



Manual Book

**Pemanfaatan Asynchronous
Learning Sebagai Inovasi
Pembelajaran Mandiri Antarmuka
Pada Pemrograman Game**

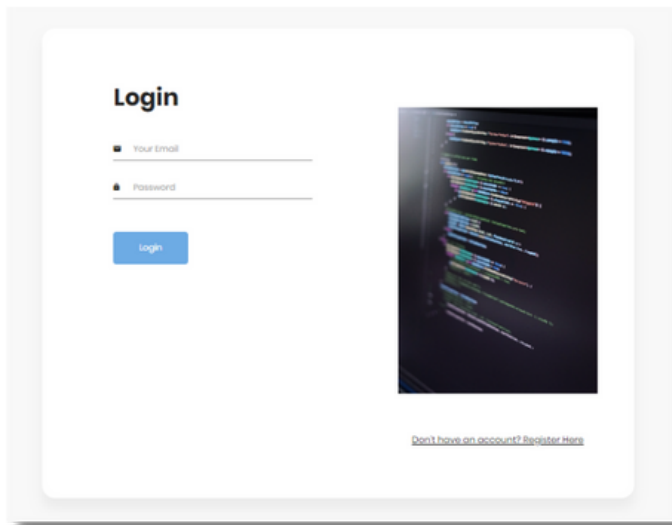


Table of Content

Super admin & admin	01
Guru	07
Siswa	13

Super Admin & Admin

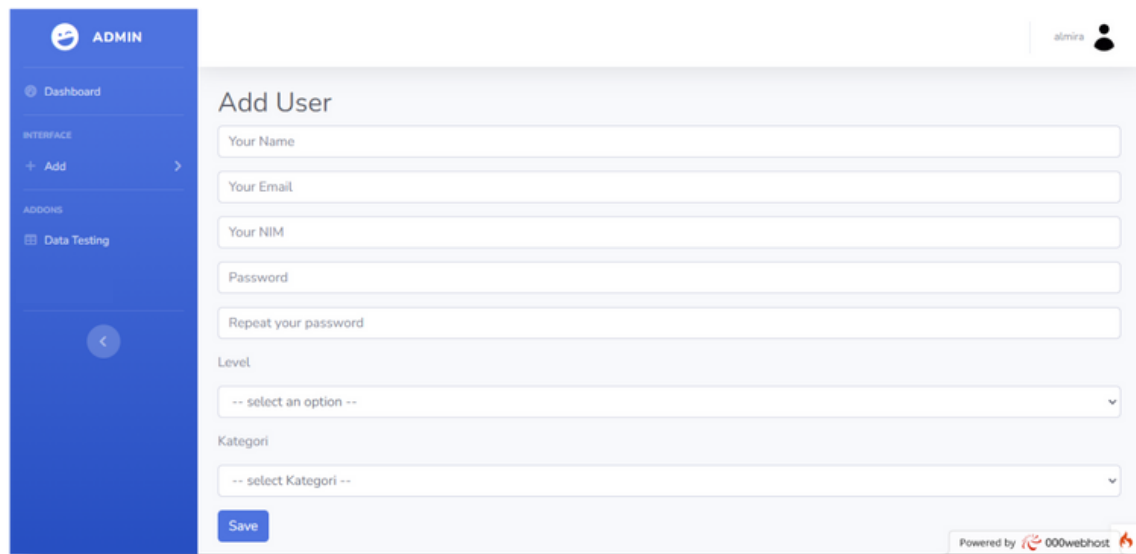




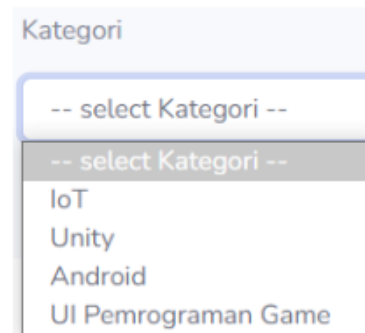
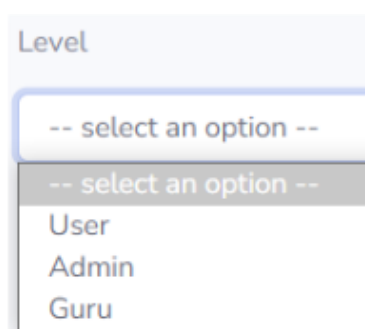
Berikut merupakan tampilan login untuk semua user. Super Admin dan Admin dapat melakukan login terlebih dahulu dengan akun yang sudah terdaftar pada sistem.

No	Nama	Email	nim	Kategori	Level	Action
1	atwy abdullah	ab@gmail.com	18417200241	Unity	admin	Edit Delete
2	Hasyim A	hasyim@gmail.com	1841720024	Unity	user	Edit Delete
3	Hasyim abab	hasyim2@gmail.com	1841720029	Unity	user	Edit Delete

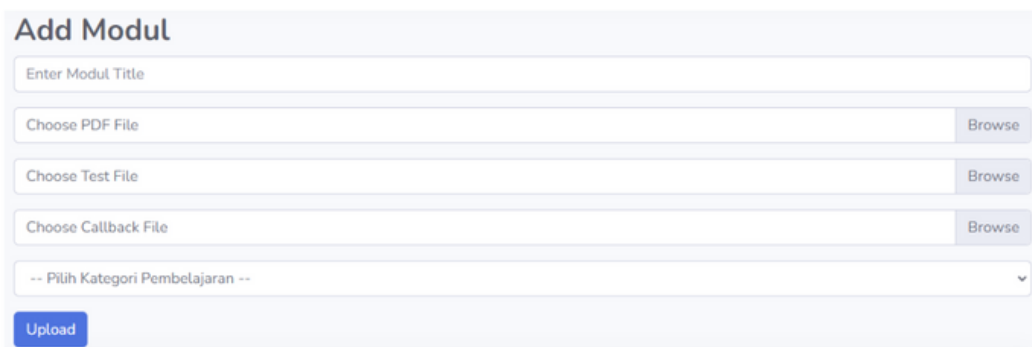
Tampilan diatas merupakan tampilan dashboard super admin dan admin setelah melakukan login. Terdapat menu add untuk menambahkan data user, modul, dan kategori. Kemudian terdapat menu data testing juga.



Gambar diatas merupakan tampilan dari menu add user yang dapat dilakukan oleh super admin dan admin. Menu tersebut digunakan untuk menambahkan data user. User yang dimaksud yaitu guru dan siswa. Data yang perlu dimasukkan untuk menambahkan user adalah nama, email, NIM /NIK, password, level, dan kategori.



Pada level terdapat pilihan hak akses user diantaranya ialah user/siswa, admin, dan guru. Perbedaan hak akses super admin dan admin terdapat pada pilihan level ini, super admin dapat menambahkan user sebagai admin, siswa, dan guru. Sedangkan admin hanya bisa menambahkan user sebagai guru dan siswa saja. Kemudian pada kategori akan menampilkan pilihan kategori yang sudah ditambahkan oleh admin



Add Modul

Enter Modul Title

Choose PDF File Browse

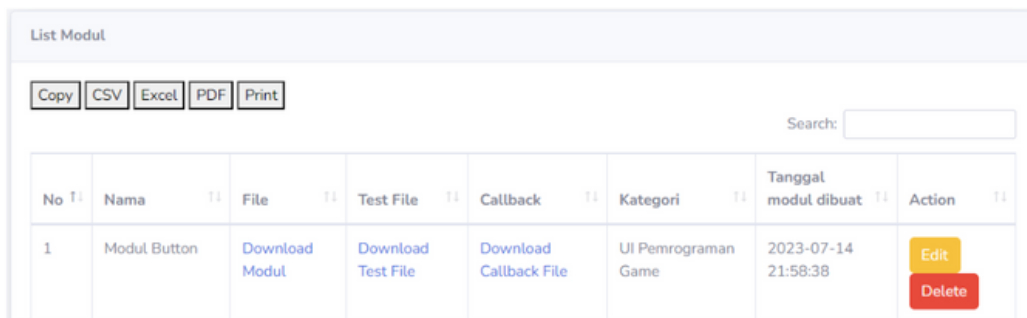
Choose Test File Browse

Choose Callback File Browse

-- Pilih Kategori Pembelajaran --

Upload

Selanjutnya yaitu terdapat menu add modul. Pada menu ini super admin dan admin dapat menambahkan data modul yang akan dikirimkan ke siswa. Data yang harus dicantumkan dalam menambahkan modul adalah judul modul, file PDF modul, file testcode, file callback, dan pemilihan kategori modul. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan fitur search untuk memudahkan dalam pencarian data.

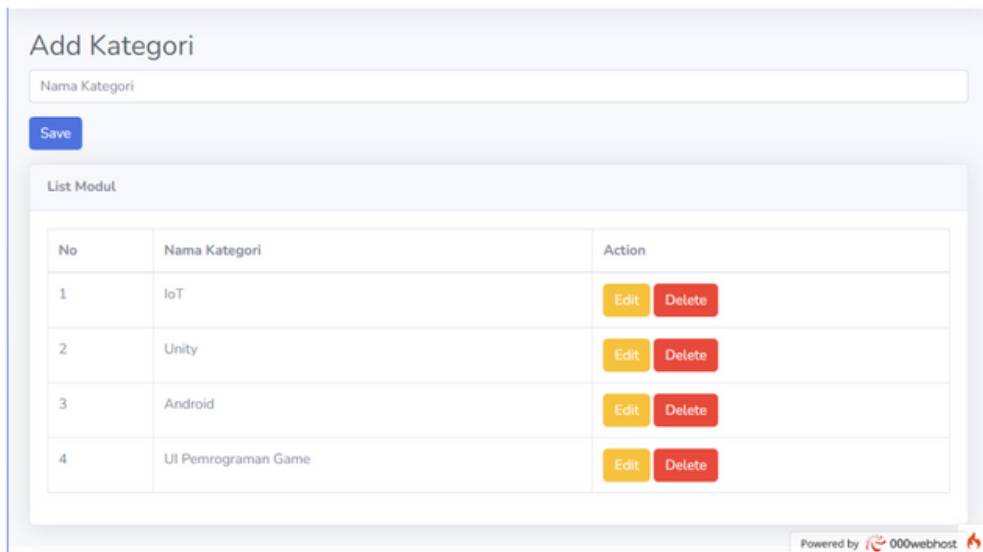


List Modul

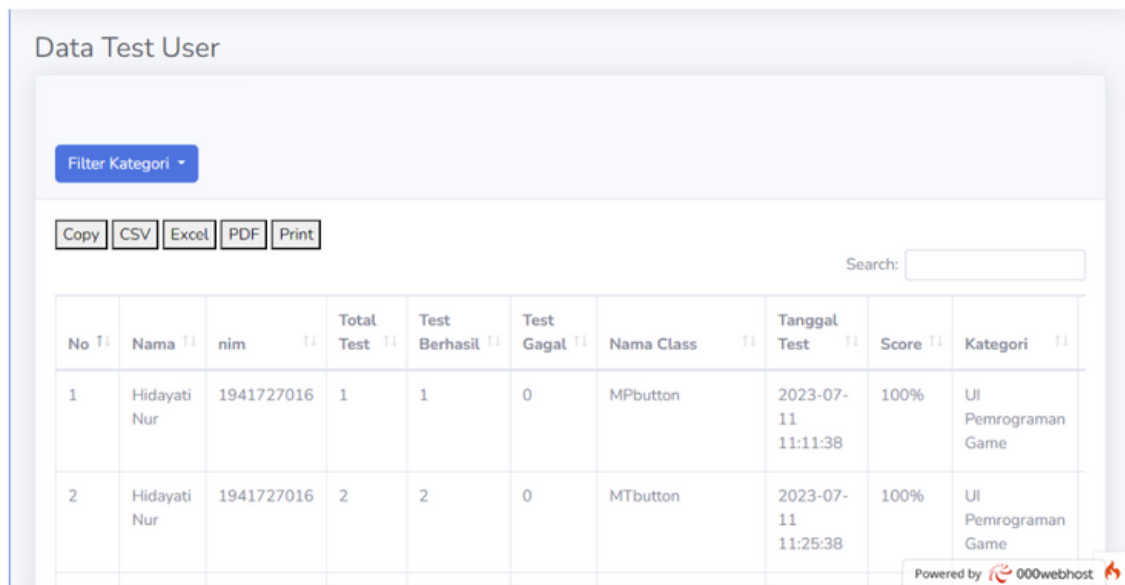
Copy CSV Excel PDF Print Search:

No	Nama	File	Test File	Callback	Kategori	Tanggal modul dibuat	Action
1	Modul Button	Download Modul	Download Test File	Download Callback File	UI Pemrograman Game	2023-07-14 21:58:38	Edit Delete

Jika super admin dan admin sudah memasukkan data modul, maka akan tampil seperti gambar diatas. Modul yang sudah tersimpan dapat dicopy, diunduh dengan format CSV, Excel, PDF, dan juga dicetak. Kemudian data modul yang tersimpan dapat diubah ataupun dihapus.



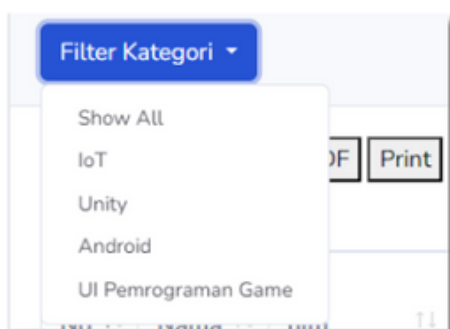
Berikut ini merupakan tampilan Add Kategori. Super admin dan admin dapat menambahkan kategori yang dibutuhkan dengan memasukkan nama kategori dan menekan tombol save untuk menyimpan data kategori. Kategori yang sudah tersimpan dapat diubah dan dihapus.



The screenshot shows a web interface titled "Data Test User". It features a "Filter Kategori" dropdown menu, a search bar, and a table of test results. The table has columns for No, Nama, nim, Total Test, Test Berhasil, Test Gagal, Nama Class, Tanggal Test, Score, and Kategori. Two rows of data are visible, both for student Hidayati Nur with a score of 100%.

No	Nama	nim	Total Test	Test Berhasil	Test Gagal	Nama Class	Tanggal Test	Score	Kategori
1	Hidayati Nur	1941727016	1	1	0	MPbutton	2023-07-11 11:11:38	100%	UI Pemrograman Game
2	Hidayati Nur	1941727016	2	2	0	MTbutton	2023-07-11 11:25:38	100%	UI Pemrograman Game

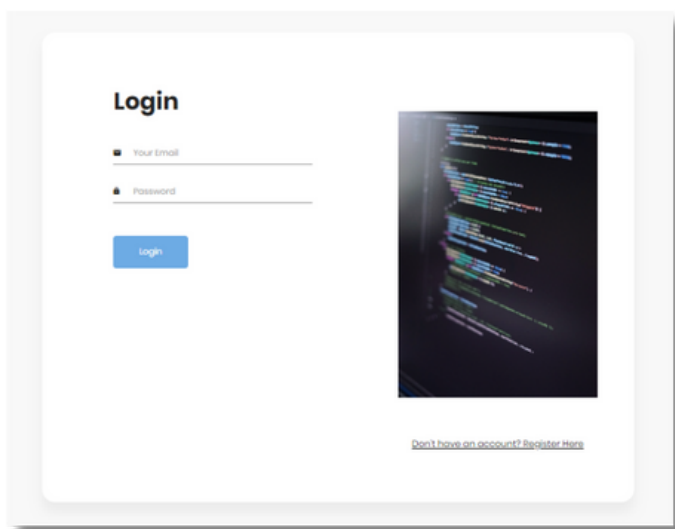
Selanjutnya terdapat halaman data testing yang berisikan hasil pengerjaan siswa. Super admin dan admin dapat melihat dan mengontrol nilai siswa melalui halaman ini. Hasil pengerjaan siswa tercatat mulai dari nama dan nim siswa, total test yang dilakukan siswa, nama class, tanggal test, score yang didapatkan, dan kategori modul yang dikerjakan oleh siswa. Hasil pengerjaan siswa ini dapat dicopy, diunduh dengan format CSV, Excel, PDF, serta dapat langsung dicetak. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur search untuk memudahkan dalam pencarian data.



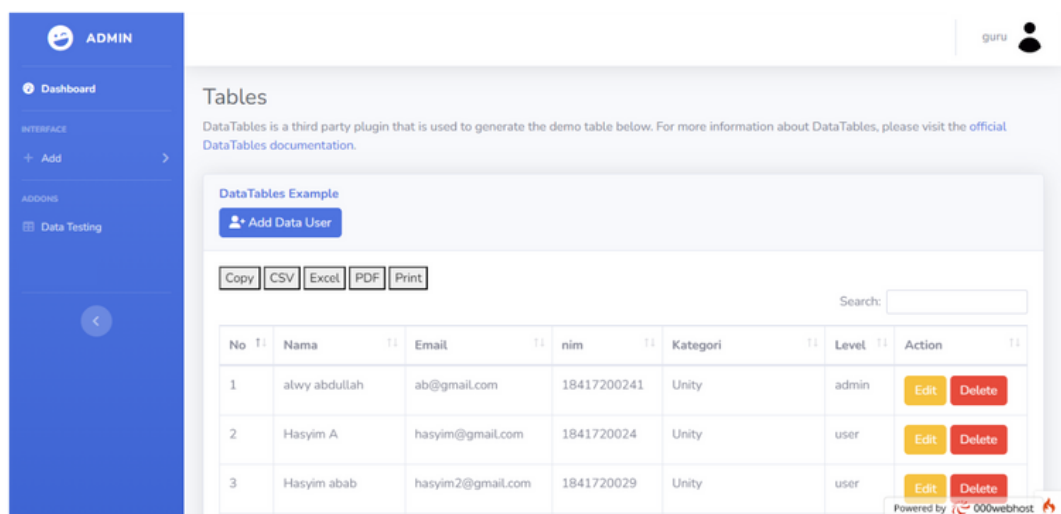
Untuk memudahkan dalam mengontrol dan mengamati nilai siswa, diberikan fitur untuk mencari hasil pengerjaan siswa sesuai dengan kategori modul. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menekan tombol filter kategori seperti gambar disamping.

Guru

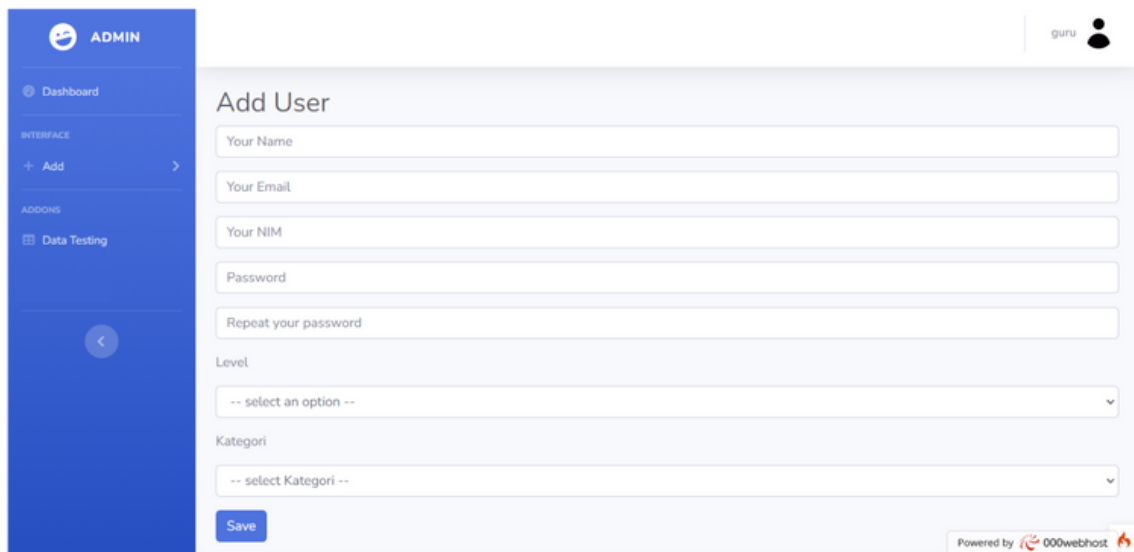




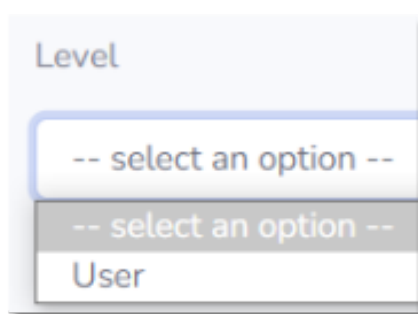
Berikut merupakan tampilan login untuk semua user. Guru dapat melakukan login terlebih dahulu dengan akun yang sudah terdaftar pada sistem.

A screenshot of an admin dashboard. The dashboard has a blue sidebar on the left with a navigation menu. The main content area is titled 'Tables' and contains a table of users. The table has columns for 'No', 'Nama', 'Email', 'nim', 'Kategori', 'Level', and 'Action'. There are three rows of data. The 'Action' column contains 'Edit' and 'Delete' buttons for each row. The dashboard also includes a search bar and a footer that says 'Powered by 000webhost'.

Tampilan diatas merupakan tampilan dashboard guru setelah melakukan login. Terdapat menu add untuk menambahkan data user, modul, dan kategori. Kemudian terdapat menu data testing juga.



Gambar diatas merupakan tampilan dari menu add user yang dapat dilakukan oleh guru. Menu tersebut digunakan untuk menambahkan data user. User yang dimaksud yaitu siswa. Data yang perlu dimasukkan untuk menambahkan user adalah nama, email, NIM /NIK, password, level, dan kategori.

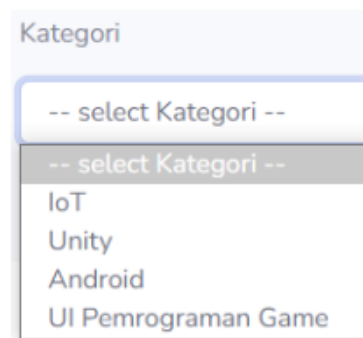


Level

-- select an option --

-- select an option --

User



Kategori

-- select Kategori --

-- select Kategori --


IoT

Unity

Android

UI Pemrograman Game

Berbeda dengan super admin dan admin, guru hanya bisa menambahkan data user sebagai siswa saja. Kemudian pada kategori, guru dapat memilih kategori yang sudah disimpan pada sistem.



Add Modul

Enter Modul Title

Choose PDF File Browse

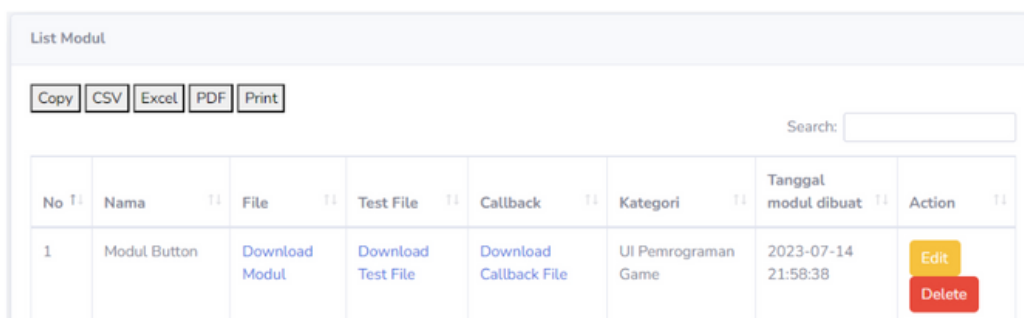
Choose Test File Browse

Choose Callback File Browse

-- Pilih Kategori Pembelajaran --

Upload

Selanjutnya yaitu terdapat menu add modul. Pada menu ini guru dapat menambahkan data modul yang akan dikirimkan ke siswa. Data yang harus dicantumkan dalam menambahkan modul adalah judul modul, file PDF modul, file testcode, file callback, dan pemilihan kategori modul. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan fitur search untuk memudahkan dalam pencarian data.

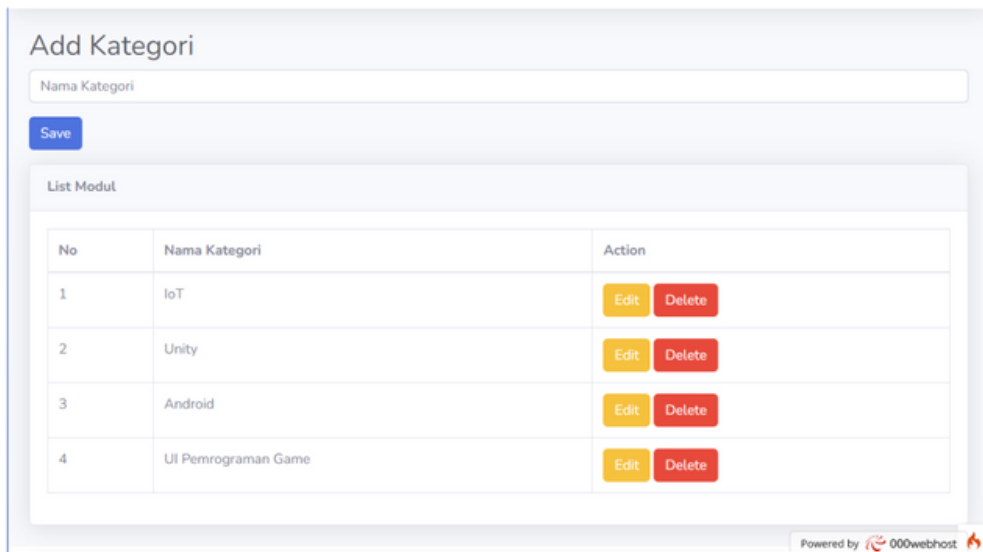


List Modul

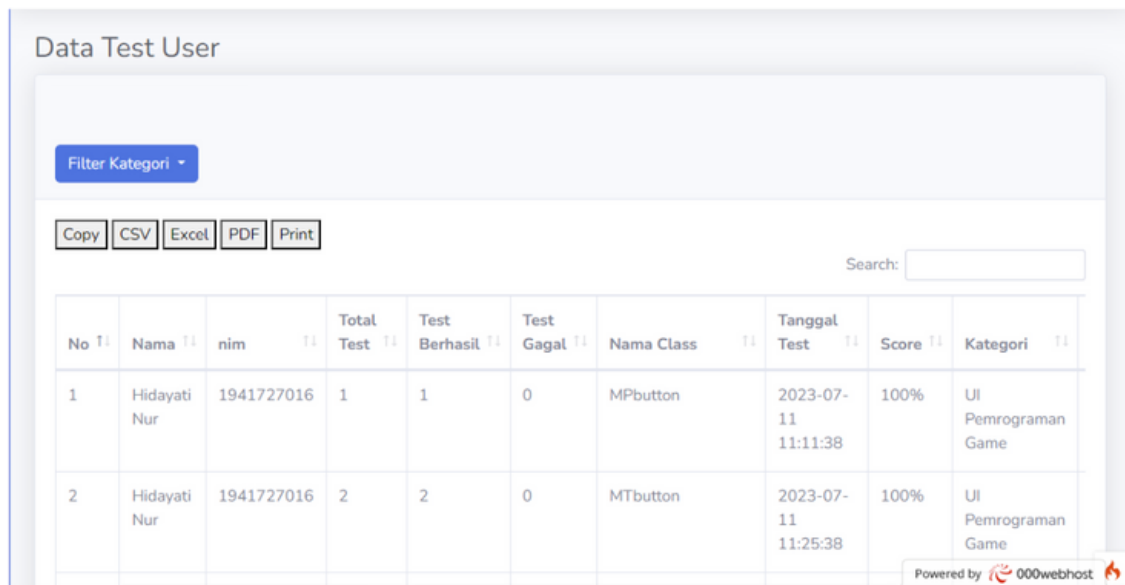
Copy CSV Excel PDF Print Search:

No	Nama	File	Test File	Callback	Kategori	Tanggal modul dibuat	Action
1	Modul Button	Download Modul	Download Test File	Download Callback File	UI Pemrograman Game	2023-07-14 21:58:38	Edit Delete

Jika guru sudah memasukkan data modul, maka akan tampil seperti gambar diatas. Modul yang sudah tersimpan dapat dicopy, diunduh dengan format CSV, Excel, PDF, dan juga dicetak. Kemudian data modul yang tersimpan dapat diubah ataupun dihapus.



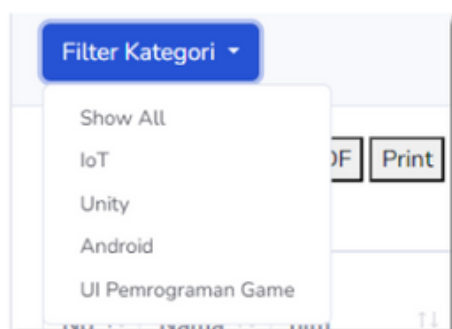
Berikut ini merupakan tampilan Add Kategori. Guru dapat menambahkan kategori yang dibutuhkan dengan memasukkan nama kategori dan menekan tombol save untuk menyimpan data kategori. Kategori yang sudah tersimpan dapat diubah dan dihapus.



The screenshot shows a web interface titled "Data Test User". It features a "Filter Kategori" dropdown menu, a search bar, and a table of test results. The table has columns for No, Nama, nim, Total Test, Test Berhasil, Test Gagal, Nama Class, Tanggal Test, Score, and Kategori. Two rows of data are visible, both for student Hidayati Nur with a score of 100%.

No	Nama	nim	Total Test	Test Berhasil	Test Gagal	Nama Class	Tanggal Test	Score	Kategori
1	Hidayati Nur	1941727016	1	1	0	MPbutton	2023-07-11 11:11:38	100%	UI Pemrograman Game
2	Hidayati Nur	1941727016	2	2	0	MTbutton	2023-07-11 11:25:38	100%	UI Pemrograman Game

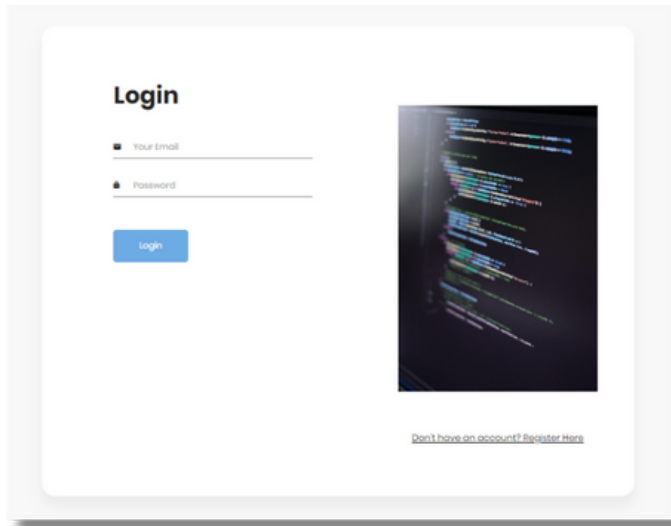
Selanjutnya terdapat halaman data testing yang berisikan hasil pengerjaan siswa. Guru dapat melihat dan mengontrol nilai siswa melalui halaman ini. Hasil pengerjaan siswa tercatat mulai dari nama dan nim siswa, total test yang dilakukan siswa, nama class, tanggal test, score yang didapatkan, dan kategori modul yang dikerjakan oleh siswa. Hasil pengerjaan siswa ini dapat dicopy, diunduh dengan format CSV, Excel, PDF, serta dapat langsung dicetak. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur search untuk memudahkan dalam pencarian data.



Untuk memudahkan dalam mengontrol dan mengamati nilai siswa, diberikan fitur untuk mencari hasil pengerjaan siswa sesuai dengan kategori modul. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menekan tombol filter kategori seperti gambar disamping.

Siswa

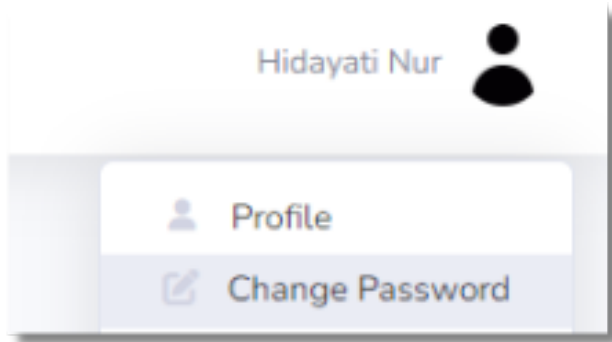




Siswa harus mengakses website untuk melakukan download modul, test code, dan Callback. Bermula dari halaman login, siswa memasukkan email dan password yang sudah terdaftar.



Berikut merupakan tampilan dashboard siswa setelah siswa melakukan login. Terdapat menu dashboard, modul, dan tables. Pada dashboard terdapat modul instalasi, modul setting folder, modul percobaan, dan modul pre test yang dapat diunduh dan diikuti sesuai petunjuk sebelum mengerjakan modul pembelajaran.



Menu ini berada pada dropdown profil, seperti gambar di samping.

A screenshot of a 'Change Password' form. The form has a light blue header with the title 'Change Password'. Below the title, there are three input fields: 'Input your old Password' with a placeholder 'Old Password', 'Input your new Password' with a placeholder 'New Password', and 'Repeat your password' with a placeholder 'Repeat your password'. At the bottom left of the form is a blue button labeled 'Save'.

Siswa dapat melakukan ubah password. Siswa perlu memasukkan password lama dan password baru pada form yang ada seperti gambar di atas. Jika sudah siswa dapat memilih tombol save untuk menyimpan perubahan.

No	Nama	File	Test File	Callback	Kategori	Tanggal modul dibuat
1	Modul Button	Download Modul	Download Test File	Download Callback	UI Pemrograman Game	2023-07-06 20:28:14
2	Test Button	Download Modul	Download Test File	Download Callback	UI Pemrograman Game	2023-07-06 20:28:14
3	Modul Player Movement	Download Modul	Download Test File	Download Callback	UI Pemrograman Game	2023-07-06 20:28:14
4	Test Player Movement	Download Modul	Download Test File	Download Callback	UI Pemrograman Game	2023-07-06 20:28:14
5	Modul Jump	Download Modul	Download Test File	Download Callback	UI Pemrograman Game	2023-07-06 20:28:14

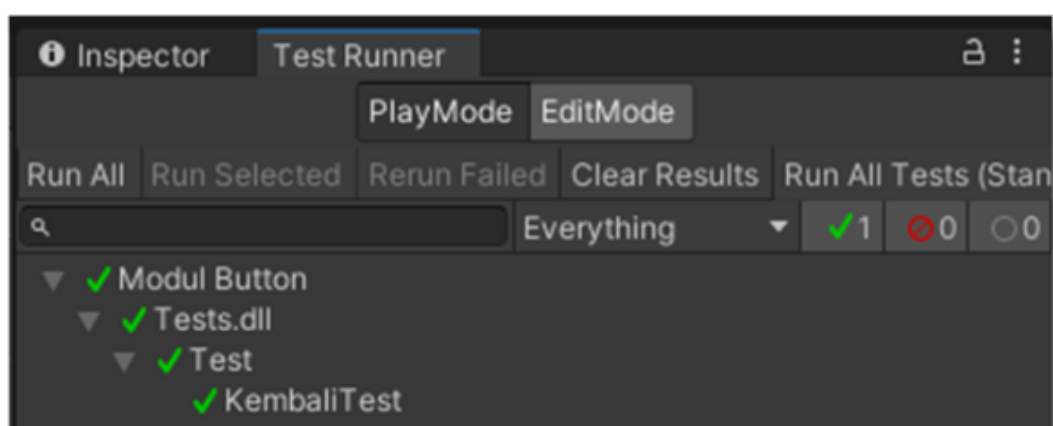
Download Modul

Download Test File

Download Callback

UI Pemrograman Game

Gambar diatas merupakan tampilan pada menu modul pada aktor siswa. Pada halaman ini siswa dapat mengunduh file modul, test code, dan callback. Terdapat juga informasi mengenai kategori pembelajaran yang diikuti oleh siswa tersebut.



Setelah siswa mengunduh file modul, test code, dan callback. Siswa akan mengerjakan modul sesuai dengan petunjuk yang ada. Kemudian setelah student code sudah terbentuk, student code akan di compile pada unity dengan bantuan test runner. Cara untuk melakukan compile sudah dijelaskan pada modul pembelajaran. Gambar yang tertera merupakan contoh tampilan penilaian otomatis pada test runner.

No	Nama	nim	Total Test	Test Berhasil	Test Gagal	Nama Class	Tanggal Test	Score
1	Hidayati Nur	1941727016	1	1	0	MPbutton	2023-07-11 11:11:38	100%
2	Hidayati Nur	1941727016	2	2	0	MTbutton	2023-07-11 11:25:38	100%
3	Hidayati Nur	1941727016	2	0	2	MPplayerMovement	2023-07-11 11:33:08	0%
4	Hidayati Nur	1941727016	2	1	1	MPplayerMovement	2023-07-11 11:33:14	50%
5	Hidayati Nur	1941727016	1	1	0	MPplayerMovement	2023-07-11 11:33:14	100%

Jika siswa sudah melakukan compile student code, hasilnya akan tampil pada halaman ini. Disini terdapat informasi mengenai total test, total berhasil, total gagal, nama class, tanggal test, dan score yang didapatkan. Hasil testing siswa juga bisa dicopy, diunduh dalam format CSV, PDF, Excel, serta di print langsung.

Nama	nim	Total Test	Test Berhasil
------	-----	------------	---------------

Test Gagal	Nama Class	Tanggal Test	Score
------------	------------	--------------	-------

Copy
CSV
Excel
PDF
Print

