setiap siswa;
2. Klik [Back](#) untuk kembali ke antarmuka awal.

Untuk Menghentikan Kuis

1. Klik tombol [Stop](#) untuk berhenti;
2. Menunggu untuk mengumpulkan jawaban dari siswa, guru juga dapat mengklik tombol [Stop Collection](#) untuk menghentikan pengumpulan;
3. Klik [Exit](#) untuk kembali ke antarmuka awal;
4. Kemudian anda dapat klik [Start Quiz](#) untuk memulai kuis baru.

4.10 Survey

Fungsi Survei memungkinkan guru untuk menguji 'kemampuan dengan satu pertanyaan tunggal dan siswa siswa jawaban segera. Guru juga dapat menggunakan fungsi Survey ini untuk melakukan beberapa survei

The screenshot shows a 'Survey' dialog box with the following components:

- Header:** 'Survey' title bar with standard window controls.
- Instructions:** 'Creating a Survey consists of the following steps: select the question type, enter the question title and answer choices, and change the duration. If the survey will not be graded, select "No correct answer".'
- Question type:** A dropdown menu currently set to 'Multi-choice question'.
- Question text:** A text area containing 'Mary _____ English everyday.'
- No correct answer:** An unchecked checkbox.
- Options:** A list of checkboxes with labels: A reading, B read, C reads (checked), D, E, F, G, H.
- Quiz results:** A table with columns: Student name, Time, Answer, Results.
- Progress bar:** A horizontal bar showing 0% completion. Below it, a small bar chart shows 0 for A, 0 for B, and 0 for C (marked with a green checkmark).
- Duration:** Two spinners for 'Min' (set to 1) and 'Sec' (set to 0).
- Remaining time:** A digital display showing '00:48'.
- Buttons:** 'Help', 'Stop', and 'Exit' at the bottom.

Memulai survey

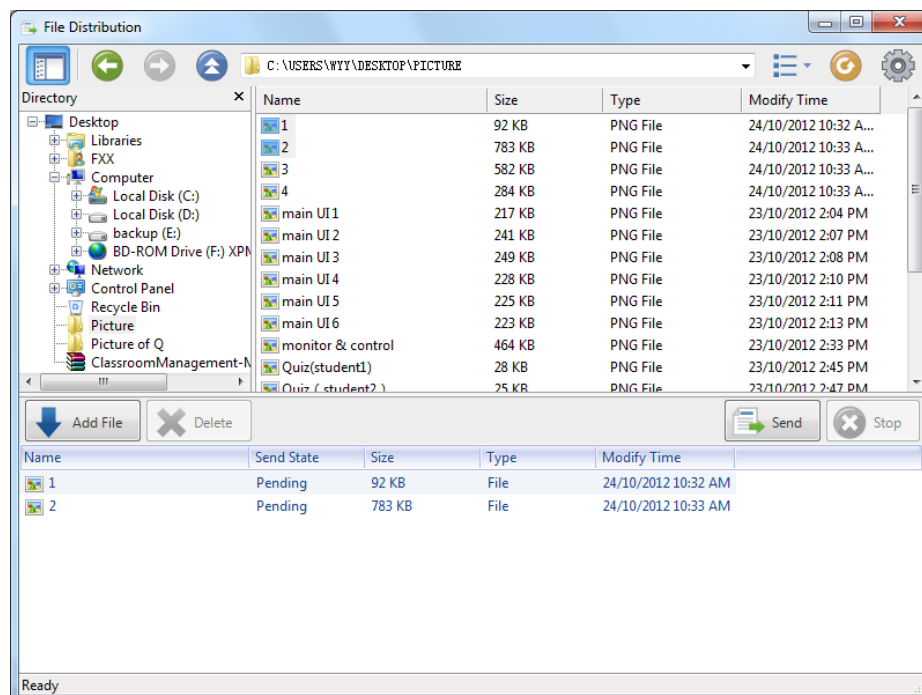
1. Klik ikon **Survey** pada Function Bar di interface awal software guru;
2. Buka **Survey** dialog;
3. Pilih tipe pertanyaan yang anda inginkan dari **Question type** drop-down list. (tiga tipe pertanyaan yang tersedia: one-answer questions, multi-choice questions dan True-or- False questions);
4. Masukkan judul Soal kotak **Question title**;
5. Pada kotak **Option**, masukkan isi untuk setiap pilihan dan juga mengatur jawaban untuk setiap pertanyaan;;
6. Pada kotak **Duration**, masukkan waktu durasi untuk survei;
7. Klik tombol **Start**.

Untuk Mendapatkan jawaban Siswa Segera

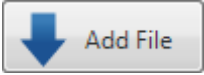

1. Klik ikon **Survey** pada Function Bar pada halaman awal software guru;
2. Mulia sebuah Survey;
3. Informasi jawaban dari siswa akan ditampilkan pada sisi kanan dari **Survey** dialog;
4. Selama proses **Survey**, jika seorang siswa menjawab soal, nama siswa, waktu penyelesaian, jawaban asli dan nilai akan ditampilkan pada list;
5. Statistik akan diperbarui real-time selama proses Survey.

4.11 Distribusi File

Classroom Management by Mythware software memungkinkan guru untuk mendistribusikan secara bersamaan file atau direktori ke beberapa siswa. Sebelum file mendistribusikan, guru dapat menentukan jalan target bagi siswa. Jika jalan target tidak ada, maka akan otomatis dibuat. Jika file target dan jalan sudah ada, perangkat lunak memungkinkan Anda untuk memilih apakah atau tidak untuk memungkinkan Timpa otomatis dari file asli.

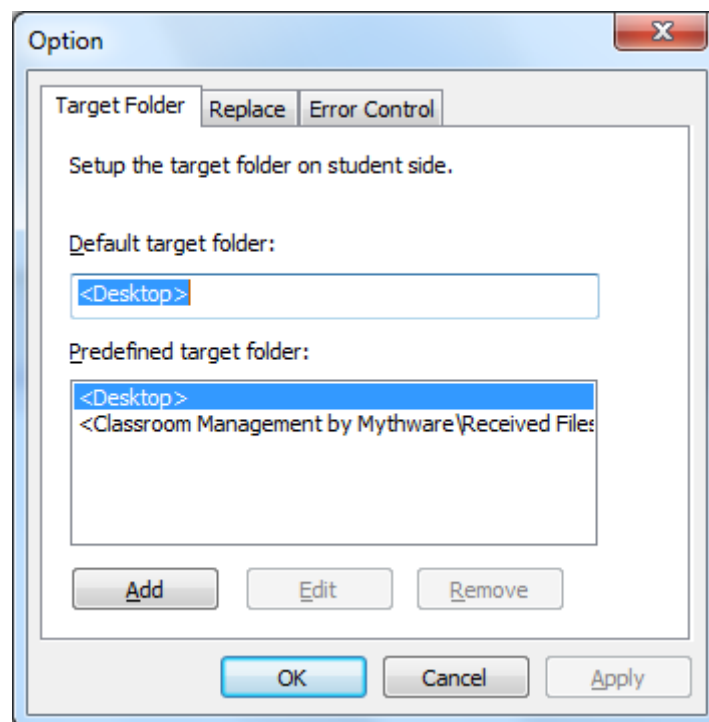


Untuk memulai distribusi file

1. Pilih siswa pada **Class Model**;
2. Klik tombol **File Distribution** pada Function Bar;
3. Jendela **File Distribution** ditampilkan;
4. Browse (jelajah), Pilih file atau direktori tekan tombol  untuk menambah **Send list**;
5. Klik tombol  pada Send List toolbar di jendela **File Distribution**.

Untuk mengubah letak target file yang didistribusikan

1. Klik tombol  pada **File Distribution** dialog, kemudian akan muncul seperti yang di bawah ini;



2. Klik **Add** pada **Option** dialog untuk menambah sebuah target folder baru;
3. Pilih target folder pada kolom **Predefined target folder**;
4. Klik **Apply**.

4.12 Penyampaian File

Fungsi Penyampaian Berkas memungkinkan siswa untuk menyerahkan pekerjaan mereka ke direktori yang ditentukan pada komputer guru-side. Guru dapat mengelola apakah atau tidak untuk menerima semua file yang disampaikan oleh siswa, atau memilih untuk menerima satu file mahasiswa pada suatu waktu.

Untuk mengatur Penyampaian File

1. Ubah Class Model area **View Mode** menjadi **File Submission Mode**;
2. Pilih siswa yang ingin anda atur;
3. Klik tombol **Enable** atau **Disable** pada class Model area.

Untuk menerima file yang dikirim Siswa

1. Siswa mengirim file permintaan;
2. Lihat **File Submission Request** pada **File Submission Model**;
3. Nama siswa, ukuran file dan jumlah file akan ditampilkan di list,
4. guru dapat memilih satu nama siswa dan klik **Accept** di sisi kanan;
5. sebuah pesan akan muncul di Event Area di halaman utama software guru, isinnya adalah : "**I have submitted my files**".

Fungsi Submission Berkas juga memungkinkan guru untuk mengatur jumlah dan ukuran batas untuk file-siswa yang disampaikan, untuk mencegah siswa dari mengirimkan terlalu banyak file sekaligus, atau file yang terlalu besar.

Untuk Mengatur Batas Nomor dan Ukuran

1. Klik tombol **Set submitted folder** di halaman utama;
2. Pilih **Limit file size** dan masukkan batas ukuran file di **Option** dialog;
3. Pilih **Limit number of files** dan masukkan batas nomor file di **Option** dialog;
4. Klik tombol **OK**.

4.13 Pengumpulan File

File Collection memungkinkan guru untuk membuka dialog file Submission pada saat yang sama sehingga guru dapat mengumpulkan file siswa ke direktori yang sama.

Untuk memulai pengumpulan berkas

1. Klik ikon **File Collection** pada Function Bar di software guru;
2. **File Submission** dialog muncul di software siswa;
3. Guru dapat membuka folder yang dikirim Class Model area setelah semua siswa sudah mengirimkan file.

4.14 Screen Recording and Playback

Classroom Management by Mythware software memungkinkan guru untuk merekam operasi dari desktop ke dalam file ASF, dan kemudian pemutaran operasi ini kemudian. Selama rekaman, guru dapat menghentikan sebentar rekaman untuk kemudian memulai kembali. Ketika ia terus merekam, data baru direkam akan ditambahkan ke file sebelumnya. Guru juga dapat meluncurkan **Screen Pen** untuk membubuhi keterangan layar dan merekam penjelasan juga. Selama rekaman, ia juga bisa menggunakan mikrofon untuk merekam suaranya.

Classroom Management by Mythware software memungkinkan guru untuk menggunakan fungsi **Net Movie** untuk membuka file rekaman dan memainkannya kembali di kelas seperti **Broadcast** Layar. Jika ia merekam dengan audio, suaranya dapat disiarkan ke siswa juga.

Untuk memulai merekam layar

1. Klik kanan di bagian kosong **Title bar**;
2. Klik **Screen Record** di Pop Menu;
3. Pada **Screen Record** dialog, tulis target nama file dan klik **Save**;
4. **Screen Record Toolbar** akan ditampilkan pada bagian atas di dalam layar, seperti

di bawah ini;



menampilkan atau menyembunyikan interface awal pada program guru.



gunakan **Screen Pen** saat menjalankan fungsi **Screen Record**, dan tambahkan penjelasan di layar.



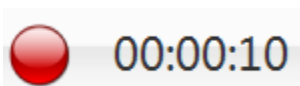
menunda proses perekaman aktivitas layar.



melanjutkan proses perekaman aktivitas layar.



menghentikan proses perekaman aktivitas layar.



Indikator ketika proses merekam sedang berlangsung, dengan menunjukkan waktu perekaman.

5. Pada saat ini tombol Record di sisi atas gambar di atas akan berkedip terus menerus dan waktu perekaman akan ditampilkan juga.

Untuk memutar File yang telah direkam

1. Klik tombol **Net Movie** pada Function Bar;
2. Dari **Open File** dialog, pilih salah satu file rekaman dan klik **OK**.

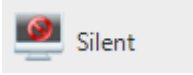
Catatan

✧ Pada komputer yang terinstal Classroom Management by Mythware software,

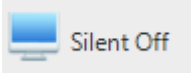
guru dapat menggunakan Windows Media Player untuk memutar file rekaman.

4.15 Silent & Silent Off

4.15.1 Silent

Pilih satu atau lebih siswa dan klik tombol  untuk menjalankan **Silent**, mouse dan keyboard dari siswa tersebut akan terkunci, dan mereka tidak dapat mengoperasikannya.

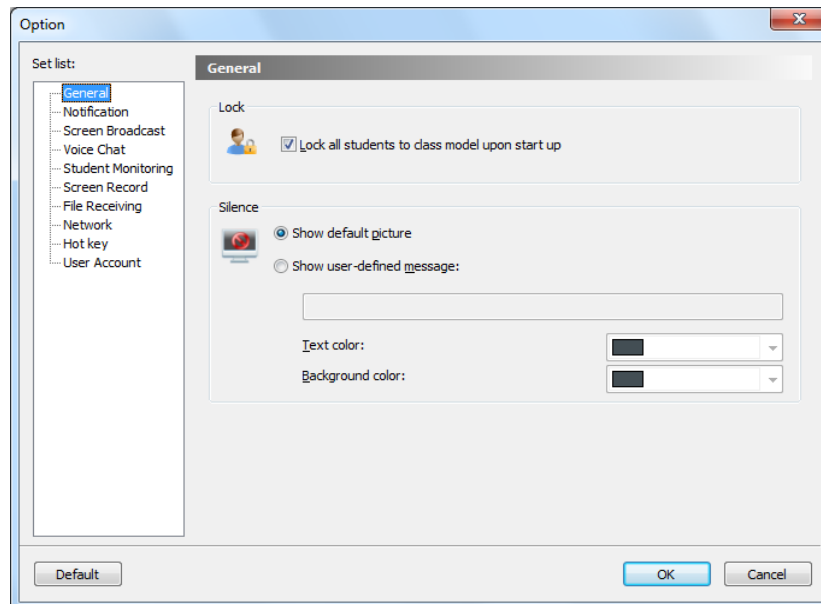
4.15.2 Silent Off

Pilih satu atau beberapa siswa yang Silent-nya telah aktif dan klik tombol  untuk menjalankan **SilentOff**, mouse dan keyboard mereka akan kembali normal.

5 Pengaturan Software Guru

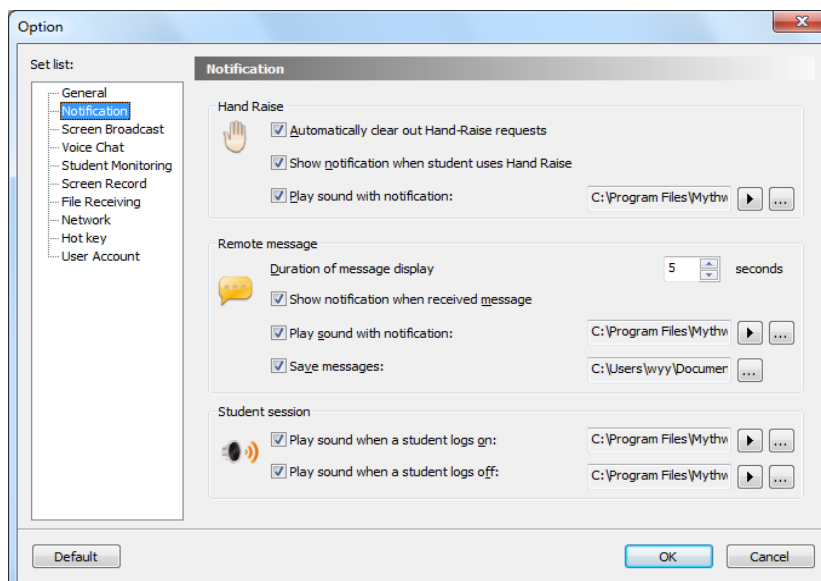
5.1 General (umum)

Pada bagian ini, guru dapat memilih untuk mengunci semua siswa untuk kelas model pada start up dan mengatur properti dari silence.



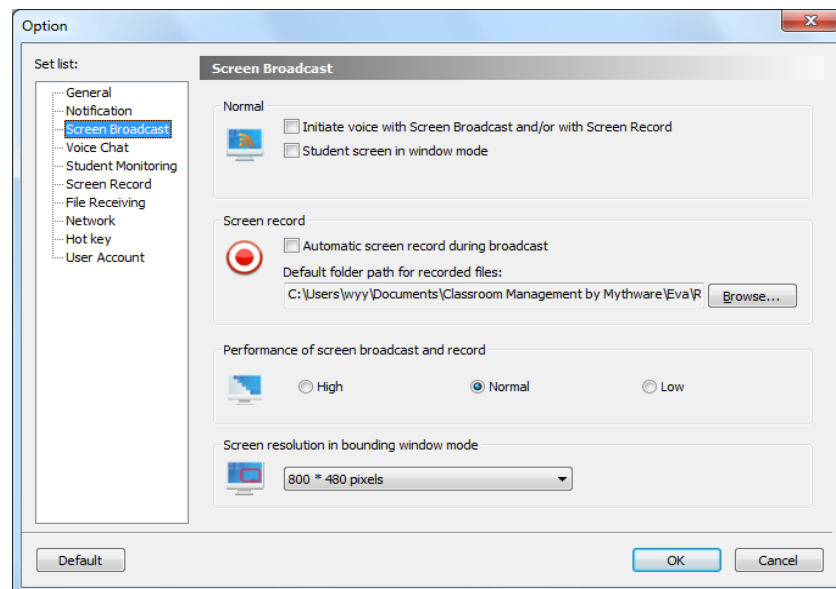
5.2 Notification (Pemberitahuan)

Pada bagian ini, guru dapat mengatur properti dari Call, pesan jauh dan sesi siswa.



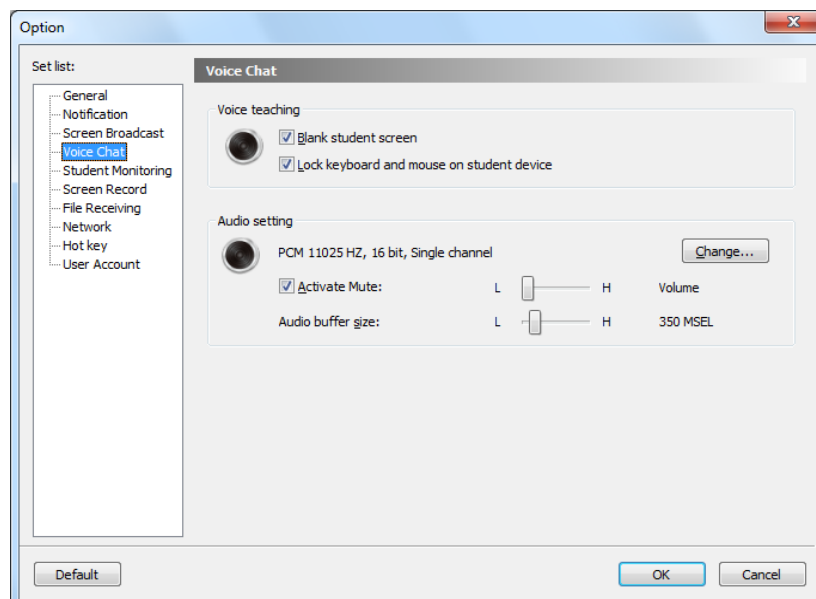
5.3 Screen Broadcast

Pada bagian ini, guru dapat memilih mode default bagian siswa selama proses Screen Broadcast. Selain itu, guru dapat mengatur jalur tabungan dan kinerja rekor layar selama proses Screen Broadcast.



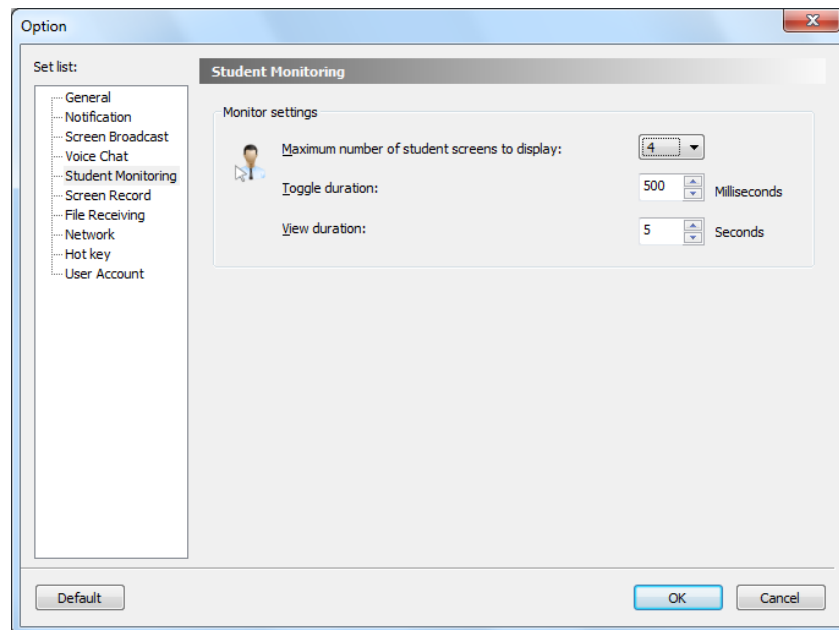
5.4 Voice Chat (Obrolan Suara)

Pada bagian ini, guru dapat mengatur properti dari Obrolan Suara, seperti layar kosong siswa, keyboard dan mouse kunci pada perangkat siswa.



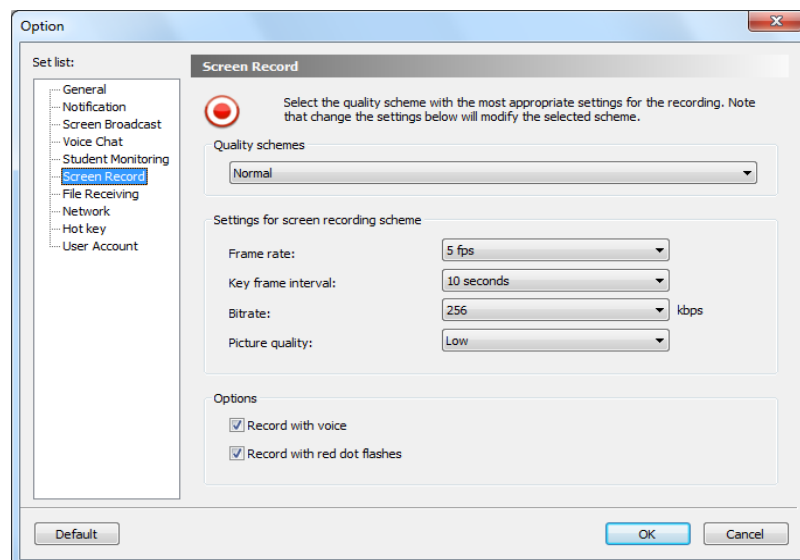
5.5 Student Monitoring (Memonitor Siswa)

Pada bagian ini, guru dapat menetapkan jumlah maksimum untuk menampilkan, beralih durasi dan melihat durasi untuk memantau.



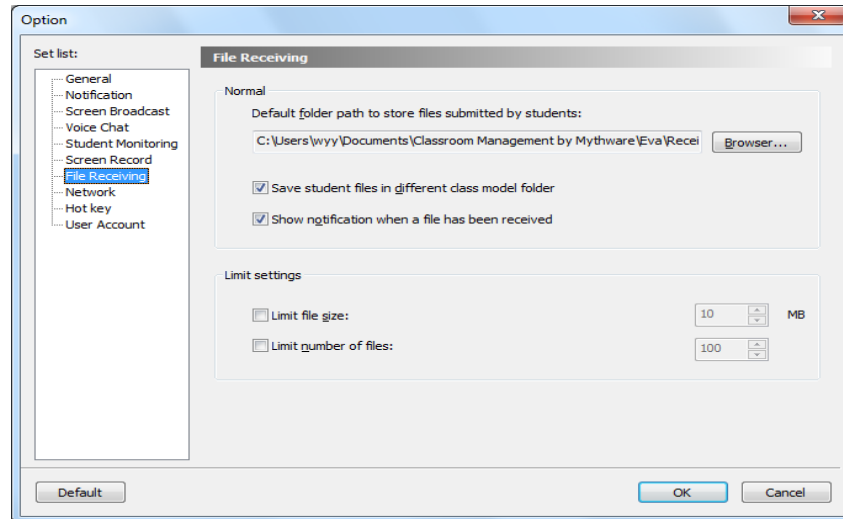
5.6 Screen Record (Merekam Layar)

Pada bagian ini, guru dapat mengatur skema kualitas, rekaman skema, dan apakah untuk merekam suara selama rekaman layar.



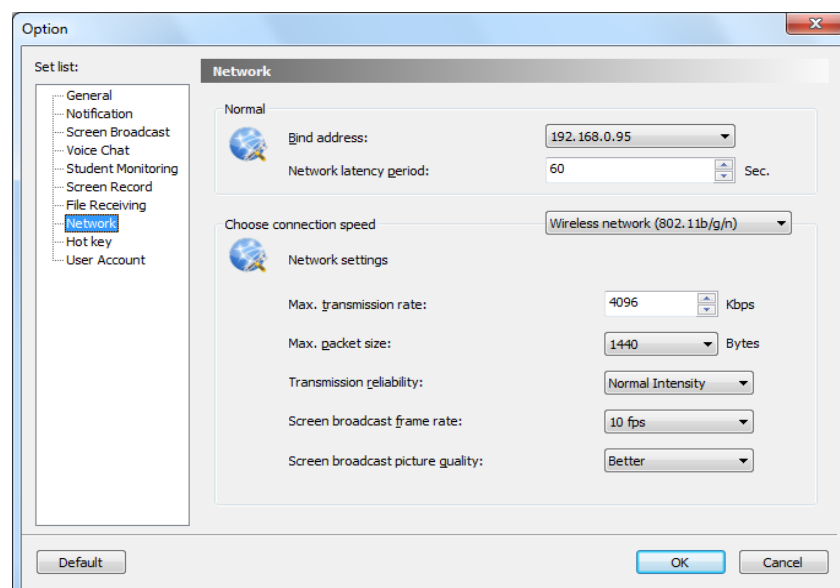
5.7 File Receiving (Menerima File)

Pada bagian ini, guru dapat memilih folder yang digunakan untuk menyimpan file yang disampaikan oleh siswa, dan mereka dapat mengatur pembatasan ukuran file dan nomor.



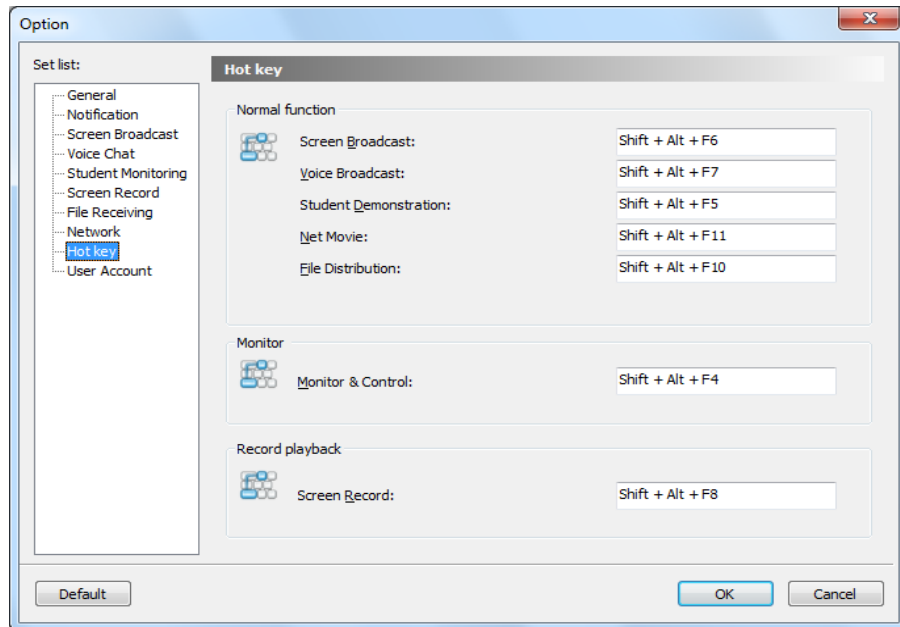
5.8 Network (Jaringan)

Pada bagian ini, guru dapat memilih alamat IP untuk mengikat dengan sisi guru dan mengatur periode latency jaringan. Selain itu, ia dapat mengatur beberapa bidang lain dari jaringan.



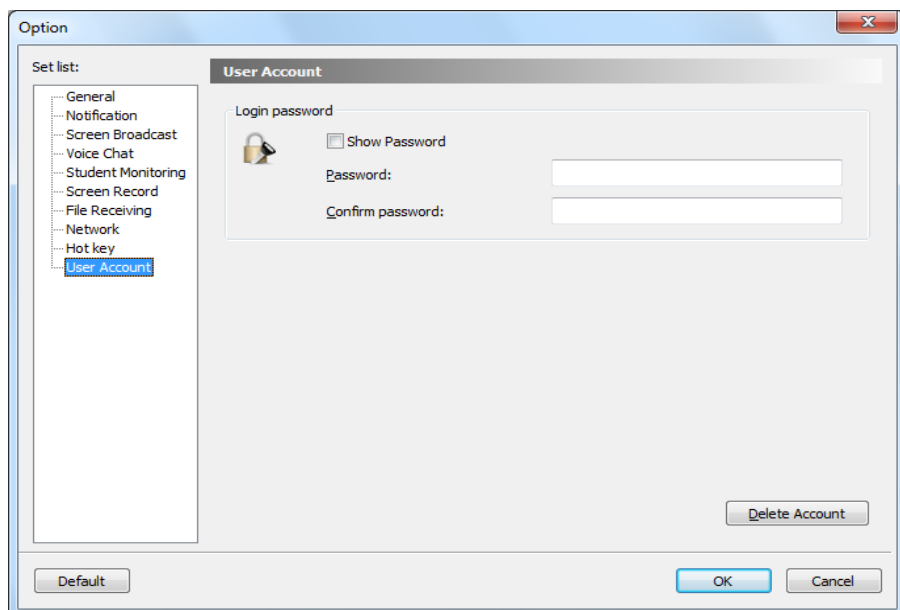
5.9 Hot key

Di bagian ini Guru dapat mnegganti Hot Key sesuai kebutuhan..



5.10 User Account (Akun Pengguna)

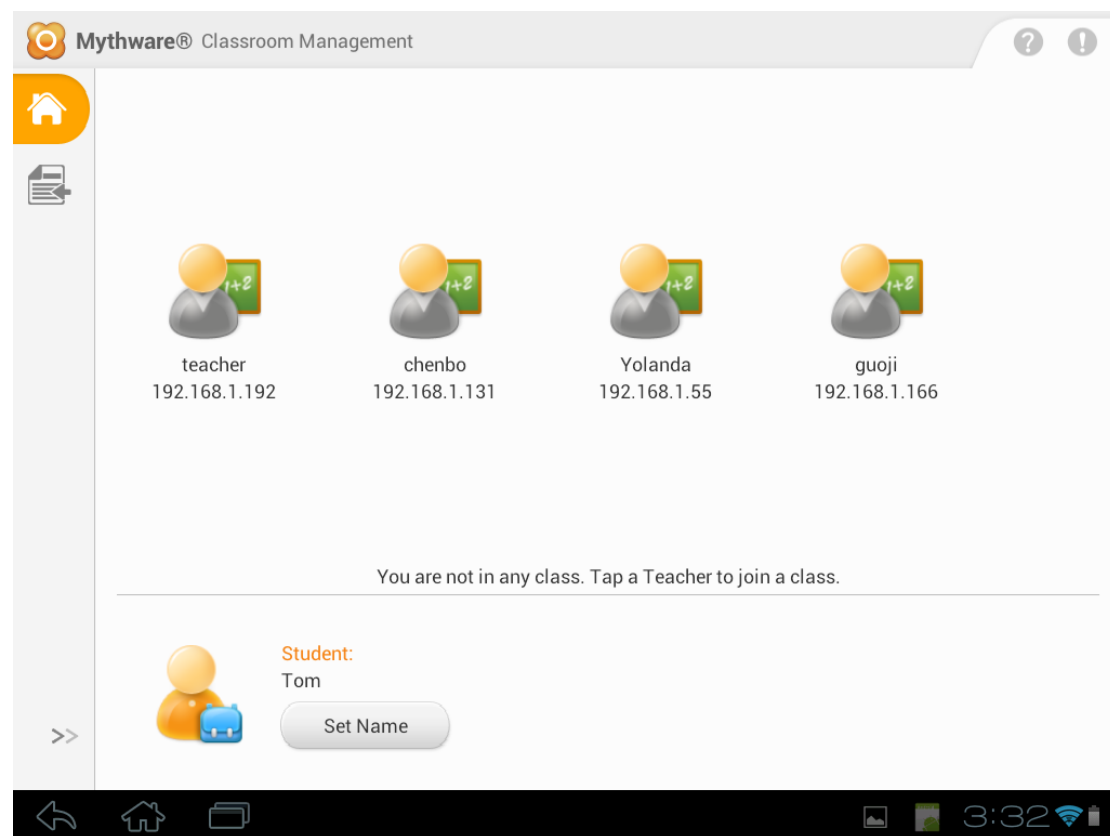
Pada Bagian Ini Guru dapat mengganti Password.



Student Side

6 Antar Muka dari Sisi Siswa

Setelah Kelas Manajemen oleh perangkat lunak Mythware diinstal, siswa dapat bergabung dalam kegiatan kelas dengan UI sentuh berikut.



6.1 Ikon Aplikasi



Setelah perangkat lunak terinstal, ikon aplikasi akan ditambahkan ke daftar aplikasi pad.

Setelah siswa menyentuh ikon, mereka akan memasuki antarmuka aplikasi ini.

7 Student Login

7.1 Mengganti Nama Login

Sebelum Anda terhubung ke guru, Anda harus mengatur Username.

Mengganti Nama

1. Sentuh nama site ikon pada UI sentuhan, dialog set Nama akan muncul.
2. Pada dialog Set Nama, masukkan nama login Anda.
3. Klik Ok.

Catatan

- ✧ Nama ini akan digunakan sebagai ID unik bagi Anda untuk terhubung ke guru Anda. Untuk siswa terhubung ke guru yang sama, nama yang identik tidak diperbolehkan. Jika Anda memiliki sama Nama Pengguna sebagai siswa lain, guru Anda secara otomatis akan memberitahukan Anda tentang situasi dan membiarkan Anda memilih nama lain ketika Anda login waktu berikutnya.
- ✧ Anda dapat mengubah nama offline anda.

7.2 Menghubungkan Guru

Setelah komputer Anda terhubung ke jaringan nirkabel atau LAN, Kelas Manajemen oleh perangkat lunak Mythware otomatis akan me-refresh daftar guru pada jaringan. Anda kemudian dapat memilih guru sendiri dan mulai belajar.

Untuk Terhubung ke Guru

1. Sentuh nama guru di UI.
2. Jika ini adalah pertama kalinya Anda untuk terhubung ke guru tertentu, permintaan Anda harus disetujui oleh guru bahwa sebelum Anda dapat

bergabung kelas. Guru dapat menerima permintaan koneksi Anda, atau menolaknya.

3. Jika guru menolak permintaan koneksi Anda, Anda akan menerima pesan prompt: "Guru yang Anda pilih telah menolak koneksi Anda!"
4. 4. Jika Anda menyambung kembali ke guru Anda ayng sebelumnya sudah terhubung, permintaan sambungan Anda akan diterima secara otomatis.

Koneksi Otomatis untuk Guru

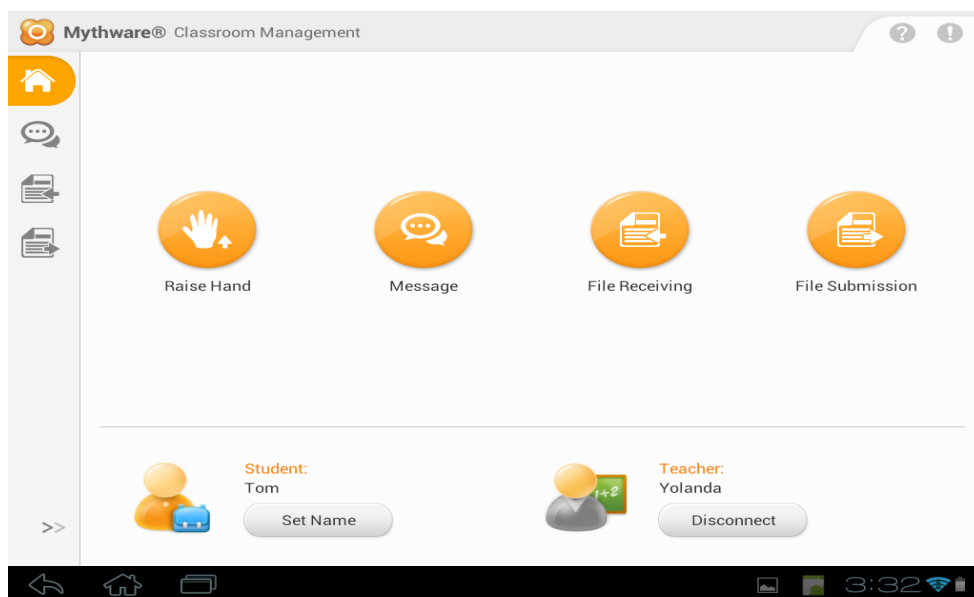
Ketika seorang guru meluncurkan Manajemen Kelas oleh perangkat lunak Mythware dan mengeksekusi fungsi Lock untuk menegaskan hubungan siswa, siswa yang belum terhubung ke setiap guru akan terhubung langsung ke guru itu. Siswa tidak dapat memilih guru dalam hal ini.

Untuk Memutus Koneksi Dengan Koneksi Guru

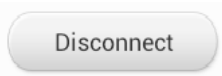



1. Sentuh tombol Disconnect pada sentuhan UI

7.3 User Interface Siswa

Setelah Anda terhubung ke guru, siswa UI akan berubah ke antarmuka sentuh berikut.



Arti dari setiap tombol fungsional pada toolbar adalah sebagai berikut:

Icon	Description
	Set Name: Mengganti Nama
	Disconnect: Untuk terhubung dan memutus hubungan dengan kelas
	Raise Hand: Angkat tangan
	Send Message: Mengirim pesan.
	File Submission: Mengirim file ke guru.
	File Receiving: Menerima file dari guru.

7.4 Pendaftaran Siswa

Ketika siswa terhubung ke guru, guru dapat menegakkan proses Student Register. Hal ini memungkinkan siswa untuk memasukkan informasi mereka dan untuk

menginformasikan guru bahwa mereka terhubung ke kelasnya. Ketika seorang guru memberlakukan proses Mahasiswa Register, komputer siswa akan muncul jendela student Register.

The screenshot shows the 'Mythware® Classroom Management' application. On the left is a sidebar with icons for Home, Message, File Receiving, File Submission, and a highlighted 'Student Register' button. The main area is titled 'Class Information' and shows 'Teacher name: Eva' and 'Comments:'. Below this, it says 'Please provide following infomation:' (note the typo). There are three input fields: 'Name:' (highlighted with an orange border and an asterisk), 'Class name:' (with an asterisk), and 'Student ID:' (with an asterisk). A note at the bottom right states '* This field is required.' and a 'Submit' button is at the bottom right. The bottom of the screen shows an Android-style navigation bar with back, home, and recent apps buttons, and a status bar with the time 7:24 and various icons.

Untuk Melengkapi Pendaftaran Siswa

1. Dalam Pendaftaran Siswa, Masukkan nama .
2. Dalam Pendaftaran Siswa, Masukkan nama kelas.
3. Dalam Pendaftaran Siswa, Masukkan ID siswa.
4. Klik tombol Submit.

8 Fungsi Dari Software Siswa

8.1 Raise hand (Angkat Tangan)

Selama kelas, jika Anda memiliki pertanyaan untuk guru, Anda dapat menggunakan

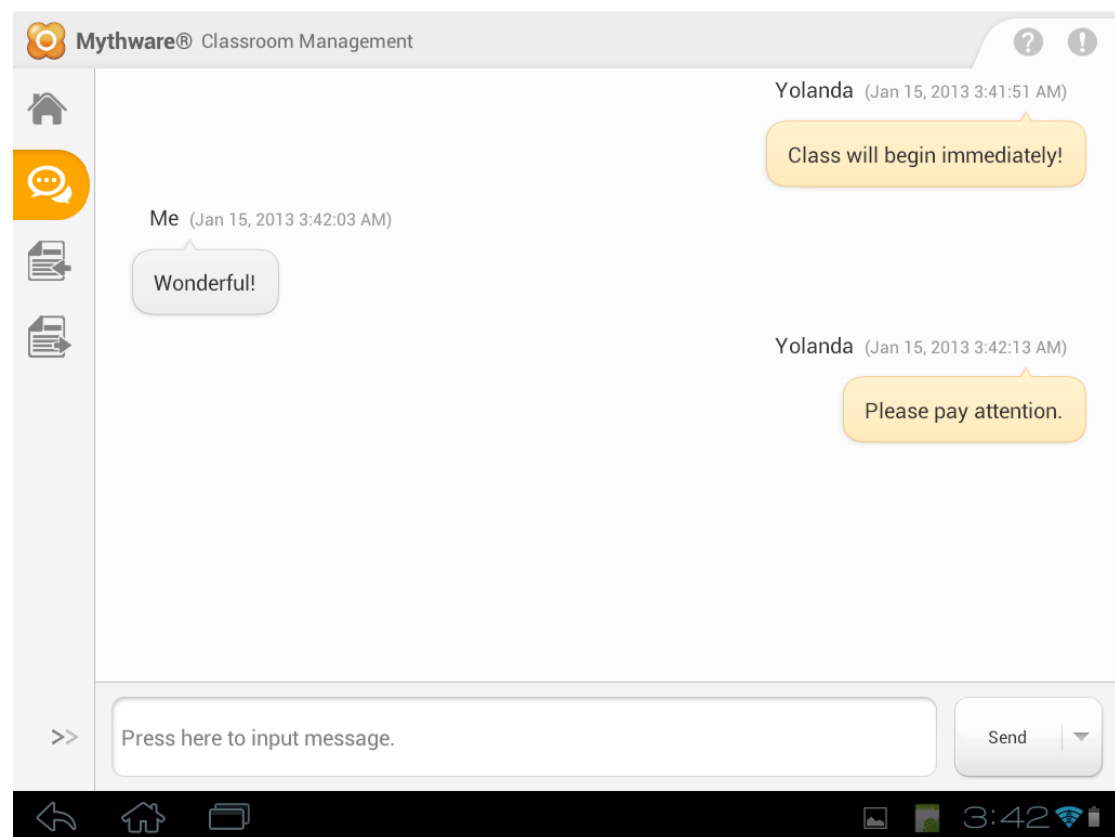
fungsi Angkat Tangan.

Untuk Angkat Tangan

1. Sentuh tombol Angkat Tangan pada interface siswa.

8.2 Mengirim Pesan

Selama kelas, Anda dapat berkomunikasi dengan guru Anda dengan mengirimkan pesan teks.

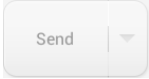


Untuk Mengirim Pesan

1. Sentuh tombol Message pada interface siswa.
2. Pesan teks Ketik kotak input pada antarmuka siswa.
3. Sentuh tombol Send.

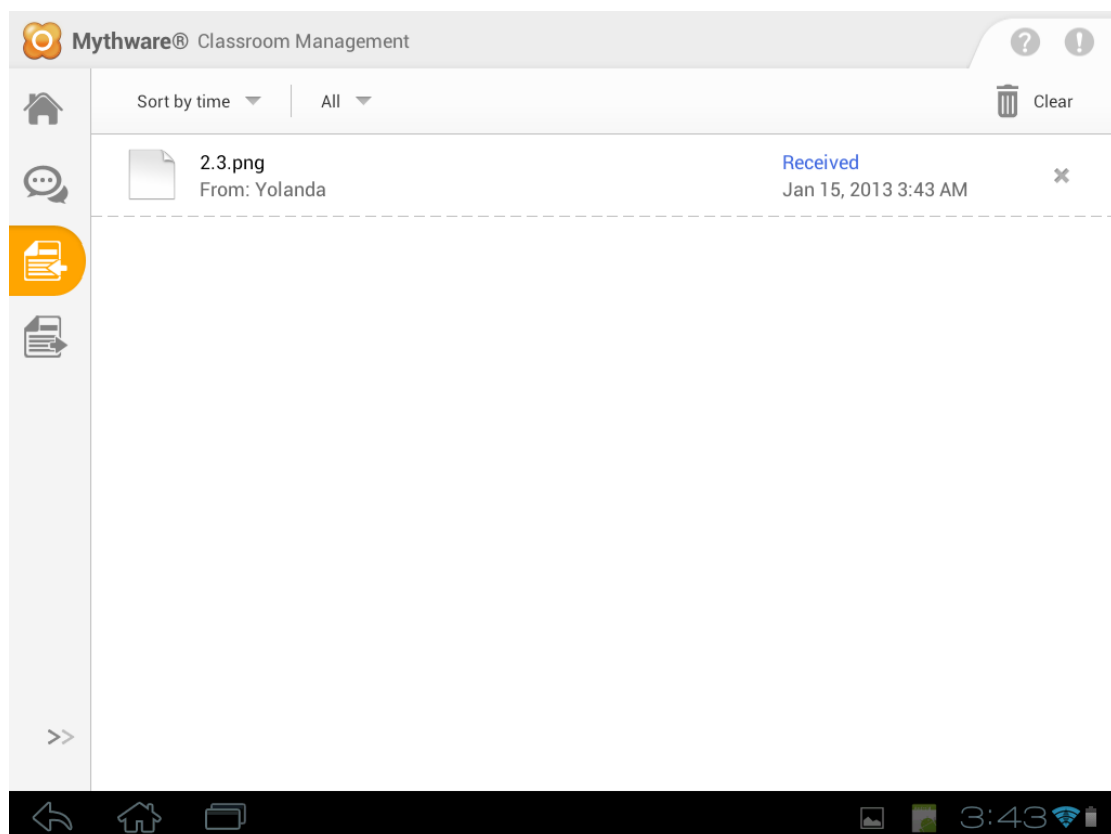
Catatan

✧ Klik tombol panah  dan Anda dapat memasukkan frase umum di kotak input.

✧ Jika guru memilih untuk menolak pesan teks yang dikirim oleh siswa, **KirimTombol** pesan pada toolbar melayang akan berubah menjadi status **dinonaktifkan** . Kemudian siswa tidak dapat mengirim pesan ke guru.

8.3 Menerima File

Selama kelas, Anda dapat melihat file yang diterima dari guru.



Untuk Menerima File Dari Guru

1. Ketika guru mengeksekusi fungsi distribusi file, antarmuka siswa akan berubah

ke antarmuka berkas menerima.

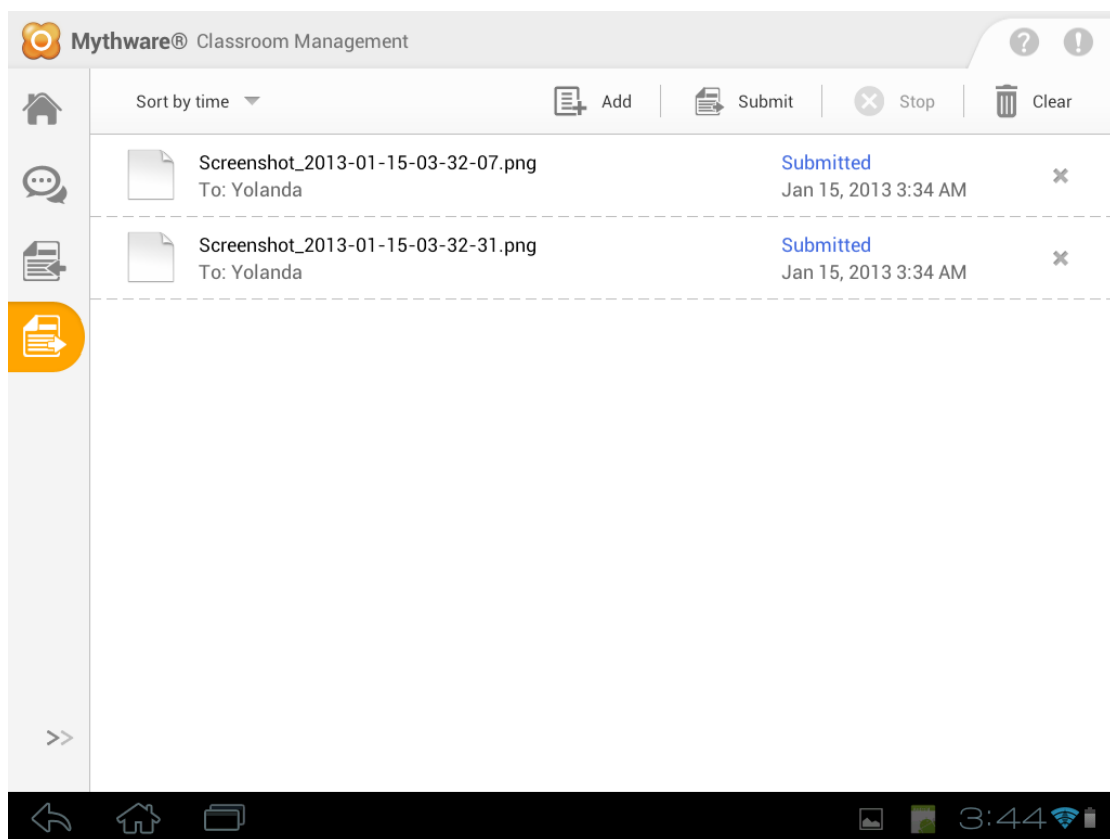
2. Dalam file menerima antarmuka, sentuh file untuk membukanya.
3. Pada file menerima antarmuka, Anda dapat menyentuh tombol Clear




untuk menghapus riwayat file menerima.

8.4 Pengiriman File

Selama kelas, Anda dapat mengirim tugas kelas Anda untuk guru Anda.



Untuk Mengirim File Ke Guru

1. Sentuh tombol Submission File pada antarmuka siswa.
2. Pada pop-up Submit antarmuka File, sentuh tombol Add File  untuk add file.
3. Ulangi langkah 2 sampai Anda telah selesai semua file atau folder file yang ingin Anda kirimkan.

4. Sentuh tombol File Kirim



untuk mengirim permintaan pengiriman berkas untuk guru.

5. Tunggu umpan balik dari guru. Jika guru menerima pengajuan permintaan Anda, file tersebut akan dikirim secara otomatis. Jika guru menolak permintaan kiriman Anda, Anda akan mendapatkan prompt pesan: "Submission ditolak! **Guru tidak ingin Anda untuk mengirimkan file sekarang. Silahkan pilih nanti.** "

6. **Guru dapat menetapkan batas jumlah dan ukuran file yang disampaikan pada suatu waktu. Anda** Guru dapat mengirimkan pesan seperti: "Ukuran file yang disampaikan harus kurang dari atau sama dengan 2 MB" "Anda dapat mengirimkan hanya 3 file" atau Ini berarti file yang disampaikan harus berada dalam kuota yang ditetapkan oleh guru Anda.

Selama proses pengiriman berkas, Anda dapat menyentuh tombol Stop Kirim



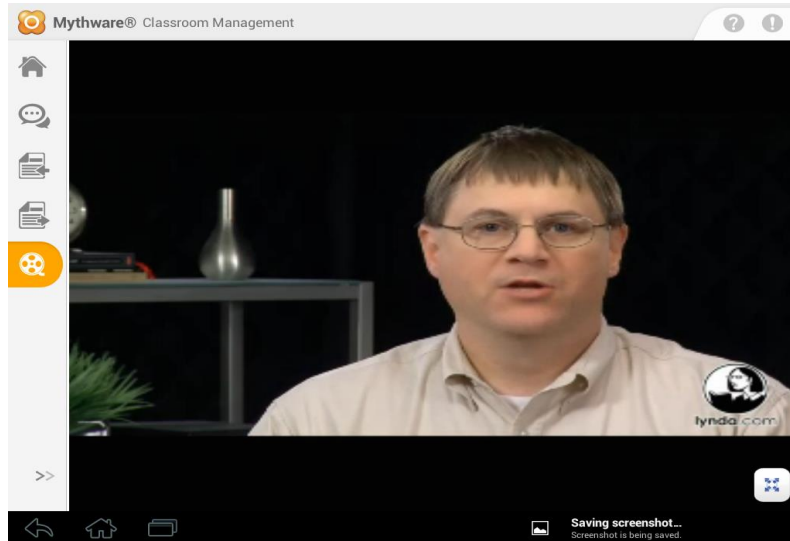
untuk membatalkan saat pengiriman file.

Pada interface pengiriman berkas, Anda dapat menyentuh tombol Clear untuk menghapus riwayat pengiriman berkas.



8.5 Net Movie

Selama kelas, Anda dapat menonton net movie yang dimainkan oleh guru Anda.



1. Ketika guru mengeksekusi fungsi net movie, antarmuka siswa akan muncul jendela film untuk memutar net movie.

2. Sentuh  tombol untuk menonton film layar penuh.

8.6 Kamera

Selama kelas, Anda dapat menonton gambar software guru.



Melihat Gambar dari Sisi Guru

1. Ketika guru mengeksekusi fungsi kamera, antarmuka siswa akan muncul jendela kamera untuk menampilkan gambar kamera dari sisi guru.


2. Sentuh  tombol untuk menonton gambar layar penuh.

8.7 Kuis Dengan Lembar Jawaban

Kuis dengan lembar jawaban adalah kegiatan yang dikembangkan oleh guru. Setelah peluncuran guru Quiz, antarmuka siswa akan seperti di bawah ini.

🕒 Answer Time : 54 second(s)

Test 1

 Submit

1.

A

B

C

D

2.

✓

✗





3.

4.

←

🏠

📁

 2:23 PM 

Untuk Jawaban Pertanyaan Benar Atau Salah

1. Sentuh opsi tertentu untuk memilih pilihan ini;
2. Sentuh opsi tertentu lagi untuk membatalkan pilihan ini.

Untuk Jawaban Pertanyaan Benar Atau Salah


1. Sentu ✓ atau ✗ untuk memilih pilihan;
2. Sentuh opsi tertentu lagi untuk membatalkan pilihan ini.

Untuk Jawaban Pertanyaan Isi Kotak Kosong

1. Masukkan jawaban di kotak input..

Untuk Jawaban Pertanyaan Essay

1. Masukkan jawaban di kotak input..

Klik  tombol untuk mengirimkan jawabannya setelah menyelesaikan semua jawaban.

8.8 Survey

Guru dapat memberikan Survei selama sesi kelas.

Mulai Menjawab Pertanyaan

1. Di area jawaban, pilih jawaban yang menurut Anda benar.
2. Sentuh tombol Submit.

Setelah Survey selesai, jawaban yang benar akan ditampilkan segera di atas jendela Instant Quiz jika tidak digunakan sebagai Survey.

Catatan

- ✧ Jika waktu penjawab telah habis, lembar kuis akan dikirim secara otomatis.
- ✧ Setiap kuis instan hanya memiliki satu pertanyaan. Hanya ada dua jenis pertanyaan yang tersedia, pertanyaan pilihan ganda dan pertanyaan benar atau salah.
- ✧ Survey hanya untuk survei saja, tidak akan ada jawaban yang benar ditampilkan setelah siswa mengirimkan jawaban mereka. Jika Survey diatur jawaban yang benar, jawaban yang benar akan ditampilkan pada layar siswa setelah mereka mengirimkan jawaban mereka.

Switch Hub



Switch Hub

Switch hub merupakan alat yang dibutuhkan dalam pemasangan lab bahasa ini bila menggunakan akses kabel UTP, berfungsi sebagai portal kabel dari panel tablet siswa dan komputer guru supaya terhubung dan dapat berinteraksi dalam satu jaringan.

Wifi Router



Router Wifi

Wifi Router juga merupakan portal jaringan untuk lab bahasa ini, dapat digunakan apabila jaringan lab ini menggunakan wifi, jadi tidak diperlukan lagi kabel – kabel dalam instalasinya.

Central Control



Central Control

Central control adalah alat yang digunakan sebagai pusat kontrol kendali dari perangkat – perangkat yang dipasang seperti proyektor, lampu, komputer, dll. Terdapat berbagai port pada central control ini, seperti VGA, audio, video, dan Port power.

Skema Lab Bahasa Komputer

