

BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI (USER MANUAL)



APLIKASI QB-REC

BANNI SATRIA ANDOKO

DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN.....	4
1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN.....	4
1.2 DESKRIPSI UMUM SISTEM	4
1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	4
1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	4
1.3 DESKRIPSI DOKUMEN	5
2. SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN	5
2.1 PERANGKAT LUNAK	5
2.2 PERANGKAT KERAS	5
2.3 PENGGUNA APLIKASI	5
3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN.....	6
3.1 STRUKTUR MENU.....	6
3.2 PENGGUNAAN.....	6
3.3 TAMPILAN APLIKASI.....	7
3.3.1 Tampilan Awal.....	7
3.3.2 Menu Mahasiswa	8
3.3.3 Menu Dosen	10
3.4 Kode Program	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Login	7
Gambar 2. Daftar Akun.....	8
Gambar 3. Konfirmasi Latihan Soal	8
Gambar 4. Latihan Soal	9
Gambar 5. Tampilan Feedback	9
Gambar 6. Notifikasi Jawaban Benar	10
Gambar 7. Tampilan Latihan Soal Selesai	10
Gambar 8. Main Menu Dosen.....	11
Gambar 9. Mmembuat Soal dan Jawaban.....	12
Gambar 10. Membuat Feedback	12
Gambar 11. Menghapus Soal	13

DAFTAR TABEL

Tabel 1. draganddrop.cs	13
Tabel 2. Feedback.cs.....	14
Tabel 3. Kelolafeedback.cs	15

1. PENDAHULUAN

1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN

Dokumen user manual aplikasi QB-Rec ini digunakan untuk tujuan sebagai berikut :

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi QB-Rec untuk user
2. Sebagai panduan penggunaan aplikasi QB-Rec ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu :

1. User Dosen

User menggunakan dokumen ini untuk mengetahui cara-cara penggunaan aplikasi QB-Rec.

2. User Mahasiswa

User menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini.

1.2 DESKRIPSI UMUM SISTEM

1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi

QB-Rec merupakan aplikasi yang menggunakan konsep *Meaningful Feedback* untuk mempertajam pemahaman Bahasa Inggris, serta menggunakan *Question Building* yang mampu membuat pertanyaan dari bahan bacaan.

1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

- Dosen : Dosen membuat soal untuk mahasiswa yang akan digunakan untuk latihan soal. Serta Dosen dapat membuat feedback untuk mahasiswa pada jawaban yang salah.
- Mahasiswa : Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran akun untuk melakukan latihan soal. Serta Mahasiswa diberikan feedback oleh dosen ketika mahasiswa mendapatkan jawaban yang salah.

1.3 DESKRIPSI DOKUMEN

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi QB-Rec, berisikan informasi sebagai berikut:

1. BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen

2. BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan aplikasi QB-Rec meliputi perangkat lunak dan perangkat hardware

3. BAB III

Berisi user manual aplikasi QB-Rec baik user manual yang diperuntukkan untuk pengguna

2. SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN

2.1 PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. Windows sebagai Operating System.
2. Google Chrome/Microsoft Edge sebagai Tools Penjelajah (Web Browser).

2.2 PERANGKAT KERAS

Perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Komputer / Laptop
2. Mouse sebagai peralatan antarmuka
3. Monitor sebagai peralatan antarmuka
4. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

2.3 PENGGUNA APLIKASI

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer.
2. Memiliki pemahaman alur bisnis aplikasi QB-Rec.

3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 STRUKTUR MENU

Adapun Struktur menu pada aplikasi QB-Rec untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal
 - Login
 - Sign Up / Daftar Akun
2. Menu Mahasiswa
 - Latihan Soal
 1. Fitur Feedback
3. Menu Dosen
 - Membuat Soal dan Jawaban
 - Membuat Feedback
 - Menghapus Soal

3.2 PENGGUNAAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai menu-menu yang ada pada aplikasi QB-Rec dan tata cara memasukkan data.

Untuk mahasiswa :

1. Klik tombol Sign Up untuk mendaftar akun dahulu
2. Masukkan nama, username, dan password. Username dan Password akan dibutuhkan ketika mahasiswa login ke dalam aplikasi
3. Setelah mengisi form nya, silahkan untuk memasukkan username dan password sesuai dengan informasi akun yang telah diregistrasi
4. Setelah login, mahasiswa dapat mengerjakan latihan soal yang diberikan dari dosen

Untuk dosen :

1. Masukkan username "admin" dan password "admin" untuk mengakses akun sebagai dosen

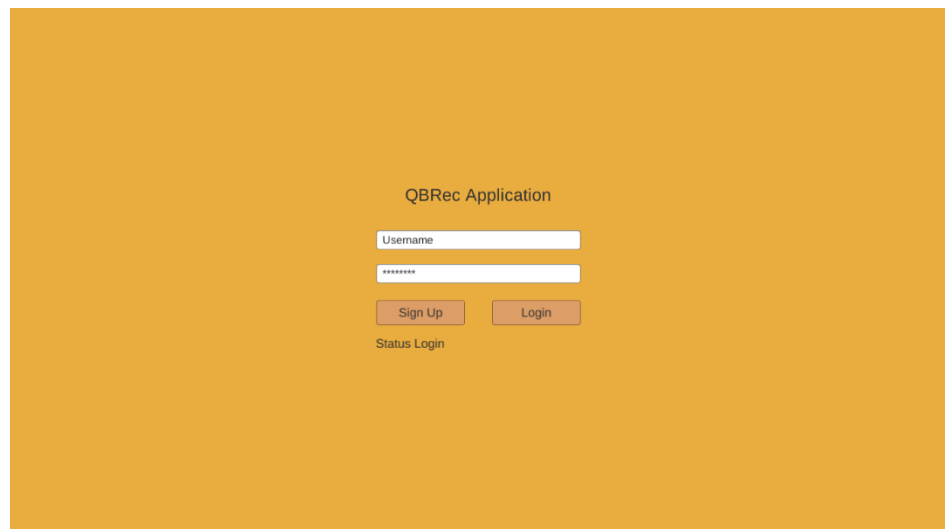
2. Dosen harus menginput soal dan jawaban setelah mengklik tombol soal, serta pilihan jawaban tersebut harus ditentukan benar atau salahnya
3. Setelah itu, dosen harus memasukkan feedback untuk mengisi umpan balik pada setiap jawaban yang salah dan sesuaikan dengan pilihan soal yang telah diisi
4. Dosen dapat menghapus soal bila terjadi kesalahan dalam pengisian soal

3.3 TAMPILAN APLIKASI

3.3.1 Tampilan Awal

1) Halaman Login

Pada layar akan tampak menu login Aplikasi QB-Rec seperti dibawah ini:

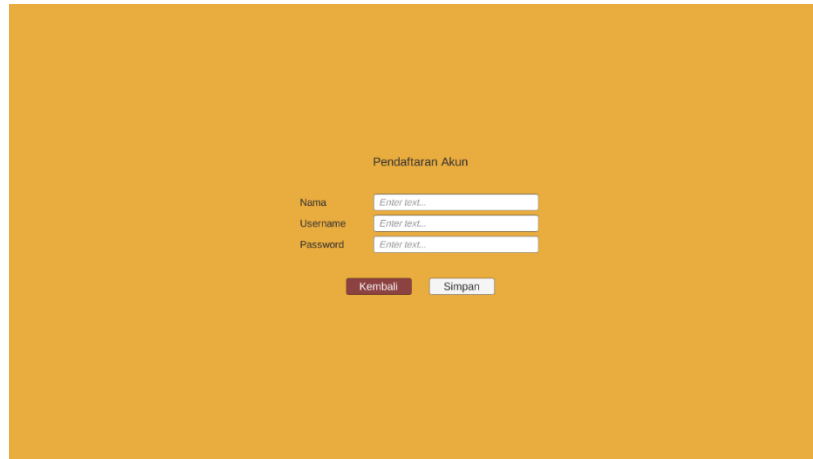


Gambar 1. Login

Masukkan Username dan Password, sebagai contoh, User : denis dengan password : denis. Setelah dimasukkan dengan benar, klik button Login. Terdapat “Status Login” yang dimana mahasiswa dapat mengetahui apakah akun tersebut telah terdaftar atau belum.

2) Halaman Daftar Akun

Sebelum login, mahasiswa melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Dimana pengguna dapat menginputkan nama, username, dan password. Lalu, klik button Simpan. Kemudian ada notifikasi bahwa akun berhasil disimpan.



Gambar 2. Daftar Akun

3.3.2 Menu Mahasiswa

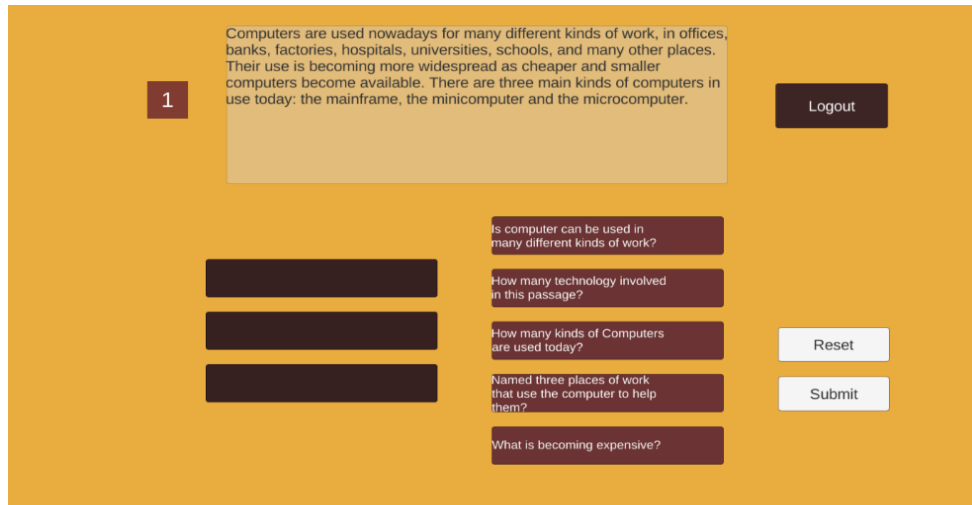
Pada halaman ini, mahasiswa akan ditampilkan konfirmasi sebelum melakukan latihan soal. Sehingga, mahasiswa perlu mengklik “Start” untuk memulai latihan soal.



Gambar 3. Konfirmasi Latihan Soal

1) Halaman Latihan Soal

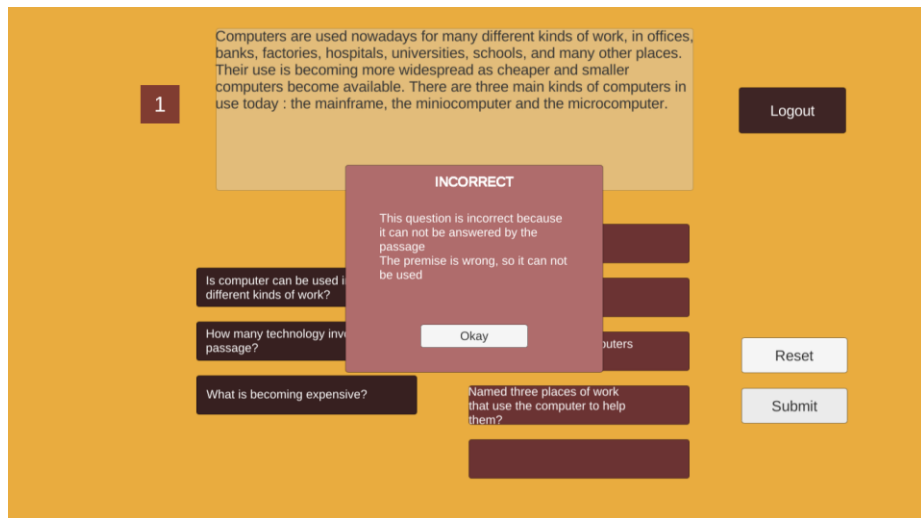
Pada halaman ini, mahasiswa akan ditemui 5 jenis pertanyaan di box kanan dan 3 jenis pertanyaan yang dianggap benar di box kiri yang masih kosong. Sehingga mahasiswa cukup melakukan *drag and drop* pada jenis pertanyaan yang dianggap benar sebanyak 3 jenis.



Gambar 4. Latihan Soal

2) Fitur Feedback

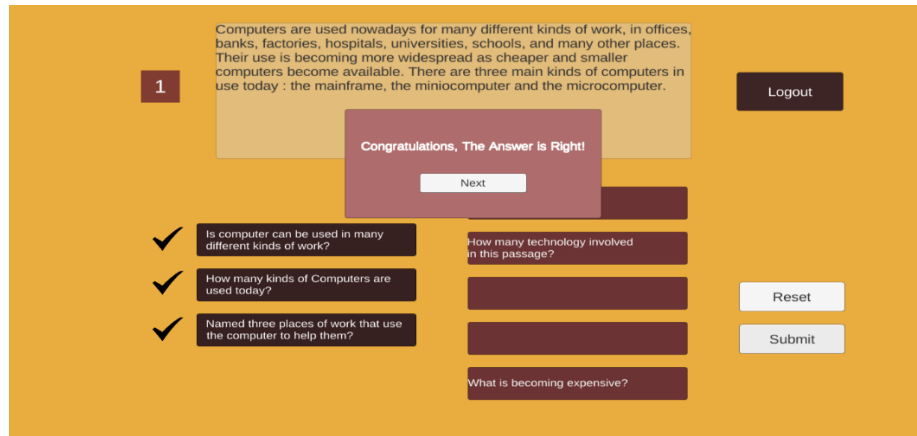
Setelah mahasiswa yakin dengan pilihan jawaban yang dipilih, maka mahasiswa akan mengklik tombol *submit*. Ketika jawaban mahasiswa tersebut salah, maka akan muncul pop-up Feedback yang berisi umpan balik yang berarti pada suatu bacaan yang beraspek dalam jenis pertanyaan yang dipilih. Sehingga mahasiswa tidak bisa melanjutkan soal selanjutnya hingga jawaban tersebut benar semuanya.



Gambar 5. Tampilan Feedback

3) Popup Notifikasi

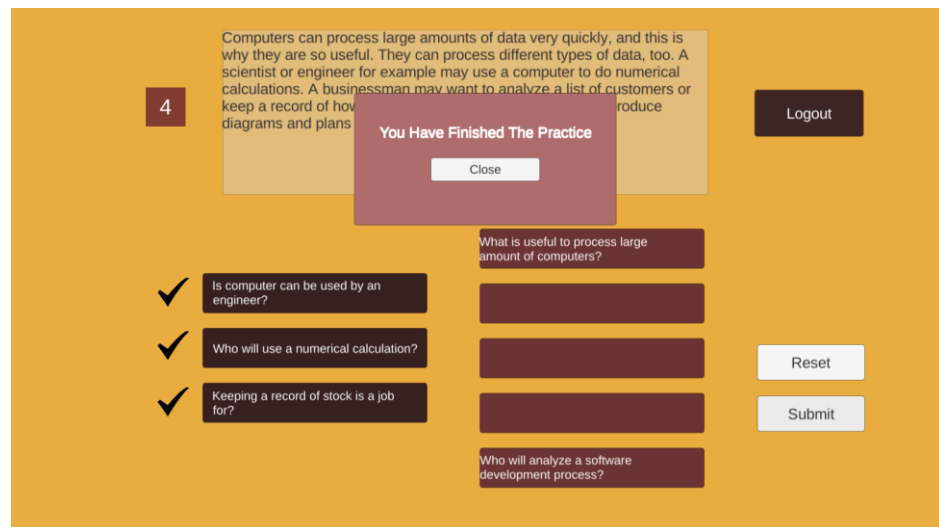
Setelah memilih jawaban, mahasiswa akan mengklik *submit*. Apabila mahasiswa menjawab benar pada soal tersebut, maka akan muncul *popup* seperti dibawah ini dan mahasiswa dapat melanjutkan ke soal selanjutnya.



Gambar 6. Notifikasi Jawaban Benar

4) Halaman Selesai Latihan Soal

Pada halaman ini, mahasiswa akan mendapatkan notifikasi bila soal tersebut telah dijawab semua dengan benar hingga soal dinyatakan selesai.

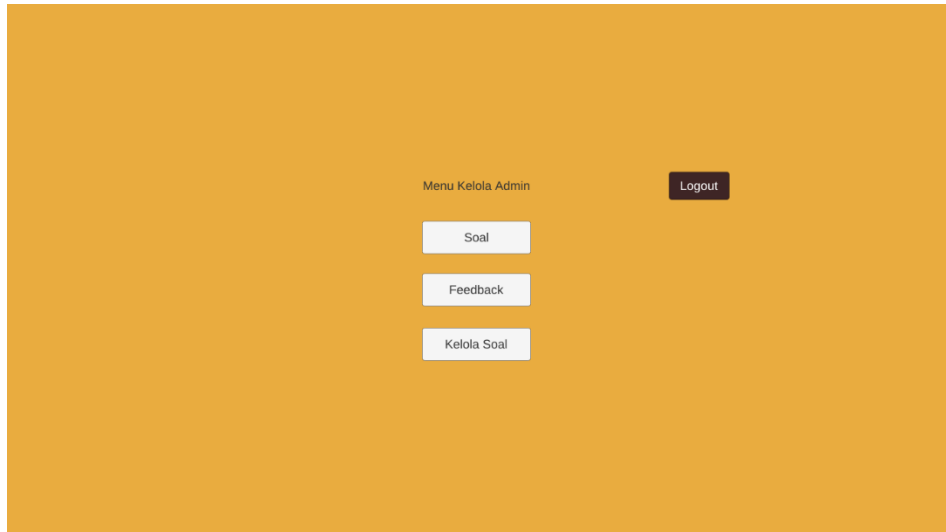


Gambar 7. Tampilan Latihan Soal Selesai

3.3.3 Menu Dosen

1) Halaman Main Menu

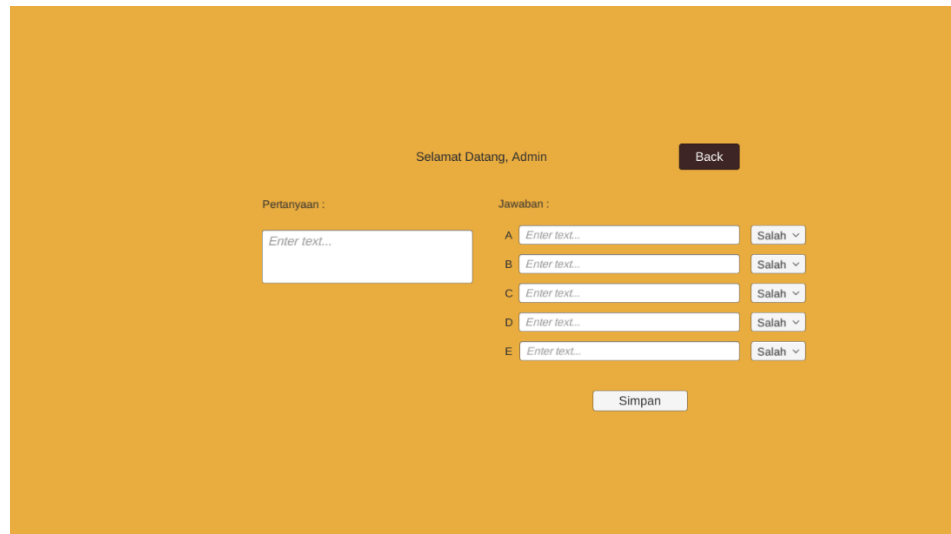
Pada halaman main menu dosen, menampilkan 3 pilihan menu yaitu Soal, Feedback, dan Kelola Soal



Gambar 8. Main Menu Dosen

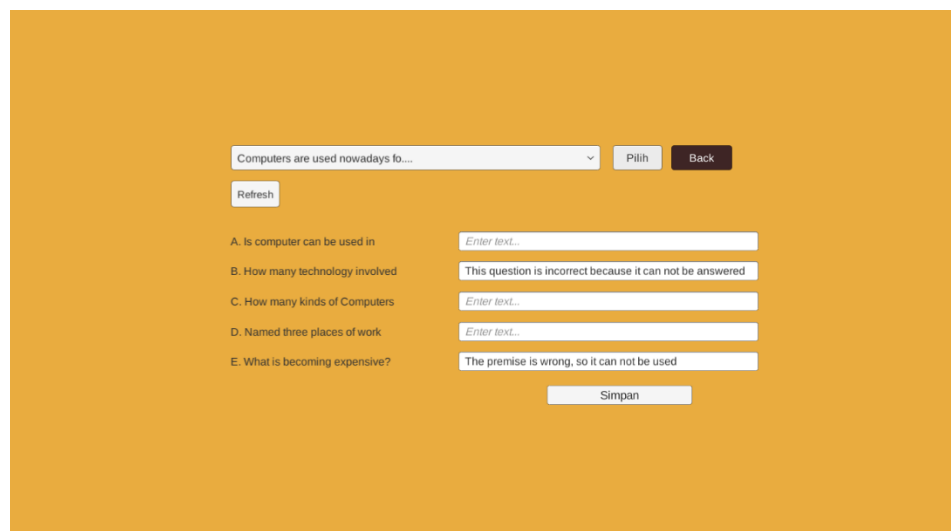
2) Halaman Membuat Soal dan Jawaban

Pada halaman membuat soal, dosen harus menginputkan pertanyaan, dan 5 jawaban. Dosen dapat memilih pada *dropdown* untuk memilih jawaban mana yang benar atau salah.



Gambar 9. Mmembuat Soal dan Jawaban

Dilanjutkan dengan mengisi feedback pada jawaban yang salah. Feedback yang salah dapat diisi sesuai pertanyaan yang dipilih pada *dropdown list*.



Gambar 10. Membuat Feedback

3) Halaman Menghapus Soal

Dosen juga dapat menghapus soal pada latihan soal mahasiswa



Gambar 11. Menghapus Soal

3.4 Kode Program

Tabel 1. draganddrop.cs

	draganddrop.cs
1	<p>Kode program dibawah ini untuk menyimpan lokasi gameObject pada pilihan jawaban</p> <pre>soal_jawabanA = GameObject.FindGameObjectWithTag("soal_jawabanA").transform.localPosition; soal_jawabanB = GameObject.FindGameObjectWithTag("soal_jawabanB").transform.localPosition; soal_jawabanC = GameObject.FindGameObjectWithTag("soal_jawabanC").transform.localPosition;</pre>
2	<p>Kode program ini berjalan ketika semua jawaban tidak ada di dalam kolom atau belum ada jawaban yang dipilih.</p>

	<pre> if(soal_jawabanA == transform.position){ transform.position = transform.localPosition; Debug.Log('A'); } else if(soal_jawabanB == transform.position){ transform.position = transform.localPosition; Debug.Log('B'); } else if(soal_jawabanC == transform.position){ transform.position = transform.localPosition; Debug.Log('C'); } </pre>
--	---

Tabel 2. Feedback.cs

Feedback.cs	
1	<p>Kode program ini dijalankan ketika memanggil feedback</p> <pre> WWWForm form = new WWWForm(); string url = host_url+"get_feedback.php"; form.AddField("id", _nomor); form.AddField("pilihan", _pilihan); UnityWebRequest req = UnityWebRequest.Post(url, form); yield return req.SendWebRequest(); response = req.downloadHandler.text; JsonData bacaData; bacaData = JsonMapper.ToObject(response); FeedbackPane.SetActive(true); hasil_jawaban.text = "" + bacaData["hasil"]; status_jawaban.text = "" + bacaData["status"]; } </pre>

Tabel 3. Kelolafeedback.cs

	Kelolafeedback.cs
1	<p>Kode program ini digunakan saat menyimpan feedback pada pilihan jawaban yang akan dipilih</p> <pre>IEnumerator save(int _soal,string _benarA, string _benarB, string _benarC, string _benarD, string _benarE, string _salahA, string _salahB, string _salahC, string _salahD, string _salahE){ string url = host_url+"add_feedback.php"; var form = new WWWForm(); form.AddField("soal",_soal); form.AddField("benarA",_benarA); form.AddField("benarB", _benarB); form.AddField("benarC", _benarC); form.AddField("benarD", _benarD); form.AddField("benarE", _benarE); form.AddField("salahA", _salahA); form.AddField("salahB", _salahB); form.AddField("salahC", _salahC); form.AddField("salahD", _salahD); form.AddField("salahE", _salahE); var download = new WWW(url,form);</pre>