

# **PANDUAN E-LEARNING UNTUK MAHASISWA**



---

**UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN  
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI  
BANJARMASIN  
2020**

# DAFTAR ISI

<b>I.</b>	<b>LOGIN, BERANDA, PROFIL DAN KATA KUNCI .....</b>	<b>4</b>
A.	HALAMAN MASUK ( <i>LOGIN</i> ).....	4
	• Cara Masuk ( <i>Login</i> ) .....	4
B.	MENU BERANDA SAYA.....	5
	• Cara Masuk Halaman Beranda Saya.....	5
	• Blok Informasi Di Halaman Beranda Saya.....	6
C.	MENU UBAH PROFIL.....	7
	• Cara Ubah Profil .....	7
	• Cara Menambahkan atau Mengubah Foto Profil.....	8
<b>II.</b>	<b>MATA KULIAH DAN AKTIVITASNYA .....</b>	<b>12</b>
A.	CARA MENDAFTAR MATA KULIAH .....	12
B.	PRESENSI.....	14
	• Cara Melihat Waktu Presensi .....	14
	• Cara Memilih Status Presensi.....	16
C.	PENUGASAN .....	18
	• Cara Melihat Daftar Tugas.....	18
	• Cara Melihat Informasi Tugas.....	19
	• Cara Mengumpulkan Tugas Bertipe Pengumpulan Fail .....	22
	• Cara Mengumpulkan Tugas Bertipe Pengumpulan Teks Daring.....	28
D.	KUIS .....	32
	• Cara Melihat Daftar Kuis.....	32
	• Cara Melihat Informasi Kuis.....	33
	• Cara Memulai Kuis .....	34

• Halaman dan Navigasi Kuis.....	36
• Cara Mengerjakan Kuis .....	37
E. OBROLAN .....	41
• Cara Melihat Obrolan.....	41
• Cara Bergabung Sesi Obrolan.....	42

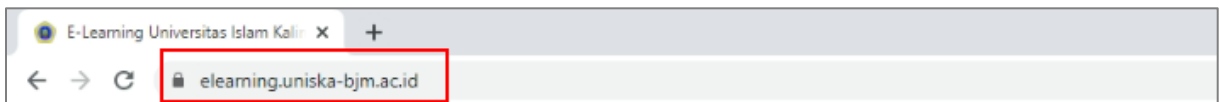
## I. LOGIN, BERANDA, PROFIL DAN KATA KUNCI

### A. HALAMAN MASUK (LOGIN)

Masuk (*login*) merupakan kegiatan pertama yang harus dilakukan pengguna agar dapat mengikuti semua aktivitas yang ada pada e-learning. Untuk masuk (*login*) sistem e-learning tidak perlu mendaftar, anda dapat langsung menggunakan akun sia *online* atau portal akademik.

- **Cara Masuk (Login)**

1. Saat masuk (*login*) ke dalam situs e-learning uniska, perangkat yang digunakan harus terkoneksi dengan internet.
2. Buka peramban (*mozilla firefox, google chrome, edge, opera dan sebagainya*) di perangkat anda
3. Ketikkan tautan **elearning.uniska-bjm.ac.id** pada peramban untuk masuk ke halaman e-learning.



4. Setelah halaman terbuka, klik tombol **Masuk** yang ada pada pojok kanan atas situs



5. Setelah halaman login terbuka, masukkan *Nama Pengguna* dan *Password* (sesuai dengan akun sia atau portal akademik) kemudian klik tombol **Masuk**

## Masuk

Nama Pengguna  1

Password  2

Remember username

3

6. Jika berhasil, maka halaman depan e-learning akan terbuka dan menampilkan nama pengguna yang masuk (*login*)



## INFORMASI TAMBAHAN

Saat pertama kali login anda **diwajibkan** memasukkan alamat surel (email), setelah mengetikkan alamat surel aktif kemudian klik tombol Perbaharui profil.

## B. MENU BERANDA SAYA

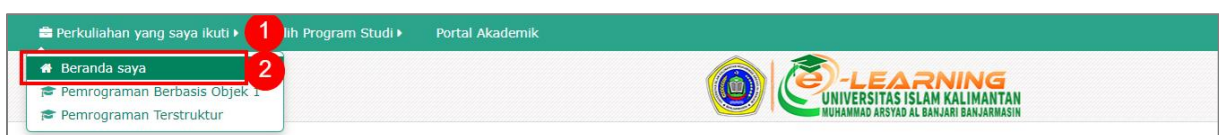
Beranda merupakan halaman pribadi anda, yang berisi informasi penting terkait perkuliahan. Melalui halaman beranda anda dapat melihat daftar mata kuliah yang anda ikuti, lini masa yang memuat informasi aktivitas perkuliahan yang telah dan akan datang serta kemajuan setiap mata kuliah. Berikut langkah untuk membuka halaman beranda:

- **Cara Masuk Halaman Beranda Saya**

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs.



2. Arahkan kursor anda ke menu **Perkuliah yang saya ikuti**, kemudian klik menu **Beranda saya**



3. Halaman Beranda saya akan terbuka dan anda dapat melanjutkan melihat beberapa informasi penting pada halaman ini.

- **Blok Informasi Di Halaman Beranda Saya**

The screenshot shows the 'Beranda saya' (My Home) page of the E-Learning portal. It features a navigation bar at the top with 'Perkuliah yang saya ikuti', 'Pilih Program Studi', and 'Portal Akademik'. The main content area is divided into several sections: 'PERKULIAHAN YANG SAYA IKUTI' (1), 'BERITA TERBARU' (2), 'PRATINJAU MATA KULIAH' (3) with sub-sections 'Lini masa' and 'Mata kuliah' (4), 'KALENDER' (5), 'ACARA AKAN DATANG' (6), 'MESSAGES' (7), 'FILE PRIBADI' (8), and 'LENCANA TERBARU' (9). The 'Pratinjau Mata Kuliah' section includes a search bar, sorting options, and a list of upcoming tasks with dates and times.

Pada halaman Beranda Saya terkandung beberapa blok penting yang dapat memudahkan anda dalam melihat aktivitas dan informasi seputar mata kuliah yang anda ikuti, antara lain:

NO	NAMA BLOK	KETERANGAN
1	PERKULIAHAN YANG SAYA IKUTI	Berisi daftar mata kuliah yang anda ikuti
2	BERITA TERBARU	Berisi berita penting yang dibuat oleh Administrator E-Learning
3	LINI MASA	Berisi informasi aktivitas mata kuliah yang telah lewat dan yang akan datang, anda dapat memilih untuk diurutkan berdasar tanggal aktivitas atau berdasar mata kuliah
4	MATA KULIAH	Berisi persentase kemajuan mata kuliah yang anda ikuti

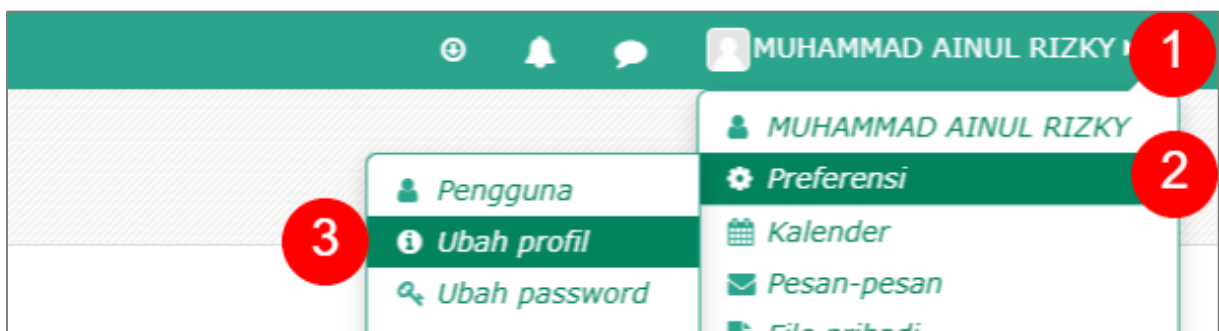
5	KALENDER	Berisi kalender yang memuat tanda penting pada tanggal-tanggal tertentu, anda dapat mengetahui suatu aktivitas melalui warna yang berbeda pada blok kalender ini
6	ACARA AKAN DATANG	Berisi informasi aktivitas mata kuliah yang akan datang
7	PERPESANAN	Berisi pesan ( <i>chat</i> ) pribadi anda dari dan atau kepada pengguna lain
8	FILE PRIBADI	Berisi fail dan folder pribadi, anda dapat meletakkan fail di sini, namun disarankan hanya fail yang benar-benar penting, agar tidak membebani <i>server</i> 😊
9	LENCANA TERBARU	Berisi lencana ( <i>badge</i> ), sebuah penghargaan yang diberikan oleh pengajar kepada anda setelah melakukan suatu pencapaian atau kontribusi

### C. MENU UBAH PROFIL

Pada menu ini anda dapat mengubah profil dan data diri anda, beberapa data yang dapat diubah antara lain alamat surat elektronik (*email*), kota, foto profil dan nomor telepon seluler.

- **Cara Ubah Profil**

1. Arahkan kursor ke bagian **Nama Anda** yang terdapat pada pojok kanan atas layar, kemudian klik menu **Preferensi** dan pilih **Ubah Profil**



2. Halaman Ubah Profil akan terbuka dan anda dapat melakukan pembaharuan seperti berikut:

▼ Umum

**Nama Depan** MUHAMMAD AINUL RIZKY

**Nama akhir** .

**Alamat Email** ainul@gmail.com **1**

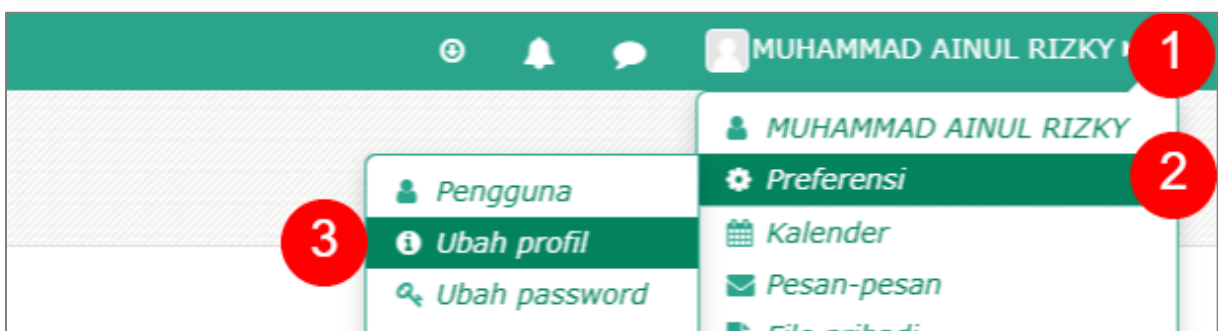
**Tampilan Email** Bolehkan hanya sesama peserta kursus untuk melihat alamat email saya **2**

**Kota** **3**

**Pilih Negara** Pilih Negara...

**Zona Waktu** Asia/Makassar

1. Mengganti alamat surel (email), lakukan ini jika alamat surel anda yang lama sudah tidak digunakan
  2. Memilih apakah alamat surel (email) boleh ditampilkan untuk pengguna lain atau anda ingin menyembunyikannya
  3. Mengisi dan mengganti kota domisili anda
  4. Pada bagian Opsional, anda dapat pula mengisi nomor telepon seluler.
- **Cara Menambahkan atau Mengubah Foto Profil**
1. Arahkan kursor ke bagian **Nama Anda** yang terdapat pada pojok kanan atas layar, kemudian klik menu **Preferensi** dan pilih **Ubah Profil**



2. Setelah halaman **Ubah profil** terbuka, anda dapat mengunggah gambar dengan salah satu dari dua cara berikut ini:

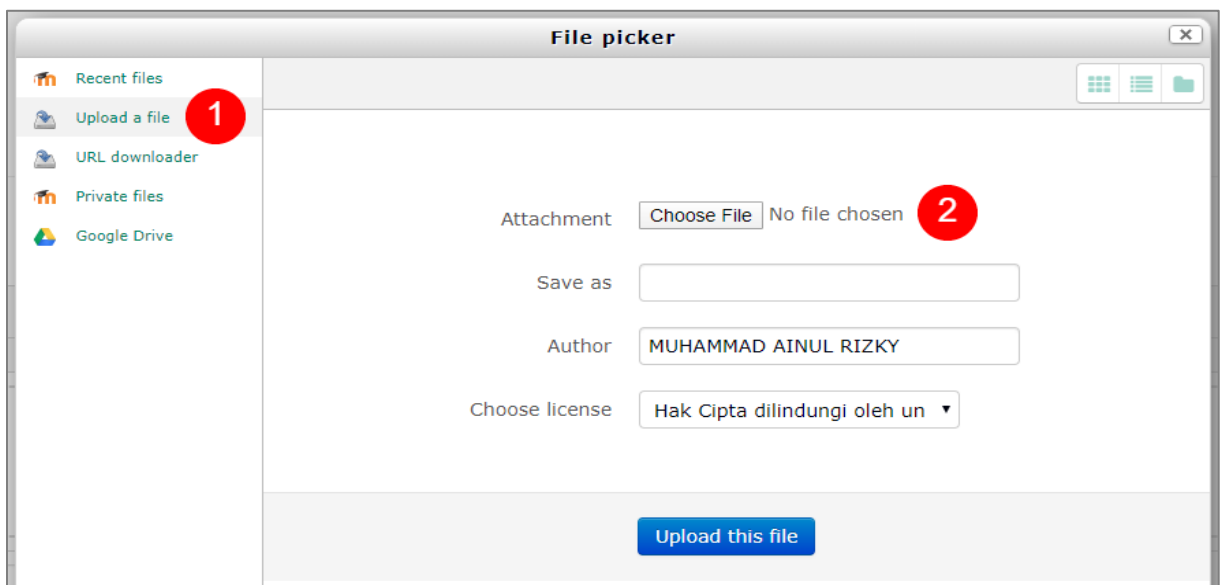


## Cara 1: Memilih Gambar

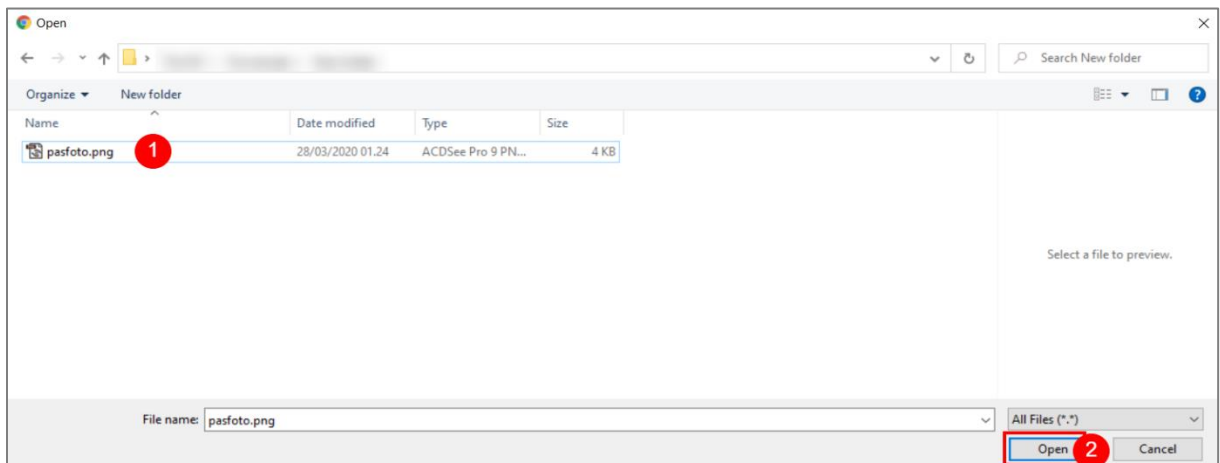
1. Pada bagian Foto Pengguna, klik icon seperti gambar



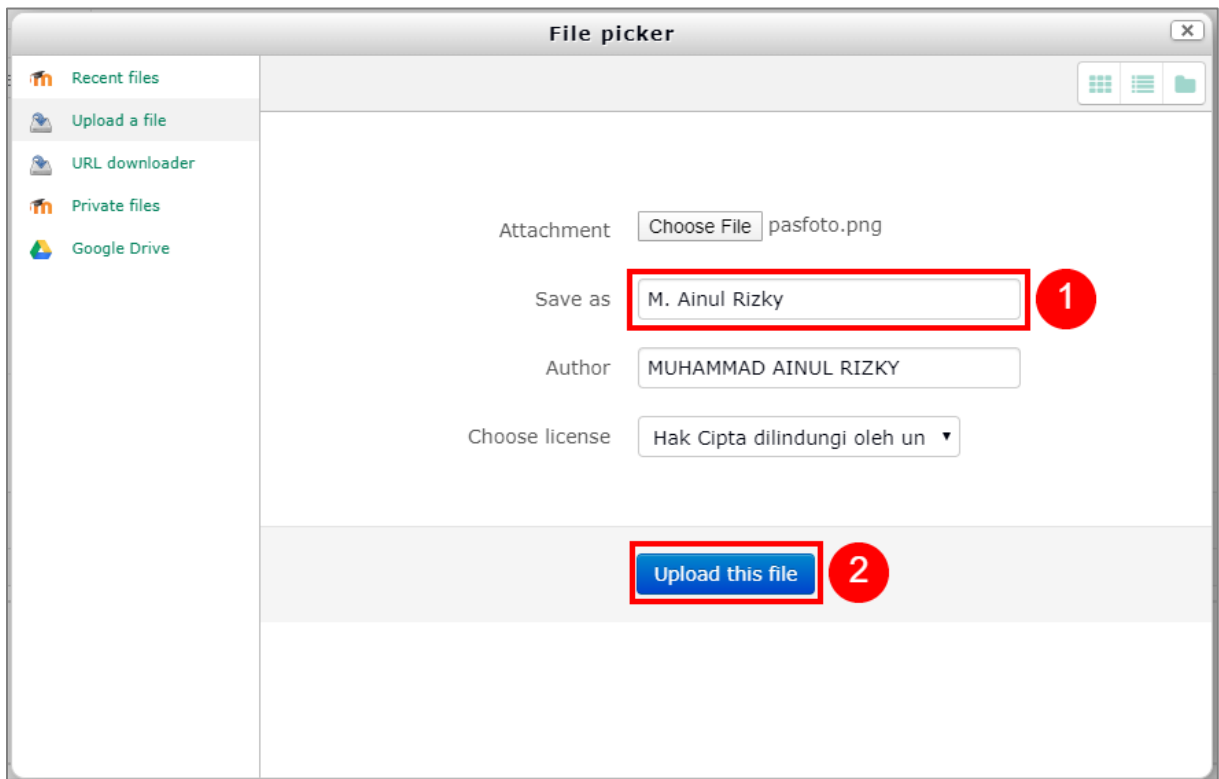
2. Di bagian **File picker**, kemudian pilih **Upload a file** dan klik **Choose File**



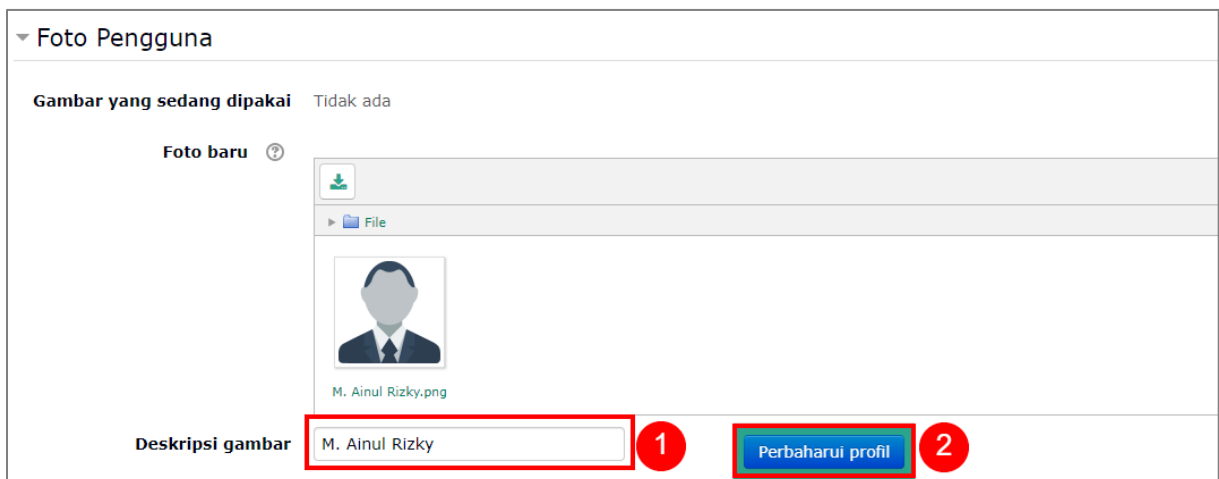
3. Jendela baru akan terbuka, cari dan pilih fail gambar anda, kemudian pilih **Open**



4. Isikan nama anda pada kolom **Save as**, selanjutnya klik tombol **Upload this file**

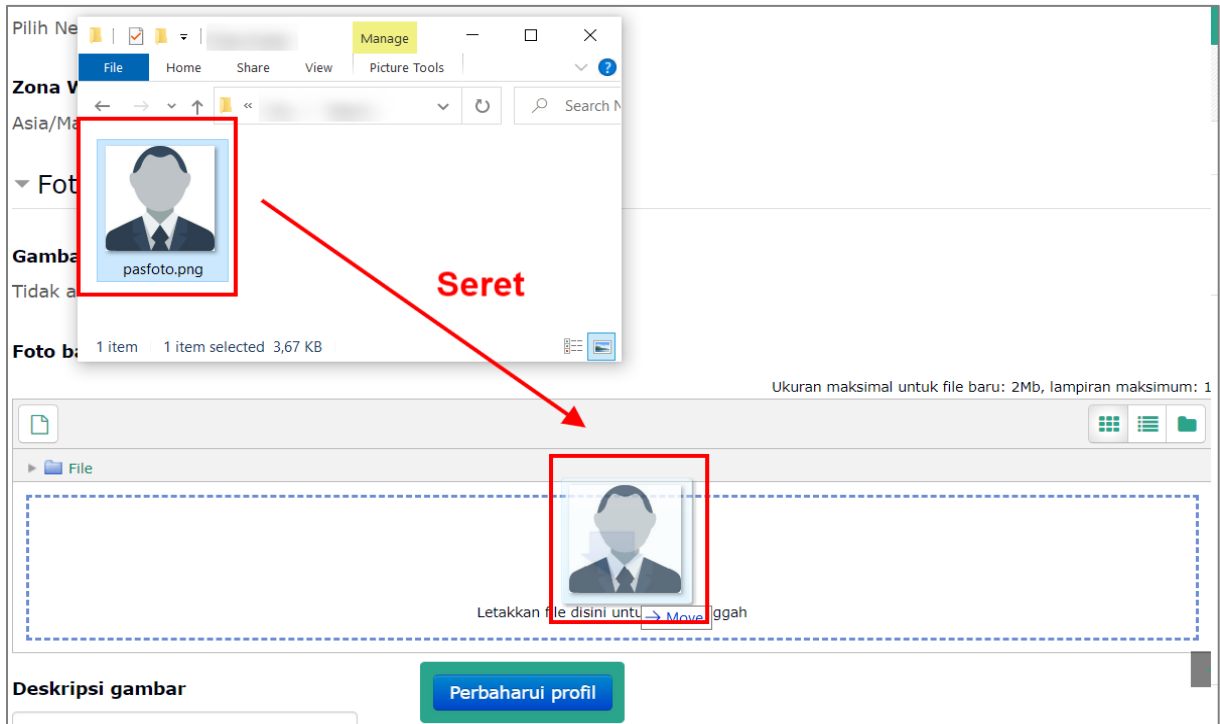


5. Jika berhasil, gambar anda akan muncul, selanjutnya isikan kolom **Deskripsi gambar** dengan nama anda dan klik **Perbaharui profil**

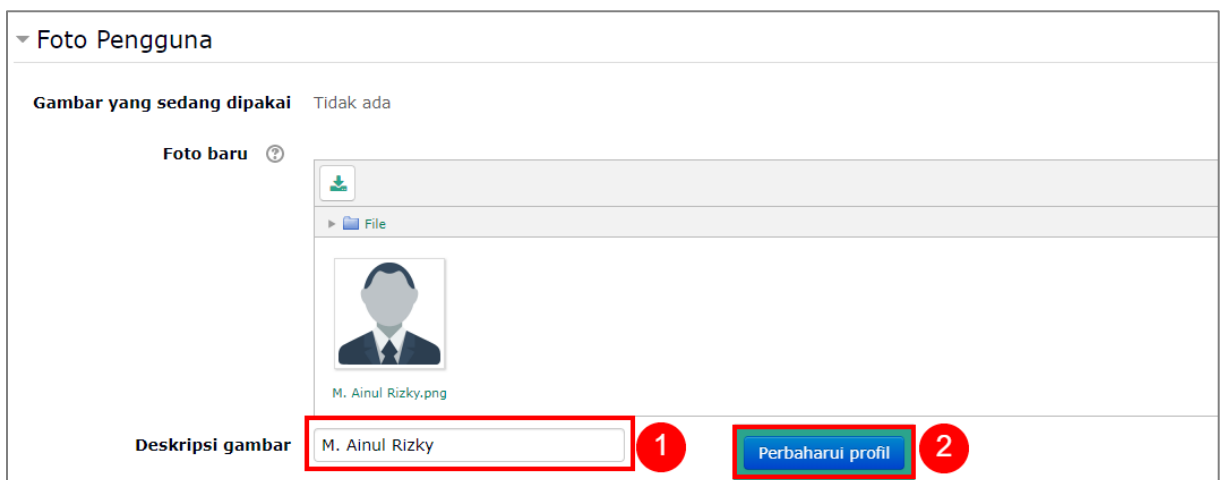


## Cara 2: Menarik Gambar

1. Buka jendela *explorer* anda dan masuk *folder* di mana terdapat foto anda
2. Tarik atau seret foto tersebut ke dalam kotak foto baru yang terdapat pada situs



3. Jika berhasil, gambar anda akan muncul, selanjutnya isikan kolom **Deskripsi gambar** dengan nama anda dan klik **Perbaharui profil**



## INFORMASI TAMBAHAN

- Anda tidak dapat mengubah **nama depan**, **nama akhir** dan **kata kunci** (*password*) karena akan terisi otomatis berdasarkan data yang terdapat pada sia *online* atau portal akademik. Jika terdapat kesalahan nama dan kata kunci, **anda dapat minta bantuan kepada Biro Administrasi Akademik (BAA)**.
- Agar foto anda mudah dikenali oleh pengajar, **gunakan pasfoto terlihat wajah** yang jelas dan menghadap depan, hindari foto yang tidak menampilkan diri anda.

## II. MATA KULIAH DAN AKTIVITASNYA

### A. CARA MENDAFTAR MATA KULIAH

Untuk dapat mengikuti semua aktivitas perkuliahan di e-learning, anda diharuskan terdaftar pada suatu mata kuliah. Berikut langkah-langkah pendaftaran mata kuliah:

1. Anda diwajibkan mempunyai **Kunci Pendaftaran** mata kuliah, kunci ini biasanya diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
2. Setelah mempunyai **kunci pendaftaran**, pastikan anda telah masuk (login) ke dalam sistem e-learning, ditandai dengan adanya nama pengguna pada pojok kanan situs.



3. Kemudian arahkan kursor ke menu **Pilih Program studi**, klik **nama fakultas** anda kemudian dilanjutkan dengan klik **nama program studi** anda.



4. Halaman **daftar mata kuliah** akan terbuka, anda dapat memilih mata kuliah secara manual atau mengetikkan nama mata kuliah pada kolom **Cari mata kuliah**.

Kategori perkuliahan: Fakultas Teknologi Informasi / Teknik Informatika

Cari mata kuliah:  Maju

Halaman: 1 2 3 4 (Selanjutnya)

Algoritma dan Pemrograman 1 🔍

Algoritma dan Pemrograman 2 🔍 i

Algoritma dan Pemrograman 2 🔍 i

Analisis dan Desain Sistem Informasi 🔍

Bahasa Arab 🔍

Bahasa Indonesia 🔍

5. Jika terdapat nama mata kuliah yang sama, anda dapat melihat nama pengajar dengan klik **ikon** di bawah ini.

Algoritma dan Pemrograman 1

Algoritma dan Pemrograman 2  
Pengajar: Jauhari Maulani

Algoritma dan Pemrograman 2  
Pengajar: Yusri Ikhwani, S.Kom., M.Kom.

6. Klik **nama mata kuliah** dan **pengajar** yang sesuai dengan jadwal perkuliahan anda

Pemrograman Berbasis Objek 1  
Pengajar: MUHAMMAD EDYA ROSADI

Mata kuliah ini mempelajari paradigma dan konsep-konsep pemrograman berorientasi objek seperti Class, Object, Method, Constructor, Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, Package, Interface dengan menggunakan bahasa pemrograman Java

7. Ketikkan **kunci pendaftaran** yang telah anda dapatkan dari pengajar pada kolom **Kunci pendaftaran**, kemudian klik tombol **Daftarkan saya**

**Pemrograman Berbasis Objek 1**

**Pilihan pendaftaran**

Pemrograman Berbasis Objek 1  
Pengajar: MUHAMMAD EDYA ROSADI

Mata kuliah ini mempelajari paradigma dan konsep-konsep pemrograman berorientasi objek seperti Class, Object, Method, Constructor, Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, Package, Interface dengan menggunakan bahasa pemrograman Java

▼ Pendaftaran mandiri (Mahasiswa)

Kunci pendaftaran

Daftarkan saya

8. Jika kunci pendaftaran benar, maka anda akan dialihkan ke halaman mata kuliah tersebut

## INFORMASI TAMBAHAN

Kunci pendaftaran memiliki **kepekaan kapital**, yaitu berbeda antara kapital besar dan kecil. Pastikan anda telah mengetikkan kunci pendaftaran yang tepat.

## B. PRESENSI

Presensi merupakan sebuah aktivitas yang ditambahkan pengajar untuk mengelola data kehadiran mahasiswa. Terdapat 2 (dua) cara untuk pengisian presensi, yakni dapat diisi manual oleh pengajar atau jika diatur dapat pula dipilih oleh mahasiswa sendiri.

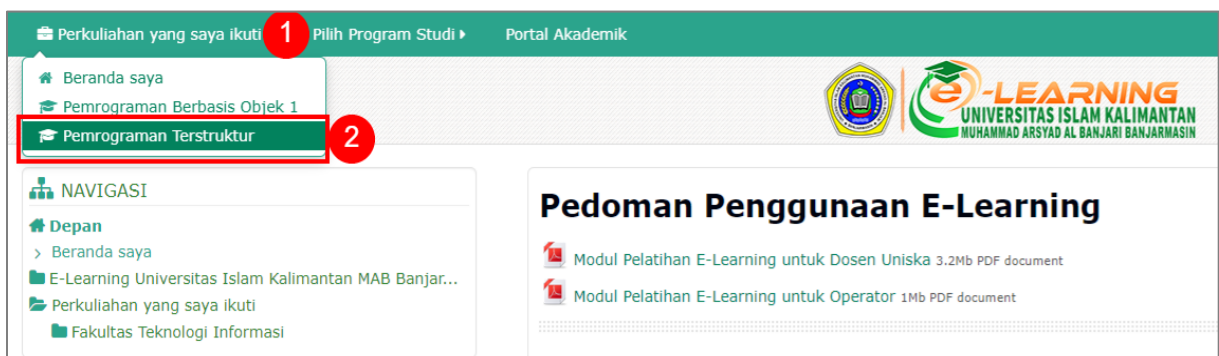
- **Cara Melihat Waktu Presensi**

Anda dapat melihat waktu presensi yang telah dibuat pengajar sebelum presensi atau pertemuan dilaksanakan, berikut langkah melihat waktu presensi:

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliah yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, temukan dan klik aktivitas **Presensi**

### Pemrograman Terstruktur

---

#### Daftar Topik Mata Kuliah

-  Pengumuman
-  Forum Diskusi Umum

Jika anda mempunyai ide atau gagasan yang perlu kita diskusikan bersama, silakan membuat utas pada forum ini.

-  **Presensi**
-  Rencana Pembelajaran Semester 256.6Kb PDF document
-  Kontrak Perkuliahan 419.3Kb PDF document
-  Kebutuhan Perangkat Lunak

Unduh dan pasang Dev-C++ pada tautan ini agar dapat membuat kode-kode program selama perkuliahan.

4. Anda akan diarahkan ke halaman **Presensi mata kuliah** tersebut

**Pemrograman Terstruktur**

Mata kuliah ini: [Semua perkuliahan](#)

Semua [Semua yang lalu](#) [Bulan](#) [Minggu](#) [Hari](#)

1 Tanggal	Deskripsi	2 Status	3 Poin	Keterangan
Thu 26 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 1	Hadir	100	/
Fri 27 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 2	Hadir	100	/
Sat 28 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 3		100	Pilih presensi

4

Jumlah sesi: 2  
 Sesi selesai: 200 / 200  
 Persentase sesi: 100,0%  
 Total sesi: 3  
 Poin semua sesi: 200 / 300  
 Persentase semua sesi: 66,7%  
 Kemungkinan nilai maksimal: 300 / 300  
 Kemungkinan persentase maksimal: 100,0%

[Return to: Daftar Topik Ma... ↩](#)

Berikut keterangan gambar di atas:

1. Tanggal presensi yang telah lewat dan yang akan datang
2. Status presensi anda pada tiap sesi
3. Poin atau nilai presensi yang anda peroleh
4. Jumlah sesi yang telah dilewati dan total nilai yang telah didapatkan

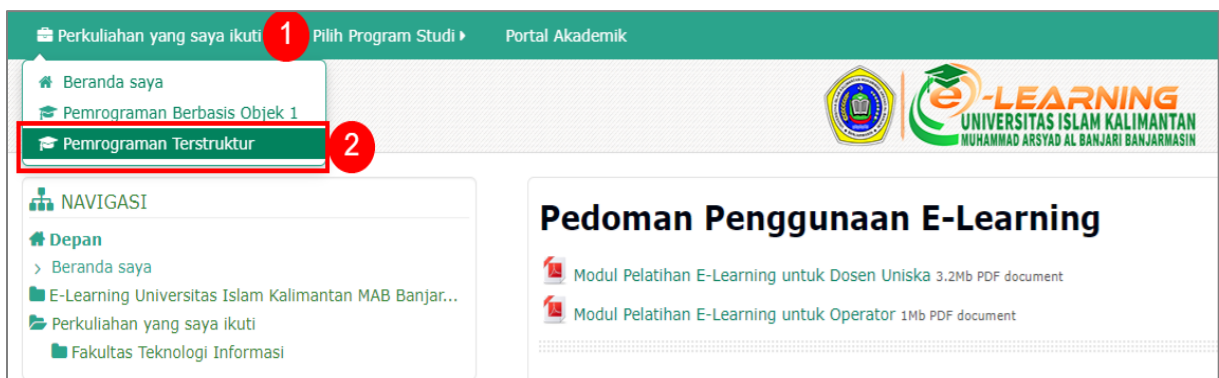
- **Cara Memilih Status Presensi**

Saat pengajar mengaktifkan fitur presensi yang diisikan oleh mahasiswa, mahasiswa dapat memilih status kehadiran sendiri di saat jam presensi aktif. Untuk memilih status presensi, anda dapat mengikuti langkah di bawah ini:

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, temukan dan klik aktivitas **Presensi**



4. Anda akan diarahkan ke halaman Presensi mata kuliah tersebut, lihat bagian **tanggal** apakah telah sesuai dengan rentang tanggal dan waktu sekarang, jika sesuai anda dapat klik menu **Pilih presensi**



### Pemrograman Terstruktur

Mata kuliah ini Semua perkuliahan

Tanggal	Deskripsi	Status	Poin
Thu 26 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 1	Hadir	100 / 100
Fri 27 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 2	Hadir	100 / 100
Sat 28 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 3		

**1** **2** Pilih presensi

5. Pada halaman yang terbuka anda **pilih status presensi**, untuk menyimpan klik tombol **Simpan perubahan**

### Pemrograman Terstruktur

▼ 28 March 2020 7:30PM

Pertemuan 3

**MUHAMMAD AINUL RIZKY .:**

Hadir  Sakit  Izin

**1**

Ada kolom yang harus diisi dalam formulir ini, ditandai dengan **1**

[Return to: Daftar Topik Ma... ➔](#)

**2** Simpan perubahan Batal

6. Jika berhasil, anda akan melihat status bahwa kehadiran anda telah disimpan dan terdapat tulisan **Diisi yang bersangkutan** pada bagian keterangan

### Pemrograman Terstruktur

Kehadiran Anda dalam sesi ini telah disimpan.

Mata kuliah ini Semua perkuliahan

Semua Semua yang lalu Bulan Minggu Hari

Tanggal	Deskripsi	Status	Poin	Keterangan
Thu 26 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 1	Hadir	100 / 100	
Fri 27 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 2	Hadir	100 / 100	
Sat 28 Mar 2020 7:30PM - 9PM	Pertemuan 3	Hadir	100 / 100	Diisi yang bersangkutan

## C. PENUGASAN

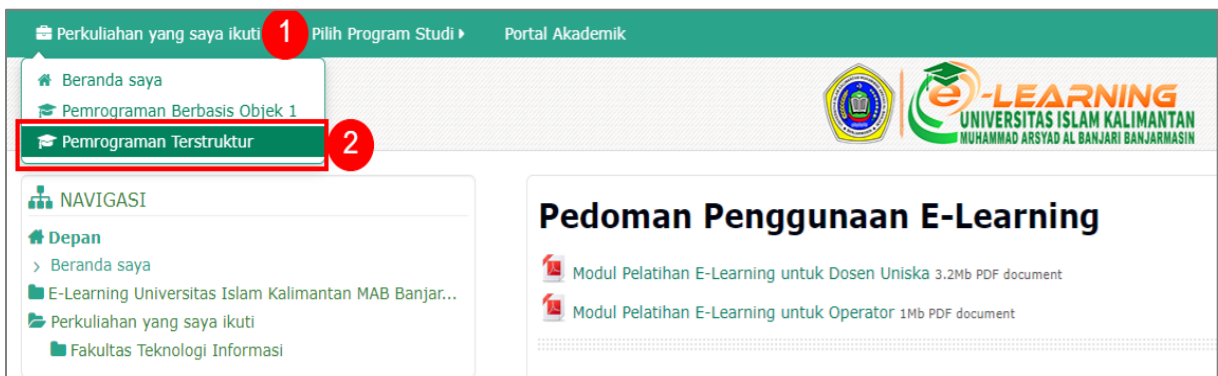
Penugasan atau tugas merupakan salah satu aktivitas penting dalam mata kuliah, pada umumnya tugas mempunyai persentase nilai tersendiri.

- **Cara Melihat Daftar Tugas**

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, pilih menu **Perkuliahan ini** dan klik **Penugasan**



4. Halaman penugasan mata kuliah akan terbuka dan menampilkan semua tugas dan batas waktu yang telah disediakan oleh pengajar

## Pemrograman Terstruktur

### Penugasan

Pertemuan	Penugasan	Batas waktu	Pengiriman	Nilai
Pertemuan 1	Tugas 1 - Program Pertama	Sunday, 29 March 2020, 22:00	Tidak ada jawaban	-
Pertemuan 2	Tugas 2 - Rangkuman	Sunday, 5 April 2020, 22:00	Tidak ada jawaban	-
Pertemuan 3	Tugas 3 - Ekspresi	Sunday, 12 April 2020, 22:00	Tidak ada jawaban	-

## INFORMASI TAMBAHAN

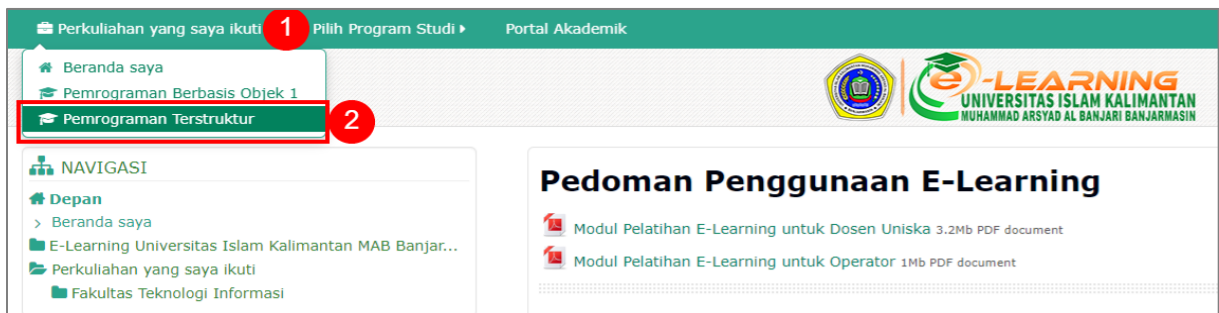
Untuk melihat semua tugas yang ada tanpa batasan mata kuliah tertentu, anda dapat mengakses di bagian **Beranda saya**.

### • Cara Melihat Informasi Tugas

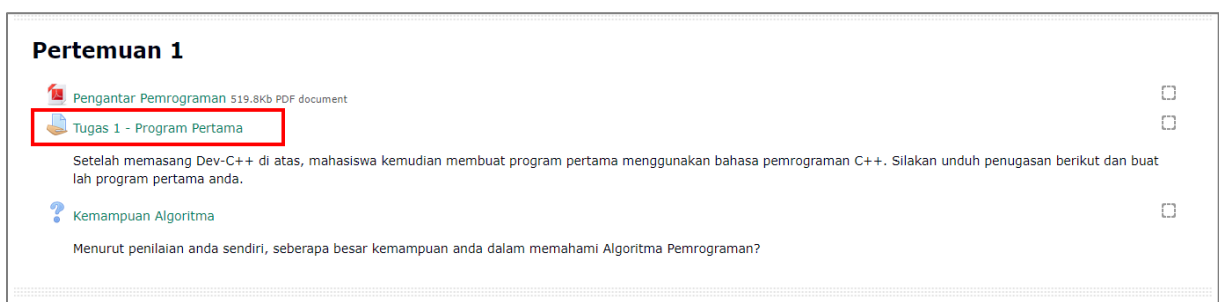
1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, untuk melihat informasi tugas, cari dan klik nama **Penugasan**.



4. Halaman penugasan akan terbuka, berikut rincian informasi yang bisa anda dapatkan pada halaman ini:

**Tugas 1 - Program Pertama** Return to: Pertemuan 1 →

Setelah memasang Dev-C++ di atas, mahasiswa kemudian membuat program pertama menggunakan bahasa pemrograman C+. Silakan unduh penugasan berikut dan buat lah program pertama anda. **1**

Tugas 1 - Output.pdf **2**

### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Belum dikumpulkan <b>3</b>
Status penilaian	Belum dinilai <b>4</b>
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00 <b>5</b>
Waktu tersisa	23 jam 9 min <b>6</b>
Perubahan terakhir	- <b>7</b>
Submission comments	Komentar (0) <b>8</b>

[Tambahkan pengajuan \(tugas/laporan\)](#) **9**

Buat perubahan pada pengumpulan

Keterangan:

1. Deskripsi tugas, pahami dulu bagian ini karena ini merupakan rincian tugas yang diberikan oleh pengajar anda
2. Fail rincian tugas, anda dapat mengunduh fail rincian tugas (jika pengajar menyertakannya)
3. Status pengumpulan, pada bagian ini terdapat status pengumpulan dengan kemungkinan status Belum dikumpulkan, Draft (Belum Dikumpulkan) dan Terkirim
4. Status penilaian, pada bagian ini terdapat keterangan status penilaian dengan kemungkinan status Belum dinilai dan Dinilai
5. Batas waktu, merupakan keterangan waktu terakhir pengumpulan tugas tersebut, jawaban yang dikumpulkan melewati batas waktu ini dianggap terlambat atau tidak diterima sama sekali
6. Waktu tersisa, berisi sisa waktu sebelum batas waktu tugas berakhir
7. Perubahan terakhir, pada bagian ini anda dapat melihat kapan terakhir anda melakukan perubahan jawaban tugas

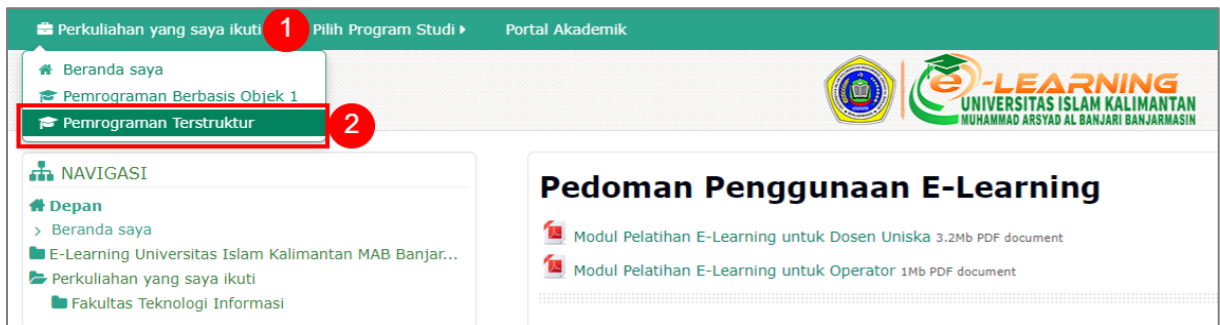
8. Submission comments, pada bagian ini anda dan pengajar dapat saling memberikan komentar terkait penugasan ini
9. Tambahkan pengajuan (tugas/laporan), merupakan tombol untuk mengajukan jawaban tugas. Tombol ini akan berubah menjadi Edit pengumpulan jika anda pernah mengumpulkan dan pengajar memperbolehkan jawaban untuk direvisi.

- **Cara Mengumpulkan Tugas Bertipe Pengumpulan Fail**

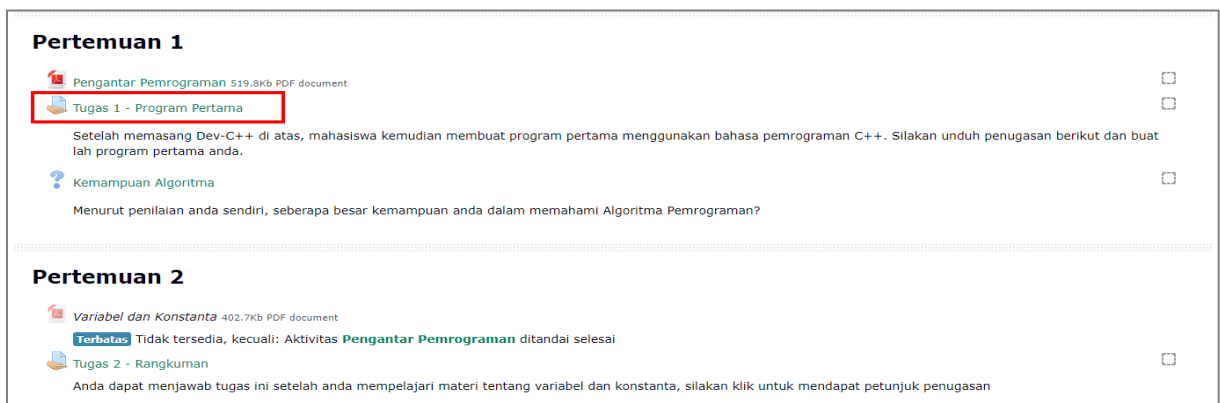
1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



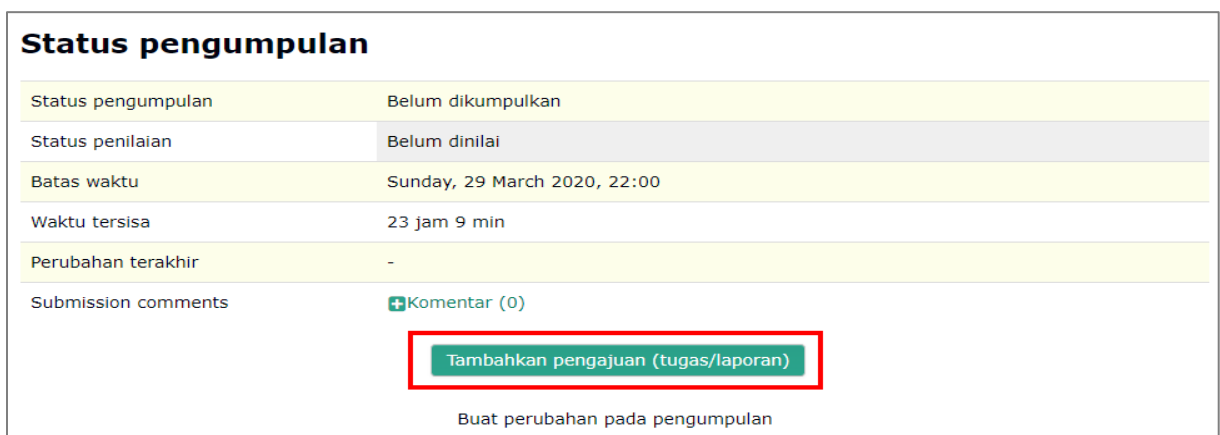
2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahhan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, cari dan klik nama **Penugasan** yang ingin dikumpulkan.



4. Klik tombol **Tambahkan pengajuan (tugas/laporan)**



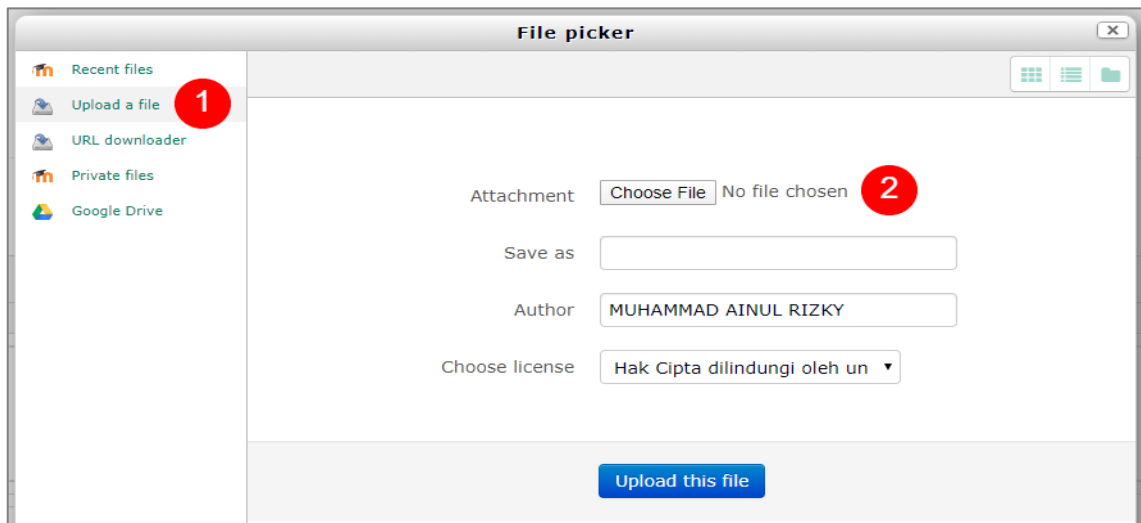
5. Untuk mengunggah fail, anda dapat menggunakan salah satu dari dua cara berikut:

### Cara 1: Memilih Fail

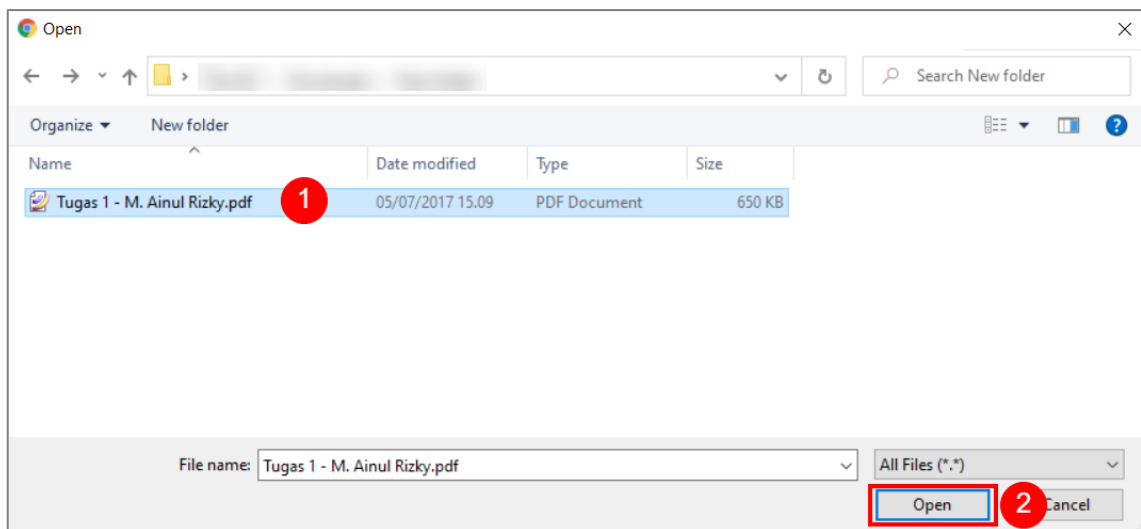
1. Pada bagian Pengiriman Berkas, klik icon seperti gambar



2. Di bagian **File picker**, kemudian pilih **Upload a file** dan klik **Choose File**



3. Jendela baru akan terbuka, cari dan pilih fail gambar anda, kemudian pilih **Open**



4. Isikan keterangan tugas dan nama anda pada kolom **Save as**, selanjutnya klik tombol **Upload this file**

The screenshot shows a 'File picker' window with the following fields and buttons:

- Attachment: Choose File Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
- Save as: Tugas 1 - M. Ainul Rizky (highlighted with a red box and a red circle with '1')
- Author: MUHAMMAD AINUL RIZKY
- Choose license: Hak Cipta dilindungi oleh un (dropdown menu)
- Upload this file (button, highlighted with a red box and a red circle with '2')

5. Jika berhasil fail yang anda unggah akan terlihat di bagian **Pengiriman berkas**, status pengumpulan anda saat ini Draft (belum dikumpulkan), jika terdapat tombol **Edit pengumpulan**, itu artinya anda masih dapat membuat revisi jawaban sebelum batas waktu berakhir

**Status pengumpulan**

Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 20 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:39
Pengiriman berkas	Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	Komentar (0)

**Edit pengumpulan**

Buat perubahan pada pengumpulan

**Kirim penugasan**

6. Untuk mengumpulkan tugas, anda dapat klik tombol **Kirim penugasan**. Setelah anda mengirimkan jawaban, maka anda tidak dapat lagi melakukan revisi jawaban.



### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 20 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:39
Pengiriman berkas	Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	Komentar (0)

[Edit pengumpulan](#)

Buat perubahan pada pengumpulan

[Kirim penugasan](#)

Setelah tugas ini dikumpulkan, kamu tidak dapat melakukan perubahan lagi

7. Selanjutnya halaman konfirmasi akan muncul, klik tombol **Lanjut**.

### Tugas 1 - Program Pertama

[Return to: Pertemuan 1](#)

Setelah memasang Dev-C++ di atas, mahasiswa kemudian membuat program pertama menggunakan bahasa pemrograman C++. Silakan unduh penugasan berikut dan buat lah program pertama anda.

#### Konfirmasi pengumpulan

Apakah kamu yakin mengumpulkan tugas ini untuk dinilai? Kamu tidak akan bisa melakukan perubahan setelah mengumpulkan. Klik lanjut untuk mengumpulkan!

[Return to: Pertemuan 1](#)

[Lanjut](#) [Batal](#)

8. Sekarang status pengumpulan anda telah **Terkirim** dan tinggal menunggu jawaban anda dinilai oleh pengajar.

### Tugas 1 - Program Pertama

[Return to: Pertemuan 1](#)

Setelah memasang Dev-C++ di atas, mahasiswa kemudian membuat program pertama menggunakan bahasa pemrograman C++. Silakan unduh penugasan berikut dan buat lah program pertama anda.

Tugas 1 - Output.pdf

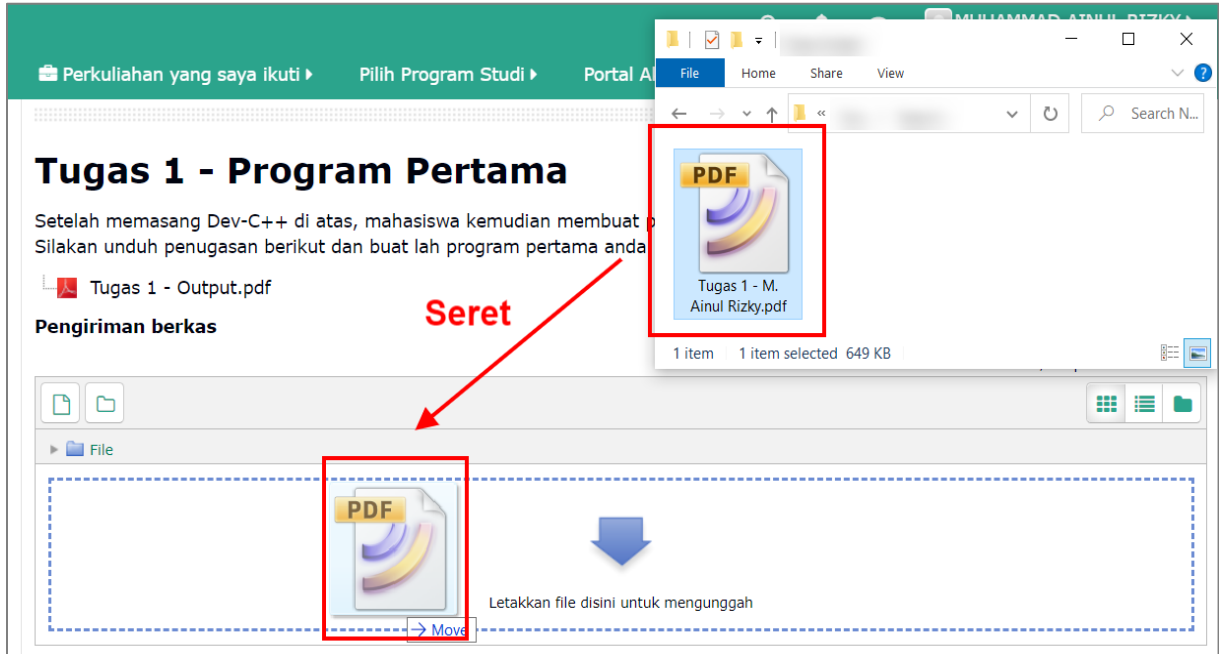
#### Status pengumpulan

Status pengumpulan	<b>Terkirim</b>
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 9 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:50
Pengiriman berkas	Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	Komentar (0)

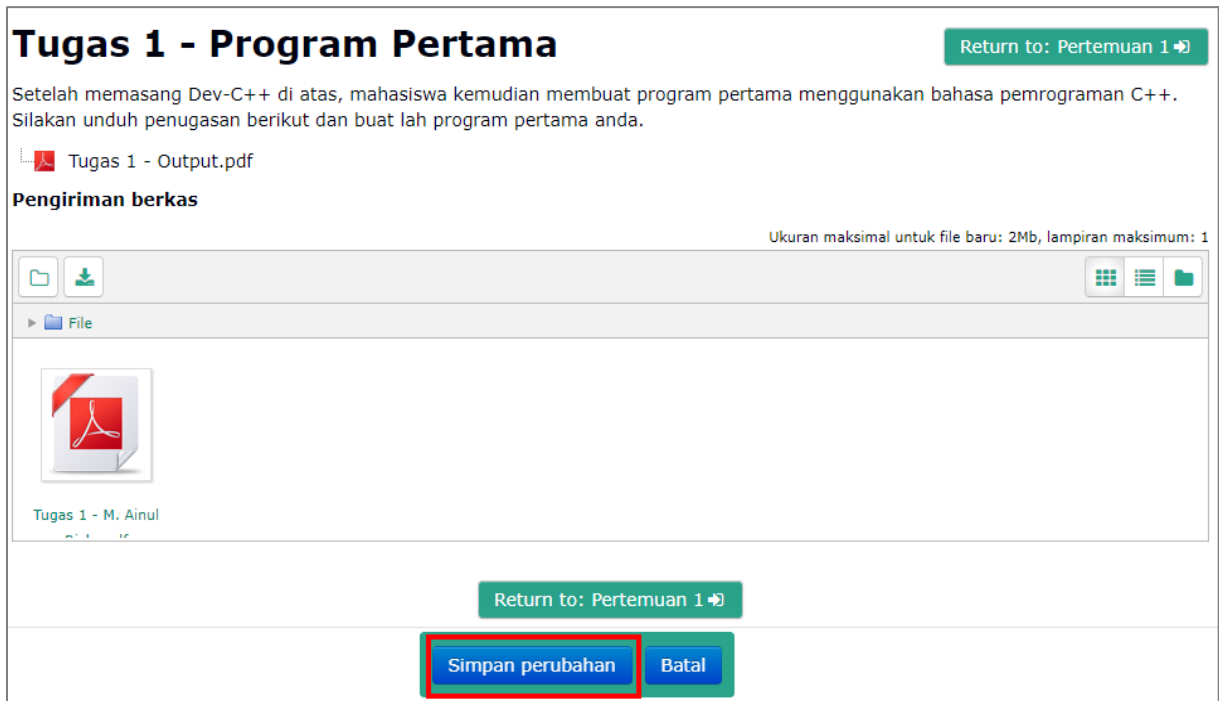
[Return to: Pertemuan 1](#)

## Cara 2: Menarik Fail



1. Buka jendela *explorer* anda dan masuk *folder* di mana terdapat fail jawaban tugas anda
2. Tarik atau seret fail tersebut ke dalam kotak pengiriman berkas yang ada pada situs



3. Fail anda akan terunggah dan muncul di kotak pengiriman berkas, selanjutnya klik **Simpan perubahan**



4. Jika berhasil fail yang anda unggah akan terlihat di bagian **Pengiriman berkas**, status pengumpulan anda saat ini Draft (belum dikumpulkan), jika terdapat tombol **Edit pengumpulan**, itu artinya anda masih dapat membuat revisi jawaban sebelum batas waktu berakhir



Status pengumpulan	
Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 20 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:39
Pengiriman berkas	 Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	 Komentar (0)

[Edit pengumpulan](#)

Buat perubahan pada pengumpulan

[Kirim penugasan](#)

5. Untuk mengumpulkan tugas, anda dapat klik tombol **Kirim penugasan**. Setelah anda mengirimkan jawaban, maka anda tidak dapat lagi melakukan revisi jawaban.

Status pengumpulan	
Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 20 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:39
Pengiriman berkas	 Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	 Komentar (0)

[Edit pengumpulan](#)

Buat perubahan pada pengumpulan

[Kirim penugasan](#)

Setelah tugas ini dikumpulkan, kamu tidak dapat melakukan perubahan lagi

6. Selanjutnya halaman konfirmasi akan muncul, klik tombol **Lanjut**.

### Tugas 1 - Program Pertama [Return to: Pertemuan 1](#)

Setelah memasang Dev-C++ di atas, mahasiswa kemudian membuat program pertama menggunakan bahasa pemrograman C++. Silakan unduh penugasan berikut dan buat lah program pertama anda.

#### Konfirmasi pengumpulan

Apakah kamu yakin mengumpulkan tugas ini untuk dinilai? Kamu tidak akan bisa melakukan perubahan setelah mengumpulkan. Klik lanjut untuk mengumpulkan!

[Return to: Pertemuan 1](#)

[Lanjut](#) [Batal](#)

7. Sekarang status pengumpulan anda telah **Terkirim** dan tinggal menunggu jawaban anda dinilai oleh pengajar.

### Tugas 1 - Program Pertama Return to: Pertemuan 1 ↗

Setelah memasang Dev-C++ di atas, mahasiswa kemudian membuat program pertama menggunakan bahasa pemrograman C++. Silakan unduh penugasan berikut dan buat lah program pertama anda.

 Tugas 1 - Output.pdf

#### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Terkirim
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 29 March 2020, 22:00
Waktu tersisa	21 jam 9 min
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:50
Pengiriman berkas	 Tugas 1 - M. Ainul Rizky.pdf
Submission comments	 Komentar (0)

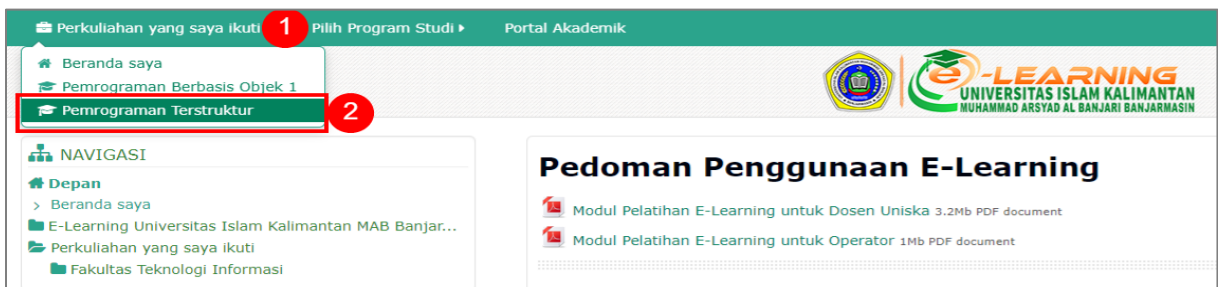
Return to: Pertemuan 1 ↗

- **Cara Mengumpulkan Tugas Bertipe Pengumpulan Teks Daring**

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs




2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahhan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, cari dan klik nama **Penugasan** yang ingin dikumpulkan

### Pertemuan 2

 Variabel dan Konstanta 402.7Kb PDF document

Terbatas Tidak tersedia, kecuali: Aktivitas **Pengantar Pemrograman** ditandai selesai

Tugas 2 - Rangkuman

Anda dapat menjawab tugas ini setelah anda mempelajari materi tentang variabel dan konstanta, silakan klik untuk mendapat petunjuk penugasan

#### 4. Klik tombol **Tambahkan pengajuan (tugas/laporan)**

### Tugas 2 - Rangkuman

Anda dapat menjawab tugas ini setelah anda mempelajari materi tentang variabel dan konstanta, silakan klik untuk mendapat petunjuk penugasan

 Tugas 2 - Variabel dan Konstanta.pdf

#### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Belum dikumpulkan
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 5 April 2020, 22:00
Waktu tersisa	7 hari 21 jam
Perubahan terakhir	-
Submission comments	<a href="#">+Komentar (0)</a>


Tambahkan pengajuan (tugas/laporan)

5. Halaman tugas akan terbuka, anda dapat mengetikkan atau mengatur format tulisan anda pada kolom **Teks daring**. Jika anda telah selesai, untuk menyimpan jawaban klik tombol **Simpan perubahan**

### Tugas 2 - Rangkuman

[Return to: Pertemuan 2](#)

Anda dapat menjawab tugas ini setelah anda mempelajari materi tentang variabel dan konstanta, silakan klik untuk mendapat petunjuk penugasan

 Tugas 2 - Variabel dan Konstanta.pdf

**Teks daring**

↓ i B I ☰ ☰ 🔗 🔄 🖼️ 📺 📄

- Tipe data merupakan identifier atau pengenalan suatu variabel. Tipe data akan memberitahukan kepada compiler mengenai jenis tipe data dan seberapa lebar compiler mengalokasikan ruang memori untuk suatu variabel. Sehingga dengan mekanisme alokasi memori pada pemrograman C++, program yang berjalan akan lebih efisien dari segi memori.
- Tipe data dalam pemrograman terkhusus C++ dapat dibedakan berdasarkan adanya tanda (signed) dan tidak adanya tanda (unsigned). Perbedaan antara keduanya adalah adanya tanda bilangan yang menunjukkan positif dan negatif. Untuk tipe data unsigned (tanpa tanda) suatu bilangan hanya diawali dari 0 ke suatu jangkauan tertentu, sedangkan untuk tipe signed (bertanda), bilangan diawali dari nilai negatif (-) menuju ke jangkauan nilai positif (+).

Return to: Pertemuan 2

Simpan perubahan
Batal

6. Jika berhasil teks yang anda isikan terlihat di bagian **Teks daring**, status pengumpulan anda saat ini Draft (belum dikumpulkan), jika terdapat tombol **Edit pengumpulan**, itu artinya anda masih dapat membuat revisi jawaban sebelum batas waktu berakhir

### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 5 April 2020, 22:00
Waktu tersisa	7 hari 20 jam
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:35
Teks daring	<p>—</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipe data merupakan identifier atau pengenalan suatu variabel. Tipe data akan memberitahukan kepada compiler mengenai jenis tipe data dan seberapa lebar compiler mengalokasikan ruang memori untuk suatu variabel. Sehingga dengan mekanisme alokasi memori pada pemrograman C++, program yang berjalan akan lebih efisien dari segi memori.</li> <li>Tipe data dalam pemrograman terkhusus C++ dapat dibedakan berdasarkan adanya tanda (signed) dan tidak adanya tanda (unsigned). Perbedaan antara keduanya adalah adanya tanda bilangan yang menunjukkan positif dan negatif. Untuk tipe data unsigned (tanpa tanda) suatu bilangan hanya diawali dari 0 ke suatu jangkauan tertentu, sedangkan untuk tipe signed (bertanda), bilangan diawali dari nilai negatif (-) menuju ke jangkauan nilai positif (+).</li> </ul>
Submission comments	+Komentar (0)

[Edit pengumpulan](#)

Buat perubahan pada pengumpulan

[Kirim penugasan](#)

Setelah tugas ini dikumpulkan, kamu tidak dapat melakukan perubahan lagi

7. Untuk mengumpulkan tugas, anda dapat klik tombol **Kirim penugasan**. Setelah anda mengirimkan jawaban, maka anda tidak dapat lagi melakukan revisi jawaban.

### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Draft (belum dikumpulkan)
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 5 April 2020, 22:00
Waktu tersisa	7 hari 20 jam
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 00:35
Teks daring	<p>—</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipe data merupakan identifier atau pengenalan suatu variabel. Tipe data akan memberitahukan kepada compiler mengenai jenis tipe data dan seberapa lebar compiler mengalokasikan ruang memori untuk suatu variabel. Sehingga dengan mekanisme alokasi memori pada pemrograman C++, program yang berjalan akan lebih efisien dari segi memori.</li> <li>Tipe data dalam pemrograman terkhusus C++ dapat dibedakan berdasarkan adanya tanda (signed) dan tidak adanya tanda (unsigned). Perbedaan antara keduanya adalah adanya tanda bilangan yang menunjukkan positif dan negatif. Untuk tipe data unsigned (tanpa tanda) suatu bilangan hanya diawali dari 0 ke suatu jangkauan tertentu, sedangkan untuk tipe signed (bertanda), bilangan diawali dari nilai negatif (-) menuju ke jangkauan nilai positif (+).</li> </ul>
Submission comments	+Komentar (0)

[Edit pengumpulan](#)

Buat perubahan pada pengumpulan

[Kirim penugasan](#)

Setelah tugas ini dikumpulkan, kamu tidak dapat melakukan perubahan lagi

8. Selanjutnya halaman konfirmasi akan muncul, klik tombol **Lanjut**.

## Tugas 2 - Rangkuman

[Return to: Pertemuan 2 ➔](#)

Anda dapat menjawab tugas ini setelah anda mempelajari materi tentang variabel dan konstanta, silakan klik untuk mendapat petunjuk penugasan

### Konfirmasi pengumpulan

Apakah kamu yakin mengumpulkan tugas ini untuk dinilai? Kamu tidak akan bisa melakukan perubahan setelah mengumpulkan. Klik lanjut untuk mengumpulkan!

[Return to: Pertemuan 2 ➔](#)

Lanjut

Batal

9. Sekarang status pengumpulan anda telah **Terkirim** dan tinggal menunggu jawaban anda dinilai oleh pengajar.

## Tugas 2 - Rangkuman

[Return to: Pertemuan 2 ➔](#)

Anda dapat menjawab tugas ini setelah anda mempelajari materi tentang variabel dan konstanta, silakan klik untuk mendapat petunjuk penugasan

📄 Tugas 2 - Variabel dan Konstanta.pdf

### Status pengumpulan

Status pengumpulan	Terkirim
Status penilaian	Belum dinilai
Batas waktu	Sunday, 5 April 2020, 22:00
Waktu tersisa	7 hari 20 jam
Perubahan terakhir	Sunday, 29 March 2020, 01:08
Teks daring	+ (105 kata) <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipe data merupakan identifier atau pengenalan suatu variabel. Tipe data akan memberitahukan kepada compiler mengenai jenis tipe data dan ...</li> </ul>
Submission comments	🗨️ Komentari (0)

## INFORMASI TAMBAHAN

Anda mungkin tidak menemukan tombol **Kirim penugasan** dan **tidak ada halaman konfirmasi**, jika demikian artinya **pengajar anda menonaktifkannya**. Untuk meyakinkan tugas anda telah terkumpul atau tidak, anda dapat melihat pada bagian **status pengumpulan**.

## D. KUIS

Kuis merupakan aktivitas yang digunakan untuk mengukur kemampuan penerimaan materi pada suatu mata kuliah, terdapat perbedaan mendasar antar penugasan dan kuis. Penugasan pada umumnya dapat dikerjakan di tempat atau media lain dengan waktu pengerjaan yang panjang, sementara kuis langsung dikerjakan pada e-learning dengan waktu pengerjaan yang lebih pendek.

- **Cara Melihat Daftar Kuis**

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliah yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, pilih menu **Perkuliah ini** dan klik **Kuis**





4. Halaman kuis mata kuliah akan terbuka dan menampilkan semua kuis dan waktu kuis ditutup, anda juga dapat melihat nilai tugas yang telah anda kerjakan pada halaman ini

Pemrograman Terstruktur			
Kuis			
Pertemuan	Nama	Kuis ditutup	Nilai
Pertemuan 3	Kuis - Ekspresi	Sunday, 5 April 2020, 22:00	
Pertemuan 8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Sunday, 10 May 2020, 22:00	

## INFORMASI TAMBAHAN

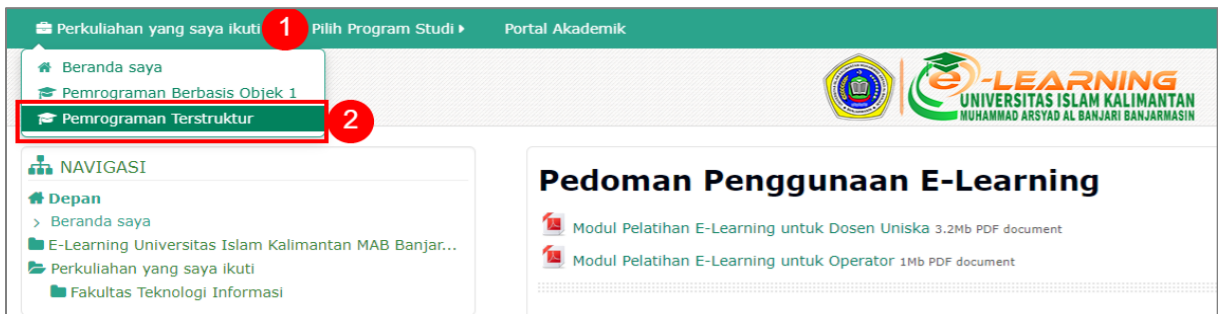
Untuk melihat semua kuis yang ada tanpa batasan mata kuliah tertentu, anda dapat mengakses di bagian **Beranda saya**.

### • Cara Melihat Informasi Kuis

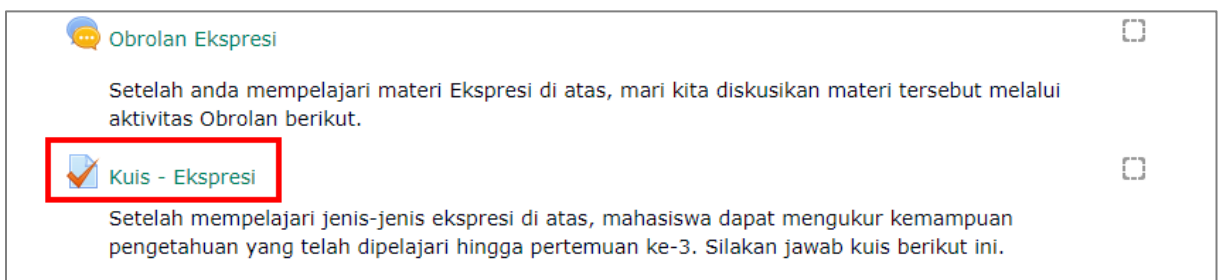
1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliah yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, untuk melihat informasi kuis, cari dan klik nama **Kuis**.



4. Halaman kuis akan terbuka, berikut rincian informasi yang bisa anda dapatkan pada halaman ini:

**Kuis - Ekspresi** Return to: Pertemuan 3 ➔

Setelah mempelajari jenis-jenis ekspresi di atas, mahasiswa dapat mengukur kemampuan pengetahuan yang telah dipelajari hingga pertemuan ke-3. Silakan jawab kuis berikut ini. **1**

Percobaan yang diperbolehkan: 1 **2**

Kuis ini dibuka pada Tuesday, 31 March 2020, 00:00 **3**

Kuis ini ditutup pada Sunday, 5 April 2020, 22:00 **4**

Batas waktu: 30 min **5**

[Mencoba kuis sekarang](#) **6**

Return to: Pertemuan 3 ➔

Keterangan:

1. Deskripsi kuis, pahami dulu bagian ini karena ini merupakan rincian kuis yang diberikan oleh pengajar anda
2. Percobaan yang diperbolehkan, pada bagian ini anda dapat mengetahui berapa kali percobaan yang diperbolehkan untuk menjawab kuis ini
3. Kuis dibuka pada, merupakan waktu kapan kuis ini dapat dimulai
4. Kuis ditutup pada, merupakan waktu kapan kuis ini tidak menerima jawaban lagi
5. Batas waktu, perhatikan bagian ini adalah lama waktu maksimal untuk anda menjawab kuis ini
6. Mencoba kuis sekarang, merupakan tombol untuk memulai menjawab kuis.

- **Cara Memulai Kuis**

1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs

Perkuliah yang saya ikuti | Pilih Program Studi | Portal Akademik | MUHAMMAD AIMUL RIZKY

2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliah yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah

Perkuliah yang saya ikuti **1** | Pilih Program Studi | Portal Akademik

- Beranda saya
- Pemrograman Berbasis Objek 1
- Pemrograman Terstruktur** **2**

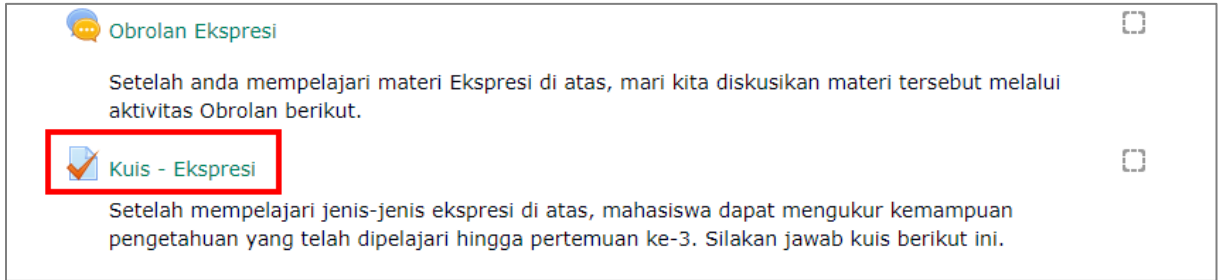
NAVIGASI

- Depan
- > Beranda saya
- E-Learning Universitas Islam Kalimantan MAB Banjar...
- Perkuliah yang saya ikuti
- Fakultas Teknologi Informasi

**Pedoman Penggunaan E-Learning**

- Modul Pelatihan E-Learning untuk Dosen Uniska 3.2Mb PDF document
- Modul Pelatihan E-Learning untuk Operator 1Mb PDF document

3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, cari dan klik nama **Kuis** yang ingin dikumpulkan.



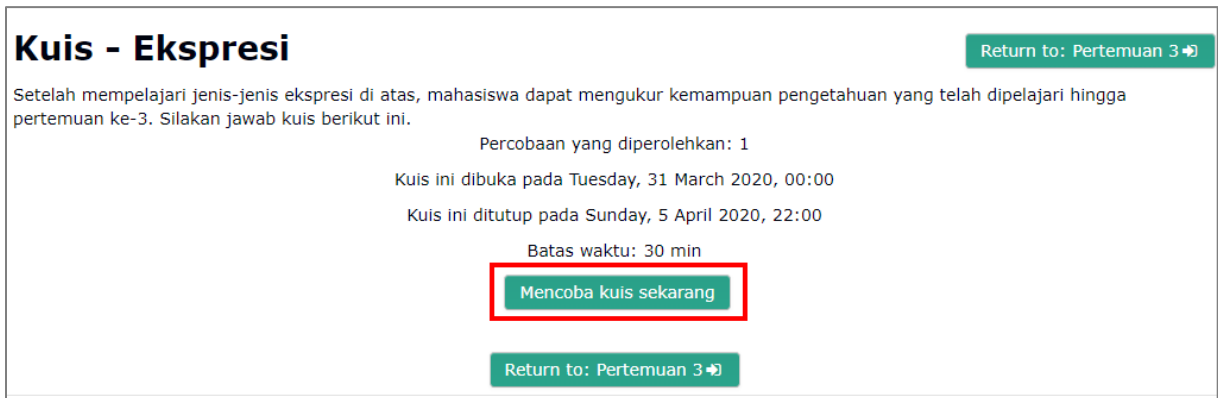
**Obrolan Ekspresi**

Setelah anda mempelajari materi Ekspresi di atas, mari kita diskusikan materi tersebut melalui aktivitas Obrolan berikut.

**Kuis - Ekspresi**

Setelah mempelajari jenis-jenis ekspresi di atas, mahasiswa dapat mengukur kemampuan pengetahuan yang telah dipelajari hingga pertemuan ke-3. Silakan jawab kuis berikut ini.

4. Perhatikan bagian deskripsi dan batas waktu pengerjaan kuis, kemudian klik tombol **Mencoba kuis sekarang**



**Kuis - Ekspresi** Return to: Pertemuan 3

Setelah mempelajari jenis-jenis ekspresi di atas, mahasiswa dapat mengukur kemampuan pengetahuan yang telah dipelajari hingga pertemuan ke-3. Silakan jawab kuis berikut ini.

Percobaan yang diperolehkan: 1

Kuis ini dibuka pada Tuesday, 31 March 2020, 00:00

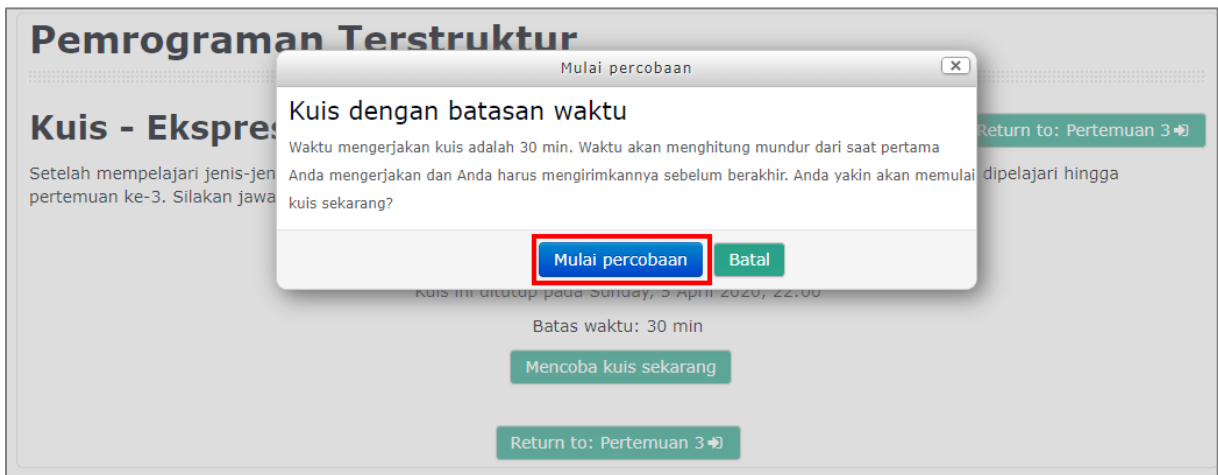
Kuis ini ditutup pada Sunday, 5 April 2020, 22:00

Batas waktu: 30 min

**Mencoba kuis sekarang**

Return to: Pertemuan 3

5. Akan muncul jendela notifikasi batasan waktu, jika anda yakin untuk memulai kuis ini, klik tombol **Mulai percobaan**



**Pemrograman Terstruktur**

**Kuis - Ekspresi** Return to: Pertemuan 3

Setelah mempelajari jenis-jenis ekspresi di atas, mahasiswa dapat mengukur kemampuan pengetahuan yang telah dipelajari hingga pertemuan ke-3. Silakan jawab kuis berikut ini.

Percobaan yang diperolehkan: 1

Kuis ini dibuka pada Tuesday, 31 March 2020, 00:00

Kuis ini ditutup pada Sunday, 5 April 2020, 22:00

Batas waktu: 30 min


**Mencoba kuis sekarang**

Return to: Pertemuan 3

**Mulai percobaan** **Batal**

6. Halaman pertanyaan kuis akan terbuka dan anda dapat mulai menjawab.
7. Anda dapat menjawab dari berbagai jenis tipe soal, untuk lebih jelas lihat bagian **Cara Mengerjakan Kuis**.
8. Jika telah selesai dan anda ingin mengumpulkan jawaban, anda dapat klik **Selesaikan percobaan ...** pada blok Navigasi Kuis atau tombol **Selesaikan percobaan ...** yang ada halaman pada soal terakhir.

**NAVIGASI KUIS**



MUHAMMAD AINUL RIZKY

1 2 3 4 5 6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:02:38**

## Pemrograman Terstruktur

**Soal 6**  
Jawaban disimpan  
Ditandai dari 20,00  
Tandai pertanyaan

Jelaskan mengapa kita harus mempelajari bahasa pemrograman?

Ukuran maksimal untuk file baru: 2Mb, lampiran maksimum: 1

File

Anda dapat menarik dan meletakkan file disini untuk menambahkannya.

[Pertanyaan sebelumnya](#)
[Selesaikan percobaan ...](#)

- **Halaman dan Navigasi Kuis**

Navigasi kuis adalah blok khusus untuk anda memilih dan melihat status soal. Berikut keterangan halaman dan letak navigasi kuis:

**NAVIGASI KUIS**



MUHAMMAD AINUL RIZKY

1 2 3 4

5 6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:02:34**

## Pemrograman Terstruktur

**Soal 2**  
Belum dijawab  
Ditandai dari 10,00  
Hilangkan penanda

C++ termasuk bahasa pemrograman tingkat rendah (low level language)

Pilih salah satu:

True

False

[Pertanyaan sebelumnya](#)
[Pertanyaan selanjutnya](#)

Return to: Pertemuan 3 ➡

Keterangan:

1. Navigasi kuis, pada blok ini anda dapat memilih nomor soal yang anda kerjakan, memilih melakukan pengumpulan dengan klik Selesaikan percobaan atau melihat lama waktu yang tersisa. Selain itu pada nomor kuis terdapat tampilan, anda bisa melihat soal yang telah terjawab mempunyai tanda separuh hitam, soal yang ditandai dengan ikon panah merah di atas nomor
2. Identitas soal, pada blok ini anda dapat melihat nomor soal, keterangan nilai soal tersebut dan menandai soal jika anda ragu-ragu terhadap jawaban anda dengan klik Tandai pertanyaan/Hilangkan penanda
3. Pertanyaan, pada blok ini terdapat pertanyaan kuis
4. Navigasi pertanyaan, anda dapat memilih melanjutkan atau melihat soal sebelumnya dengan tombol pada blok ini

- **Cara Mengerjakan Kuis**

1. **Tipe Pilihan Ganda**

Terdapat beberapa pilihan jawaban, klik salah jawaban yang menurut anda benar. Perhatikan pula, terkadang ada pengajar yang mengatur pilihan ganda dengan lebih dari satu jawaban yang benar, anda dapat melihat pada keterangan di atas jawaban.

The screenshot shows a quiz interface titled "NAVIGASI KUIS" on the left sidebar. The user's name is "MUHAMMAD AINUL RIZKY". The main content area is titled "Pemrograman Terstruktur" and shows "Soal 1" with the question "Mana yang merupakan Compiler untuk C++?". The options are:
 

- A. CodeBlocks
- B. GNU GCC (selected)
- C. Command Prompt
- D. Mozzila Firefox


 There is a "Tandai pertanyaan" button and a "Pertanyaan selanjutnya" button. At the bottom, there is a "Return to: Pertemuan 3" button.

2. **Tipe Benar – Salah (True – False)**

Berbeda dengan pilihan ganda yang mempunyai beberapa pilihan, tipe Benar – Salah hanya mempunyai dua kemungkinan jawaban, klik pada True (Benar) jika menurut anda

pernyataan soal benar, atau klik pada False (Salah) jika menurut anda pernyataannya salah.

**NAVIGASI KUIS**



MUHAMMAD AINUL RIZKY

1

2

3

4

5

6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:21:48**

## Pemrograman Terstruktur

**Soal 2**  
Belum dijawab  
Ditandai dari 10,00  
Tandai pertanyaan

C++ termasuk bahasa pemrograman tingkat rendah (low level language)

Pilih salah satu:

True

False

Pertanyaan sebelumnya
Pertanyaan selanjutnya

Return to: Pertemuan 3 →

### 3. Tipe Pencocokan

Dalam tipe ini anda diharuskan mencocokkan, pilih jawaban yang cocok dengan kata sesuai garis lurus.

**NAVIGASI KUIS**



MUHAMMAD AINUL RIZKY

1

2

3

4

5

6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:23:56**

## Pemrograman Terstruktur

**Soal 3**  
Belum dijawab  
Ditandai dari 15,00  
Tandai pertanyaan

Pasangkan jenis tipe data dengan cara penulisannya di bawah ini:

kata	→	string
bilangan bulat	→	int
logika	→	bool
tanpa tanda	→	Pilih...
karakter	→	Pilih...
bilangan real	→	Pilih...

Pertanyaan sebelumnya
Pertanyaan selanjutnya

### 4. Tipe Jawaban Pendek

Tipe jawaban pendek anda diharuskan mengetik langsung beberapa kata pada kolom jawaban

MUHAMMAD AINUL RIZKY

1 2 3 4

5 6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:18:14**

Ditandai dari 20,00

Tandai pertanyaan

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main(){
    int a, b, c;

    a = 10;
    b = 5;

    if (a < b)
    {
        c = a + b;
    }
    else
    {
        c = a - b;
    }
    cout << c;
    return 0;
}
```

Answer:

### 5. Tipe Tarik – Lepas (Drag – Drop)

Pada tipe ini, anda harus menarik jawaban dan melepaskannya pada kolom yang telah disediakan.

NAVIGASI KUIS

MUHAMMAD AINUL RIZKY

1 2 3 4

5 6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:15:36**

## Pemrograman Terstruktur

**Soal 5**  
Belum dijawab  
Ditandai dari 20,00  
Tandai pertanyaan

```
#  <iostream>
using  std;

int bil1;
 "Ketikkan sebuah angka : ";
cin >>  ;
cout << "Anda memasukkan angka "  bil1;

```

<< bil1 {

cout  } ()

>> ;

## 6. Tipe Esai

Tipe esai merupakan soal yang memerlukan jawaban beberapa kalimat atau paragraph, anda dapat mengetikkan jawaban pada kolom pertama. Jika diaktifkan oleh pengajar, anda juga dapat melampirkan fail pada kolom kedua.

**NAVIGASI KUIS**

MUHAMMAD AINUL RIZKY

1 2 3 4  
5 6

Selesaikan percobaan ...

Waktu tersisa **0:05:06**

### Pemrograman Terstruktur

**Soal 6**  
Belum dijawab

Ditandai dari 20,00

Tandai pertanyaan

Jelaskan mengapa kita harus mempelajari bahasa pemrograman?

1

Belajar bahasa pemrograman adalah satu-satunya cara kita "berbicara" dengan komputer, dengan belajar bahasa pemrograman kita dapat membuat berbagai perangkat lunak yang nantinya dapat membantu dan memudahkan pekerjaan manusia.

Belajar bahasa pemrograman mengajarkan kita pula menjadi orang yang punya logika kuat, disiplin, taat aturan, pantang menyerah dan sabar, sebab tidak jarang saat kita memprogram terjadi kesalahan-kesalahan yang membuat pusing tujuh keliling.

2

Anda dapat menarik dan meletakkan file disini untuk menambahkannya.

## INFORMASI TAMBAHAN

Kuis dan jawaban yang anda pilih atau ketik **otomatis tersimpan** secara berkala selama anda mengerjakan, saat dimulai waktu kuis akan **berjalan sampai lama kuis tercapai**. Jika terdapat kendala (internet putus, baterai perangkat habis) saat anda mengerjakan kuis, waktu **akan terus berjalan**, namun anda **dapat kembali melanjutkan menjawab** selama waktu kuis belum habis. Untuk mencegah hal tersebut, hanya mulai kuis setelah perangkat dan diri anda telah benar-benar siap.



## E. OBROLAN

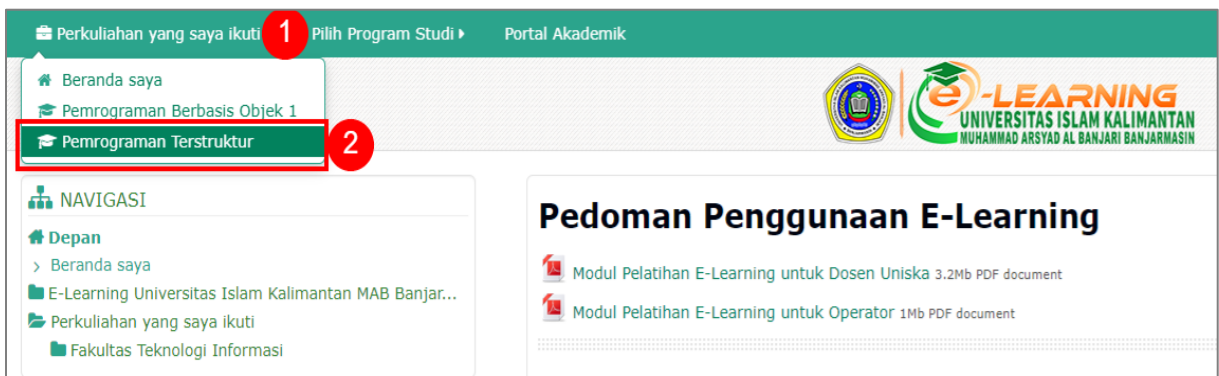
Obrolan adalah sebuah aktivitas yang memungkinkan semua peserta kelas atau mata kuliah saling berkirim pesan atau berdiskusi secara waktu nyata.

- **Cara Melihat Obrolan**

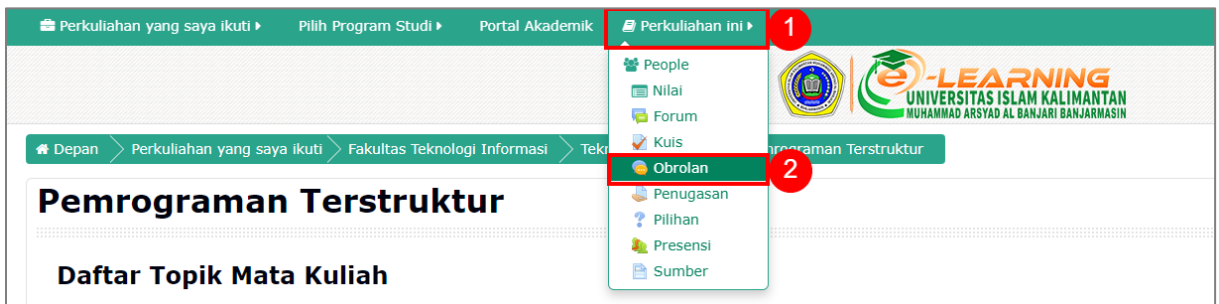
1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, pilih menu **Perkuliahan ini** dan klik **Obrolan**



4. Halaman obrolan mata kuliah akan terbuka dan menampilkan semua sesi obrolan.

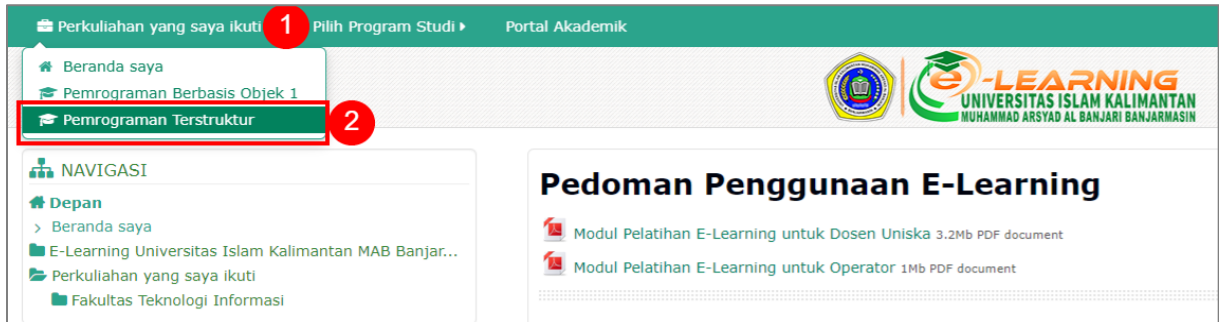


- **Cara Bergabung Sesi Obrolan**

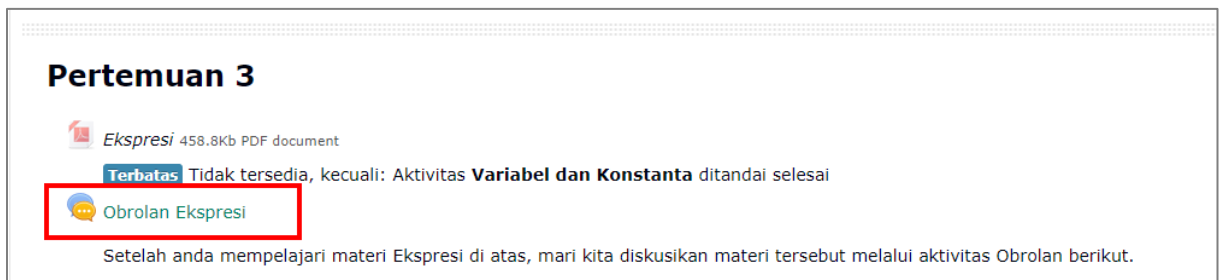
1. Pastikan anda telah masuk (*login*) ke dalam situs e-learning, ditandai dengan adanya nama anda pada pojok kanan atas situs



2. Arahkan kursor ke menu **Perkuliahhan yang saya ikuti**, kemudian klik nama mata kuliah



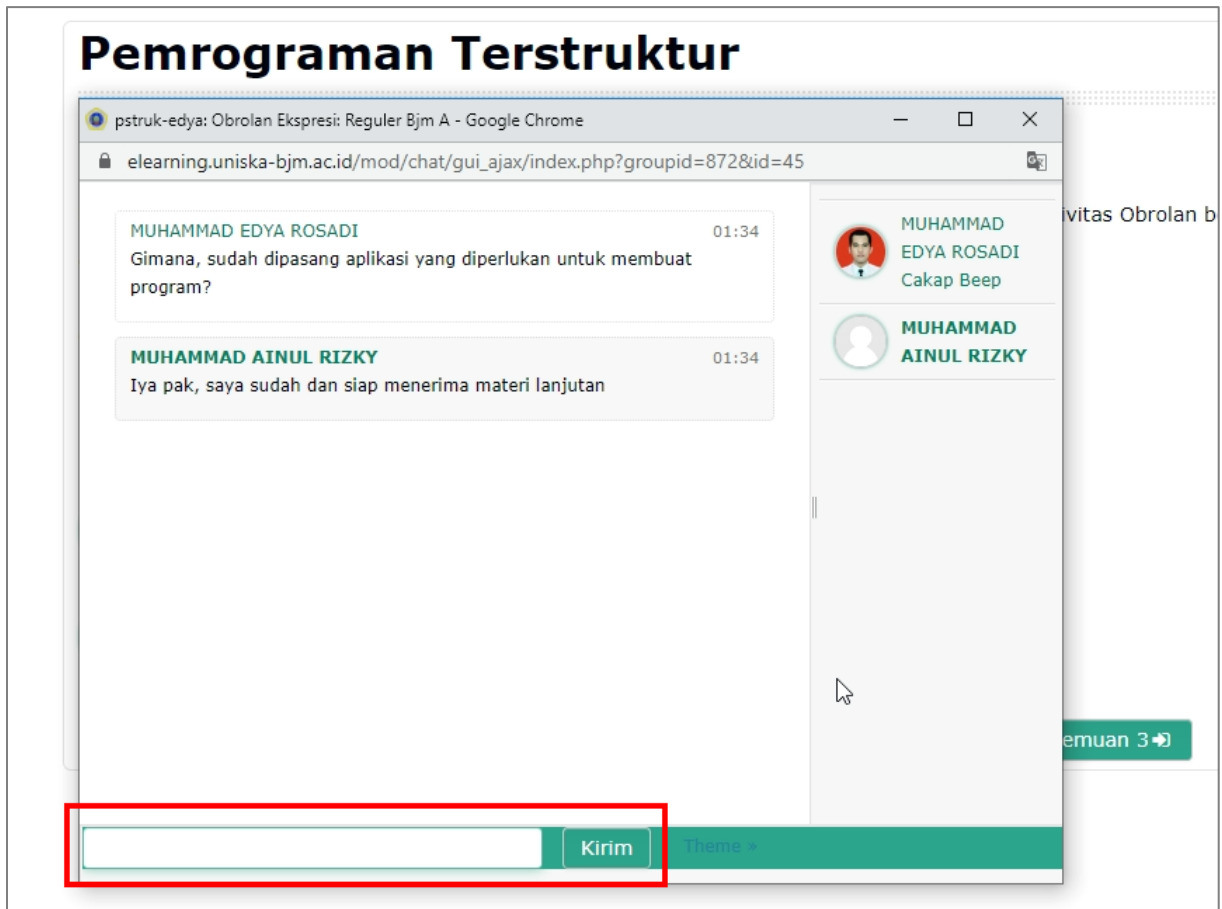
3. Setelah halaman mata kuliah terbuka, cari dan klik nama **Obrolan** yang ingin diikuti.



4. Kemudian pilih **Klik disini untuk masuk chat sekarang**



5. Akan muncul jendela obrolan, untuk mengirimkan pesan, ketikkan pada kolom pesan dan klik **Kirim**.



## INFORMASI TAMBAHAN

Anda tetap **dapat menggunakan perangkat** anda atau melanjutkan aktivitas lain dan tetap tergabung pada obrolan **selama anda tidak menutup** jendela obrolan.