

Langkah Membuat Soal Pilihan Ganda dan Esai dengan Authorware 7

Zaid Romegar Mair

romegardm@gmail.com

<http://mairzaid.com> atau <http://mairzaid.wordpress.com>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2018 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Tulisan ini membahas tentang langkah – langkah dan tutorial interaktif membuat media berupa aplikasi sederhana untuk menjawab soal-soal pilihan ganda atau esai menggunakan multimedia, yang mana base software-nya adalah dengan Authorware 7. Produk dari tutorial ini adalah sebuah aplikasi dengan ekstensi-nya exe. Aplikasi tersebut bisa dibuka di windows atau linux. Jika ingin menjalankan aplikasi ini dengan menggunakan linux, maka terlebih dahulu melakukan instalasi terhadap wine. Salah satu script yang dipakai pada tutorial ini adalah dengan movable :=false, memiliki fungsi supaya tidak ada penambahan soal pada status soal (Mair, 2017), ketika pengguna mengerjakan soal berikutnya. Pada tutorial ini dilakukan kombinasi dari beberapa ikon yang memiliki fungsi dan tujuan sama.

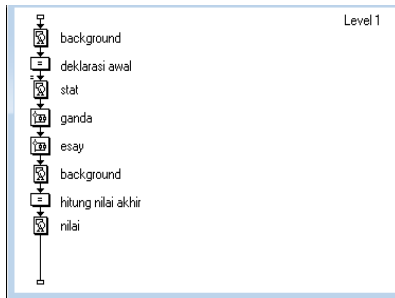
Pada tutorial ini akan dibuat :

1. Membuat *layout* dan desain tampilan, suara dan animasi.
2. Bank soal pilihan ganda dengan *button*.
3. Bank soal *esai* dengan menggunakan *text entry*.
4. Membuat variabel tampungan untuk status soal dan posisi penggunaan, yang ada dipojok kanan atas.
5. Penanda jawaban pengguna menggunakan warna dan jawaban sistem sebagai pembenaran, warna yang digunakan adalah warna hijau/benar dan warna merah/salah.

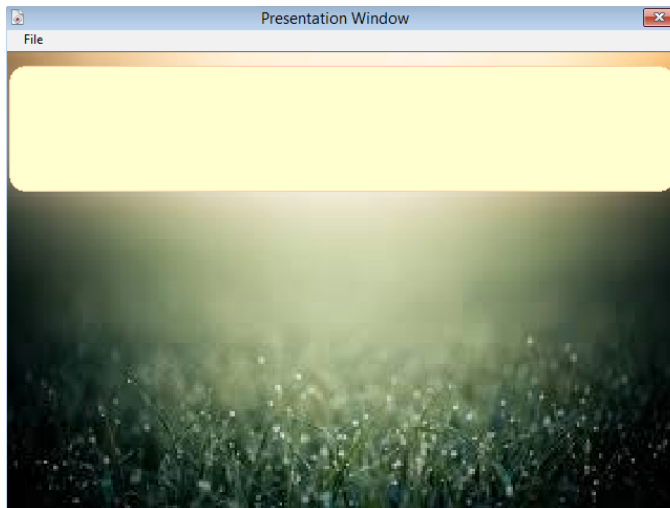
Berikut adalah langkah – langkahnya:

Berikut ini adalah struktur *flowline* pada pembuatan project soal pilihan ganda dan *essay*, kombinasi dari beberapa ikon.

1. Drag and drop icon display, calculation, dan map ke flowline level 1. ganti default label dengan penamaan setiap icon seperti dibawah ini :



2. Pada ikon display “background” sisipkan gambar dan buat bentuk shape, yang akan digunakan sebagai tempat tampilnya soal.

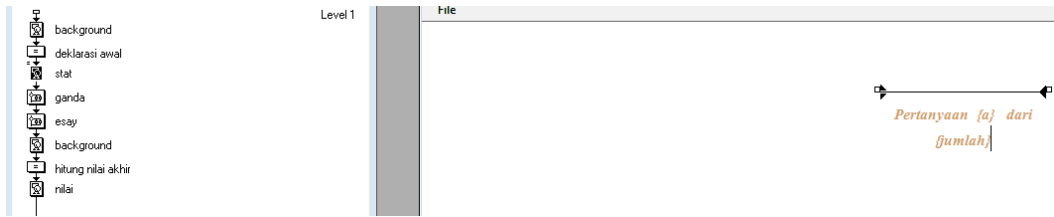


3. Gunakan beberapa variabel untuk beberapa pernyataan, seperti pada gambar berikut :

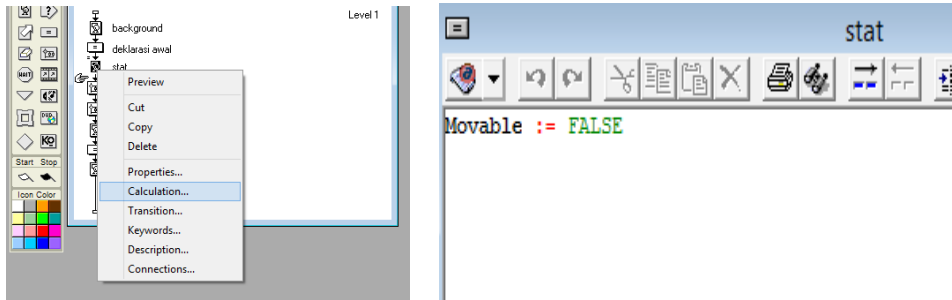
```
deklarasi awal
benar := 0
salah := 0
count := 0
a := 0
jGanda := PathCount@ "random"
jessay := PathCount@ "tanya"
jumlah := jGanda + jessay
```

Benar : untuk score pada pertanyaan ganda
Count : untuk jumlah benar ganda
Jumlah : untuk jumlah keseluruhan pertanyaan

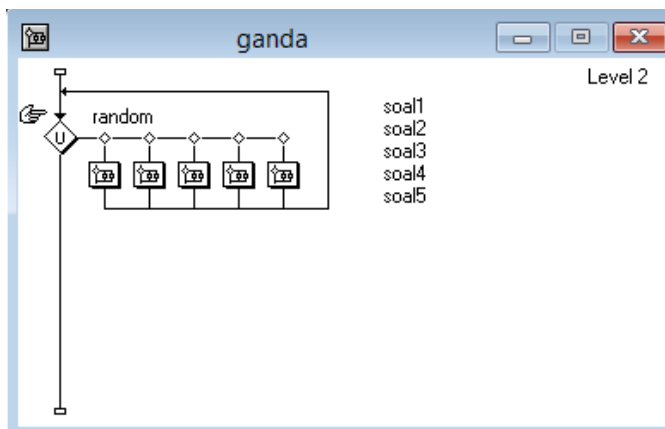
4. Pada display “stats” berikan text seperti gambar dibawah ini. Tanda kurung kurawal artinya akan memanggil variabel yang telah dideklarasikan



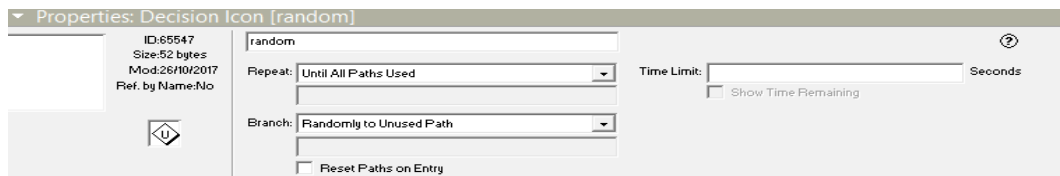
Lalu berikan *script* untuk mengunci atau menahan *display* ini, dengan cara klik kanan pada *icon stat* lalu pilih *calculation*



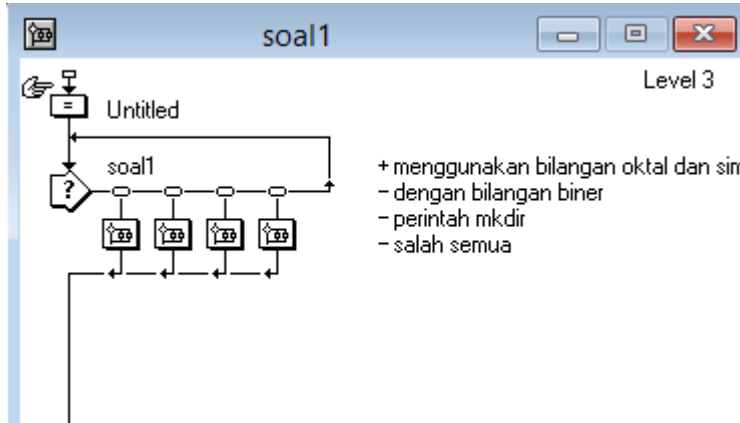
5. Lanjut pada pertanyaan bentuk ganda , gunakan *icon decision* lalu *drag and drop* 5 *icon map* kedalam nya. Beri label nama *icon decision* “random” dan *icon map* dengan “soal(no)”



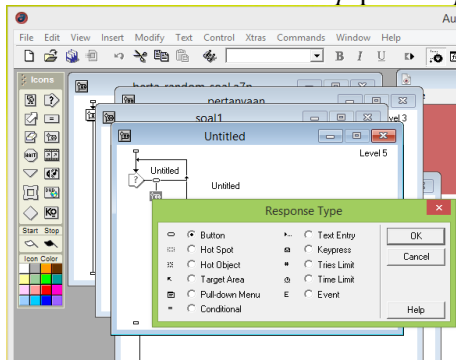
Atur properties *icon decision* seperti dibawah ini :



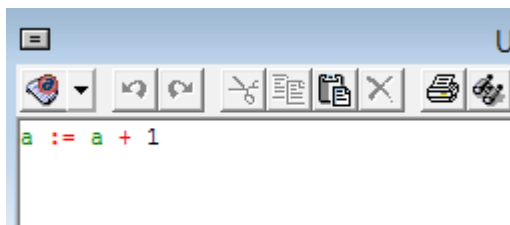
6. Kemudian buka *icon soal1* , lalu berikan *icon* berikut ke *flowline*



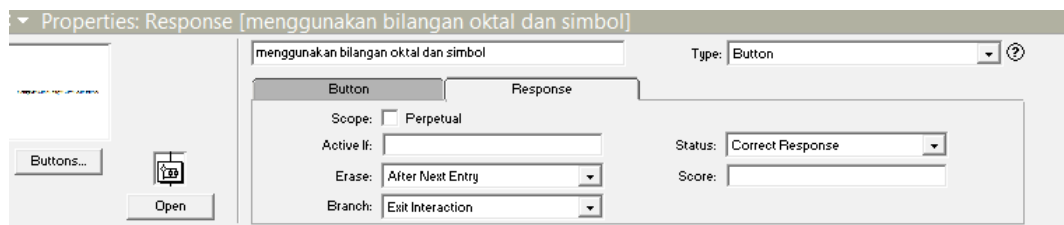
Saat menambahkan ikon *map* pilih *respon type button*



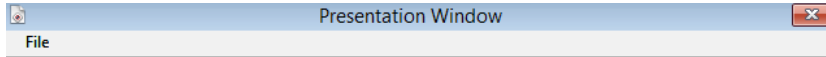
Berikan *script* berikut pada *calculation* nya



Jenis/type iterasi adalah *button*, berikan status "*correct response*" jika benar dan "*wrong response*" jika salah. Kemudian *exit interaction*



7. *Double* klik pada *icon iteration* kemudian buat *text* dan *shape* seperti gambar dibawah ini :

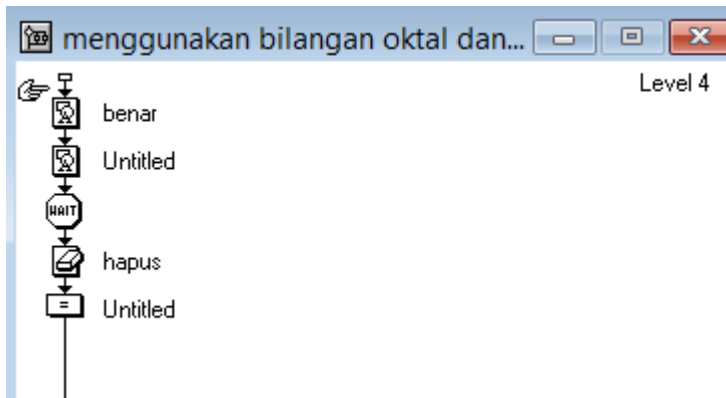


dua teknik mengubah hak akses /permission dari dile/direktori ?

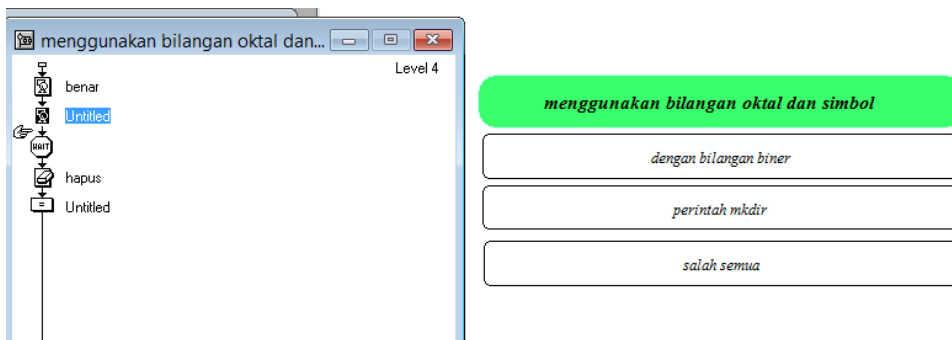
- menggunakan bilangan oktal dan simbol
- dengan bilangan biner
- perintah mkdir
- salah semua

Jawab dengan tepat

8. Untuk jawaban benar maka berikan icon dibawah ini di flowline level 4 nya



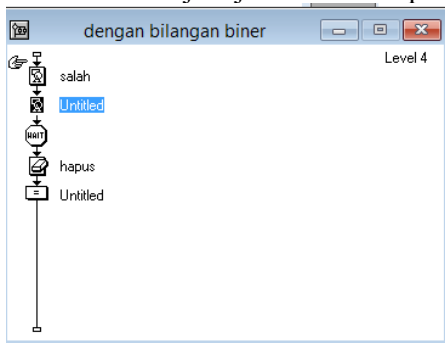
Display benar akan menampilkan informasi jawaban benar kemudian akan dihapus oleh eraser. Berikan warna jika jawaban benar pada setiap tombol yang diklik.



Lakukan hal yang sama pada jawaban yang salah.



Berikan warna jika jawaban salah pada setiap tombol yang diklik.



- menggunakan bilangan oktal dan simbol
- dengan bilangan biner
- perintah mkdir
- salah semua

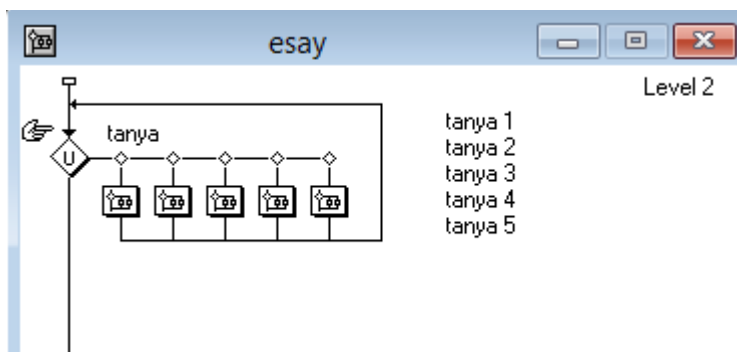


Sehingga tampilan pertanyaan seperti dibawah ini:

1. Jawaban benar.
2. Jawaban salah.



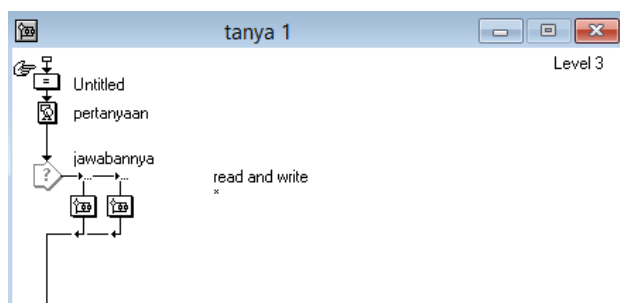
9. Nah selanjutnya ke pertanyaan *essay*, *double* klik pada *map essay*, kemudian *drag and drop icon* berikut di *flowline*.



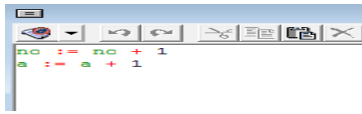
Lakukan hal yang sama seperti pada pertanyaan ganda.



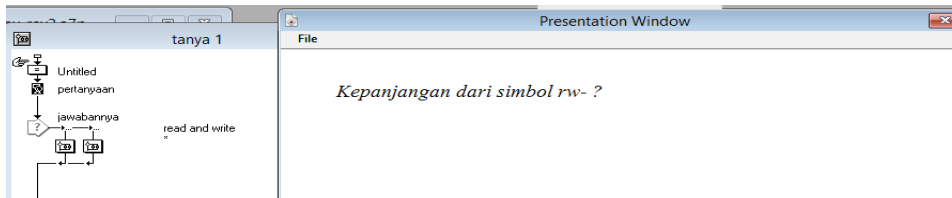
Hanya saja pada pertanyaannya beri *icon* seperti dibawah ini.



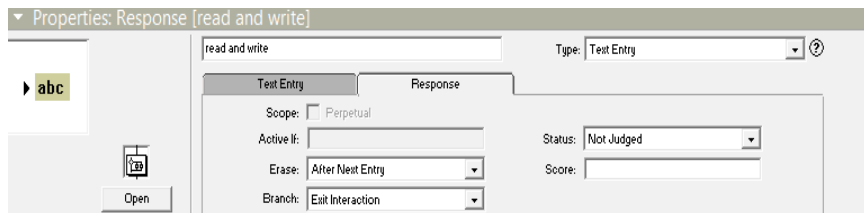
Beri *script* pada *calculation*



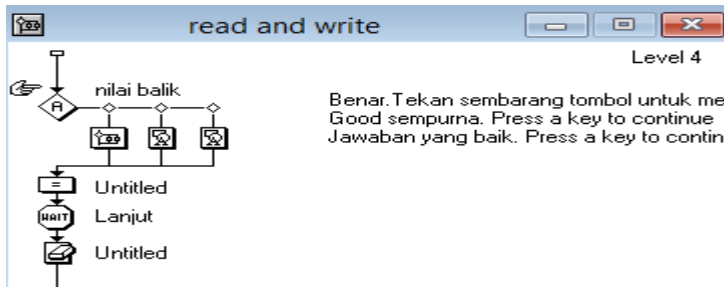
Kemudian beri *text* pertanyaan pada *display*



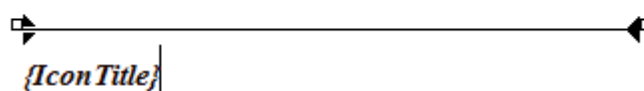
Atur *type text entry* dan *exit interaction*



Untuk nilai benar dan salah, beri *icon* berikut di *flowline level 4*. Agar informasi benar ataupun salah dengan banyak kalimat gunakan *decision*.



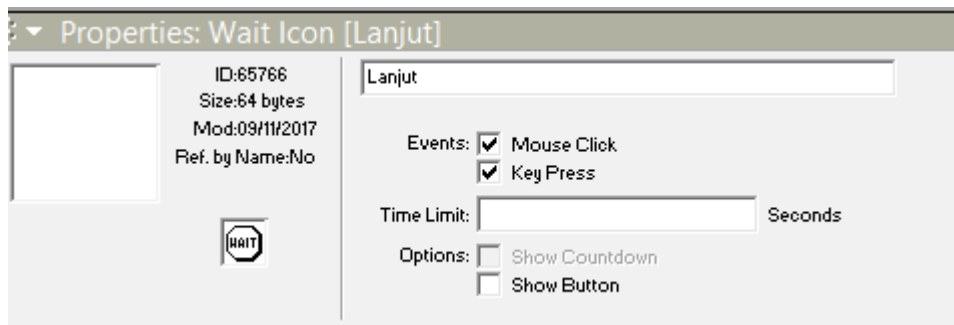
Pada *display* beri *text* berikut agar bisa menampilkan judul atau label dari *icon* tersebut.



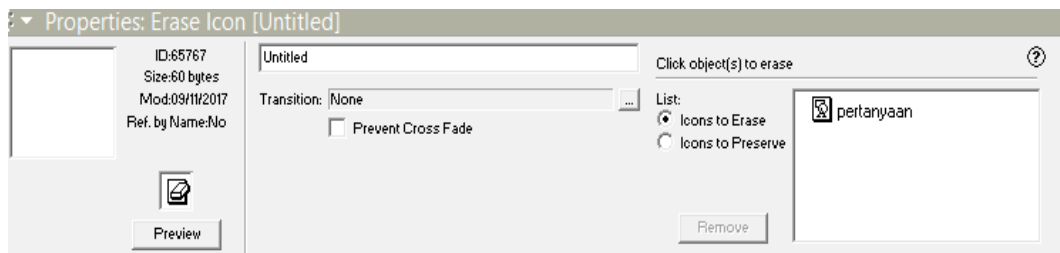
Buat script berikut pada ikon *calculation*.

```
esay := esay + 10
jum := jum + 1
```

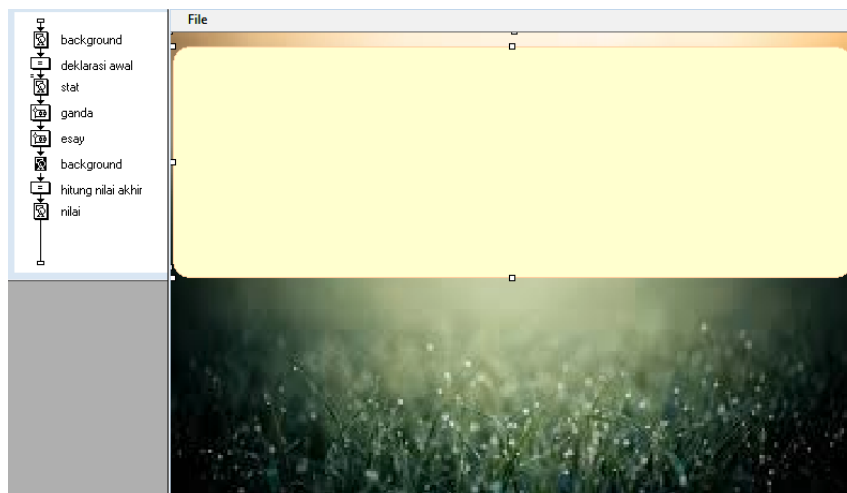
Atur semua *icon wait* seperti dibawah ini



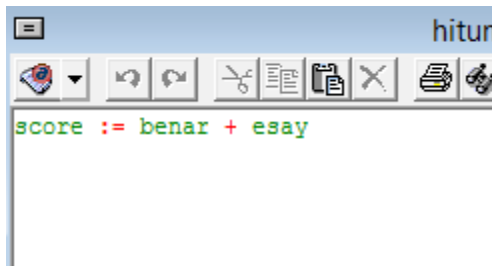
Dan hapus pertanyaan setiap perubahan pertanyaan



10. Buat *background* lagi untuk nilai akhir.



11. Ketikkan *script* berikut untuk menjumlahkan nilai



12. Kemudian pada *display* terakhir berikan *text* dan *shape* seperti dibawah ini, untuk nilai maka panggil variabel yang mewakilinya.

Seperti berikut :

{score}
{count}
{salah}



Referensi

1. Mair, Z. R. (2017) *Pedoman Praktis Multimedia Dengan Authorware 7*. 1st edn. Yogyakarta: Deepublish.
Available at:
https://books.google.co.id/books/about/Pedoman_Praktis_Multimedia_dengan_Author.html?id=jYAnDwAAQBAJ&redir_esc=y.
2. Diktat Kuliah dan Modul Zaid Romegar Mair, ST., M.Cs

Biografi Penulis



Zaid Romegar Mair. Menyelesaikan S1 Teknik Informatika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tahun 2008 dan mendapatkan gelar Master of Computer Science (M.Cs) dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2013 sebagai program Pascasarjana. Sekarang menjadi dosen tetap sejak tahun 2014 dan diberikan amanah sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika dari 2017 hingga saat ini di Politeknik Sekayu Musi Banyuwasin Sumatera Selatan Indonesia.