

ai4impact



## Panduan Teknis Chatbot Mahe

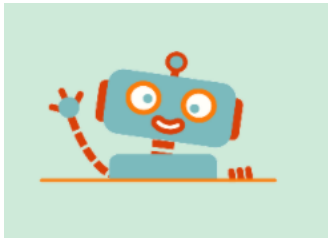
Versi 1.0 (29 Maret 2022)

Oleh : Devana Afriani Dewi

## Daftar Isi

Tentang Chatbot Mahe .....	3
Tujuan utama Chatbot Mahe .....	3
Keuntungan Chatbot sebagai media pembelajaran: .....	5
Konten dan Fitur Chatbot Mahe .....	7
1. Materi.....	7
2. Hitungan.....	12
3. Kuis .....	14
a. Menentukan Jumlah Soal dan Jawaban .....	14
b. Hasil yang Dapat Diketahui Secara Langsung .....	14
Cara Penggunaan Chatbot Mahe .....	15
Versi Bebas.....	15
Versi Kelas .....	16
Panduan Teknis Chatbot Mahe .....	17
Persiapan 1: Cara mendaftar akun Chatbot Uni .....	17
Persiapan 2: Cara mengunduh template Chatbot Mahe .....	18
Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Mahe sendiri dari template .....	20
Sesi 1a : Mengubah Avatar, Background, dan Deskripsi Singkat .....	20
Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (materi) .....	22
Sesi 2 : Memodifikasi Hitungan.....	24
Sesi 3 : Mengubah Latihan/Kuis.....	27
Sesi 4: Membuat ID kelas, siswa, guru dan perbedaannya tanpa ID kelas.....	29
Sesi 5: Cara menampilkan laporan hasil kuis siswa .....	31
Sesi 6: Cara mengubah intro, nama dan tampilan keluar .....	32
Sesi 7: Cara mendesain dan menambahkan button pada chatbot.....	34
Sesi 8: Cara kustom respon kuis/latihan.....	37
Poin-Poin Penting untuk Hal Teknis .....	38

## Tentang Chatbot Mahe



Chatbot Mahe adalah sebuah media pembelajaran digital dan interaktif mengenai bangun datar dan bangun ruang. Chatbot ini masuk ke dalam media pembelajaran yang bersifat numerasi namun dapat juga digunakan untuk yang sifatnya literasi. Mahe mengambil mata pelajaran Matematika khususnya Geometri dan cocok digunakan pada siswa SD. Meskipun memiliki materi Matematika namun chatbot Mahe juga dapat digunakan untuk mata pelajaran numerasi dan literasi lainnya.

Harapan kami dengan hadirnya Chatbot Mahe ini, para pendidik dapat berkreasi membuat chatbot mata pelajaran numerasi dan literasi secara mudah, menyenangkan dan terukur sedangkan bagi siswa agar dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru melalui pembelajaran interaktif sehingga kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih menyenangkan dan meminimalisir kejenuhan atau kebosanan dalam belajar.

### Tujuan utama Chatbot Mahe:



**Untuk tenaga pendidik:** Mendukung kegiatan belajar mengajar mapel numerasi seperti matematika dan literasi seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia dll secara daring, luring, sinkronus, dan asinkronus dengan media pembelajaran yang sudah siap pakai.



**Untuk peserta didik:** Memahami konsep dari mata pelajaran numerasi seperti matematika dan literasi seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia dll dengan cara yang lebih simple, interaktif, dan efektif untuk mode pembelajaran daring, luring, sinkronus, dan asinkronus.

## Mengapa Chatbot?

Sejak pandemi, sekolah dan guru diharuskan untuk beradaptasi dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berikut tantangan yang sangat umum dihadapi oleh guru:



Tanpa pengawasan guru, motivasi & minat belajar siswa cenderung berkurang



Sulitnya mengukur dan menganalisa progres pembelajaran siswa di rumah selama PJJ



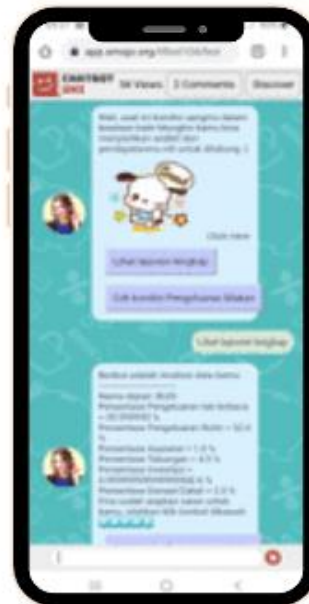
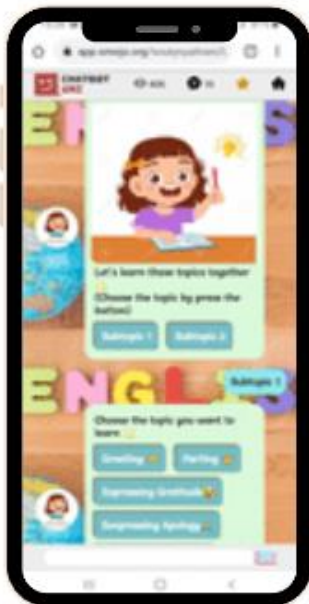
Keterbatasan kuota internet untuk memfasilitasi media pembelajaran jarak jauh



## Apa itu Chatbot?

**Chatbot** adalah program komputer yang dapat melakukan percakapan seperti manusia lewat internet. Teknologi ini diharapkan dapat mensimulasi interaksi antara guru dan siswa di kelas dalam format daring, sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## Keuntungan Chatbot sebagai media pembelajaran:



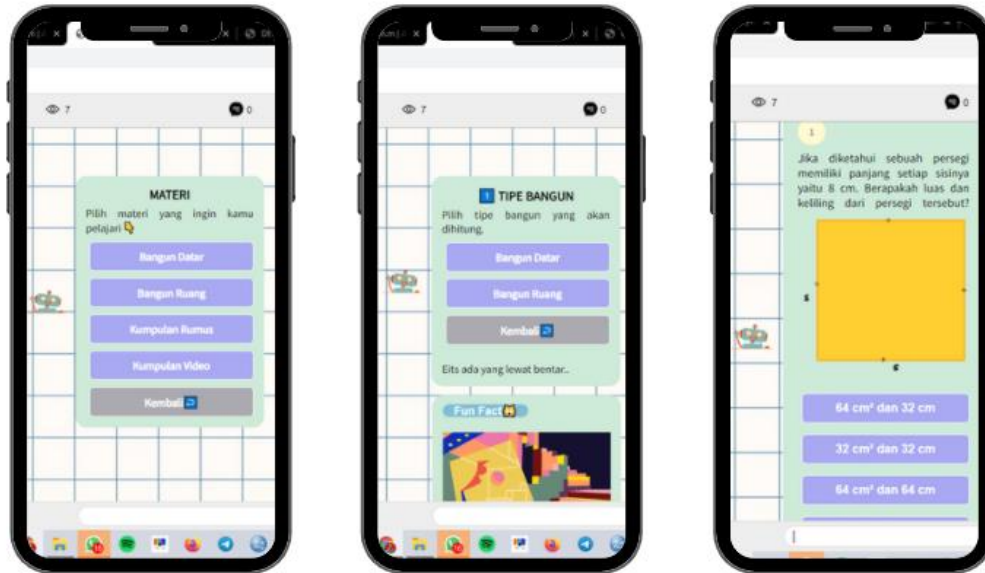
Bite-Size	Menyenangkan	Terukur
<p>Siswa dapat belajar materi yang kompleks secara bertahap, satu demi satu. Mereka dapat belajar konsep dan mengetes pemahaman melalui quiz dengan kecepatan masing-masing.</p>	<p>Chatbot membantu pembelajaran dua arah aktif dengan susunan konten interaktif (game, pendongengan). Siswa belajar sambil bermain dalam percakapan chatbot dengan gamifikasi point reward</p>	<p>Guru dapat memonitor proses pembelajaran siswa secara detail percakapan demi percakapan. Guru dapat mengetahui nilai kuis dan kelemahan siswa secara spesifik dengan memberikan intervensi langsung secara cepat dan tepat</p>

Untuk menjawab tantangan tenaga pendidik, berikut fitur-fitur Chatbot Mahe yang sudah disiapkan:

<b>Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa</b>	<b>Mengukur dan menganalisa progres pembelajaran siswa</b>	<b>Mempermudah siswa dalam menghitung bangun datar dan ruang</b>	<b>Pembelajaran virtual yang hemat kuota internet</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten pembelajaran interaktif berbasis percakapan santai</li> <li>• Pembelajaran interaktif dan berbasis percakapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian quiz sebelum dan sesudah penyampain materi untuk mengukur progres peningkatan pembelajaran siswa</li> <li>• Pembuatan ID Kelas dan ID User (Siswa) untuk menampilkan progres pembelajaran siswa masing-masing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung rumus pada bangun datar dan bangun ruang materi geometri SD dengan mudah</li> <li>• Memodifikasi rumus hitungan untuk materi numerasi pada fitur spesial Mahe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan chatbot lewat website tanpa harus mengunduh aplikasi</li> <li>• Penggunaan gambar dan video singkat yang ringan dan hemat kuota</li> <li>• Tampilan chatbot yang sederhana namun efektif dan interaktif</li> </ul>

## Konten dan Fitur Chatbot Mahe

Chatbot Mahe mempunyai tiga (3) bagian; **materi**, **hitungan**, dan **kuis**.



*Gambar 1.1 Menu Utama pada Chatbot Mahe*

### 1. Materi



Chatbot membantu siswa mempelajari materi secara bite-size, menyenangkan, dan terstruktur. Untuk pembuatan materi dalam chatbot, guru dapat mendesain alur penyampaian materi dalam bentuk percakapan atau seperti permainan. Ini membantu siswa mempelajari materi tersebut secara tidak membosankan dan secara bertahap memastikan pemahaman materi tersebut dengan fitur kuis. Contohnya, di dalam chatbot Mahe terdapat 2 materi mengenai bangun datar dan bangun ruang serta kumpulan rumus maupun video mengenai bangun datar dan bangun ruang. Chatbot Mahe membantu pembelajaran setiap unsur ini secara interaktif dan bertahap dalam bentuk percakapan yang bisa dinavigasikan secara mudah dengan tombol.

Kerangka chatbot Mahe tentunya cukup relevan untuk pembelajaran numerasi maupun literasi. Struktur materi tersebut dapat digunakan untuk mata pelajaran lain sesuai dengan kebutuhan guru maupun peserta didik di kelas.

## 1.1 Bangun Datar

### a. Persegi



Gambar 2.2 tampilan pada materi persegi

### b. Persegi Panjang



Gambar 2.3 tampilan pada materi persegi panjang

### c. Segitiga



Gambar 2.4 tampilan pada materi segitiga

### d. Lingkaran



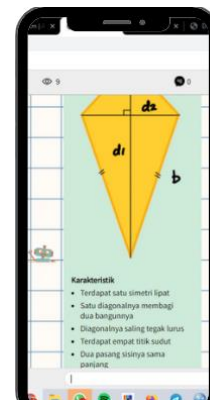
Gambar 2.5 tampilan pada materi lingkaran

### e. Belah Ketupat



Gambar 2.6 tampilan pada materi belah ketupat

### f. Layang-layang



Gambar 2.7 tampilan pada materi layang-layang



### g. Trapesium



Gambar 2.8 tampilan pada materi Trapesium

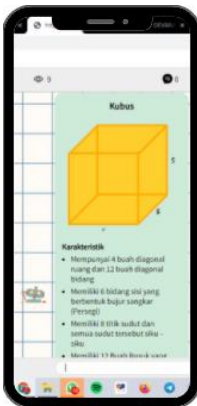
### h. Jajar Genjang



Gambar 2.9 tampilan pada materi jajar genjang

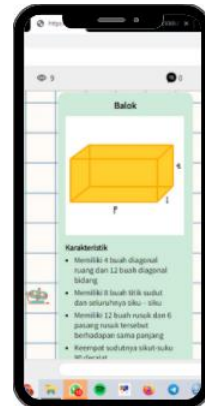
## 1.2 Bangun Ruang

### a. Kubus



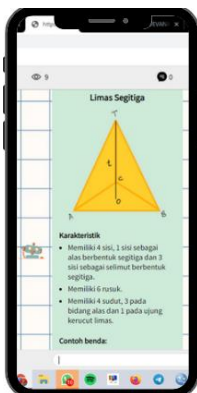
Gambar 2.10 tampilan pada materi kubus

### b. Balok



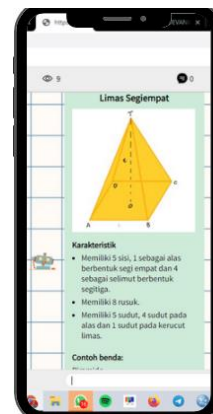
Gambar 2.11 tampilan pada materi balok

### c. Limas Segitiga



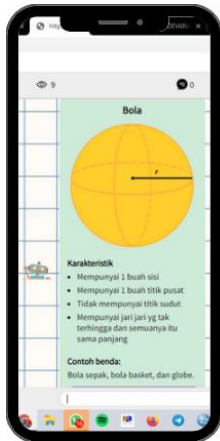
Gambar 2.12 tampilan pada materi limas

### d. Limas Segiempat



Gambar 2.13 tampilan pada materi Batang

e. Bola



Gambar 2.13 tampilan pada materi Batang

f. Prisma Segitiga



Gambar 2.14 tampilan pada materi Batang

g. Kerucut



Gambar 2.15 tampilan pada materi dan submateri Akar

h. Tabung/Silinder



Gambar 2.16 tampilan pada materi Batang

### 1.3 Kumpulan Rumus

### 1.4 Kumpulan Video

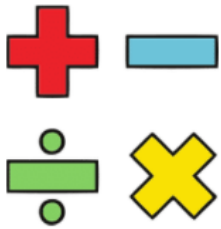


**Gambar 2.17** Kumpulan Rumus

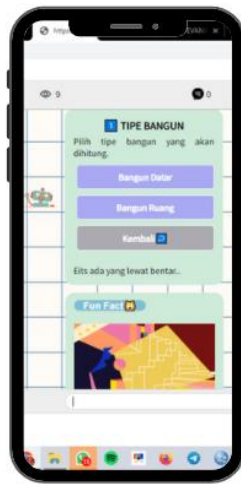


**Gambar 2.18** Kumpulan Video

## 2. Hitungan



Pada chatbot Mahe, terdapat fitur spesial yaitu fitur Hitungan, dimana fitur ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghitung luas maupun volume dari bangun datar dan bangun ruang. Dalam Hitungan dibagi menjadi dua bagian yaitu Bangun Datar dan Bangun Ruang. terdapat fitur otomatis untuk menghitung luas, keliling, dan volume bangun ruang dan datar



**Gambar 3.1** Fitur hitungan untuk bangun datar/bangun ruang



**Gambar 3.2** tampilan fitur hitungan untuk bangun datar



**Gambar 3.3** tampilan fitur hitungan untuk bangun ruang

1. Luas



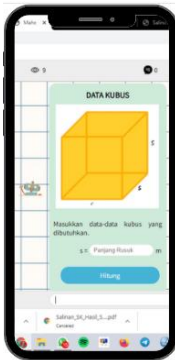
Gambar 3.4 tampilan fitur hitungan luas

2. Keliling



Gambar 3.5 tampilan fitur hitungan keliling

3. Volume



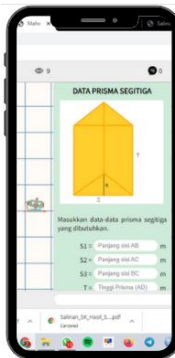
Gambar 3.6 tampilan fitur hitungan volume

4. Luas Permukaan



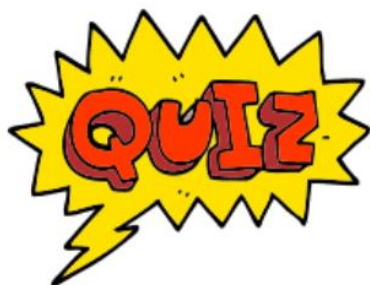
Gambar 3.7 tampilan fitur hitungan luas permukaan

5. Luas Selimut



Gambar 3.8 tampilan fitur hitungan luas selimut

### 3. Kuis



Kuis bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik mengukur dan mengevaluasi level pemahaman peserta didik secara interaktif dan bertahap. Di dalam kuis tersebut para guru dapat memasukkan konten-konten interaktif seperti gambar, video, atau animasi supaya peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan kuis tersebut.

#### a. Menentukan Jumlah Soal dan Jawaban

Dalam konten kuis, guru dapat menentukan jumlah soal beserta jumlah pilihan jawaban sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. Jawaban dapat berupa “benar salah” atau pilihan ganda.



*Gambar 4.1 tampilan pada kuis*

#### b. Hasil yang Dapat Diketahui Secara Langsung

Saat peserta didik menjawab soal, setiap jawaban yang ia pilih akan langsung terlihat apakah peserta didik tersebut menjawab dengan salah atau benar. Ini sangat membantu guru untuk mengefisienkan waktu dalam memberikan penilaian kepada peserta didik.



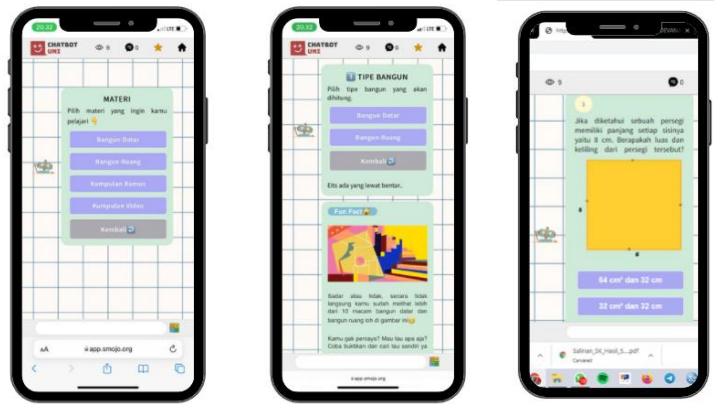
*Gambar 4.2 tampilan respon kuis dan hasil kuis*

## Cara Penggunaan Chatbot Mahe

Chatbot Mahe memiliki 2 versi penggunaan; **Versi Bebas** dan **Versi Kelas**. Pelatihan Guru Chatbot Mahe ini bertujuan khusus untuk mengajarkan guru cara penggunaan Chatbot Mahe untuk **Versi Kelas**.

### Versi Bebas

Untuk versi bebas, Chatbot Mahe **tidak mengukur hasil nilai dan progres pembelajaran siswa ketika menggunakan Chatbot Mahe**. Peserta didik dapat menggunakan Chatbot Mahe tanpa harus memasukkan ID Kelas dan ID User yang disiapkan oleh guru atau administrator sekolah.



#### Materi

Siswa membuka materi yang sudah disiapkan oleh guru pada chatbot mahe, Dalam chatbot mahe terdapat 2 sub materi mengenai bangun datar dan bangun ruang

#### Hitungan

Siswa dapat menghitung berbagai rumus untuk bangun datar dan bangun ruang hanya dengan memasukkan angka-angka dan biarkan chatbot mahe menghitungnya

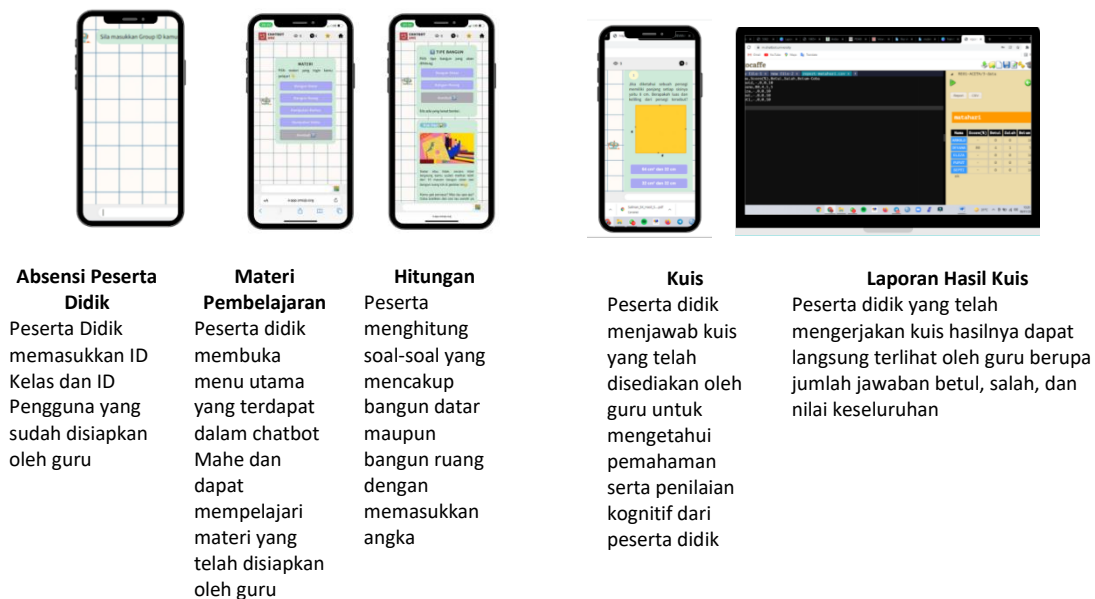
#### Kuis

Siswa diberikan latihan soal apabila dirasa cukup menguasai materi, siswa langsung mengetahui benar dan salah jawaban serta hasil akan langsung terlihat

**Gambar 5.2** Skenario penggunaan Chatbot Mahe Versi Bebas

## Versi Kelas

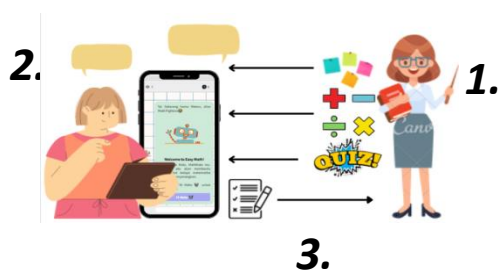
Untuk versi kelas, Chatbot Mahe **mengukur hasil nilai kognitif peserta didik ketika mengerjakan kuis pada chatbot Mahe**. Peserta didik memasukkan ID Kelas dan ID User yang disiapkan oleh guru atau administrator sekolah, dan para guru akan mendapatkan laporan progres pembelajaran siswa melalui platform guru.



*Gambar 5.3 Skenario penggunaan Chatbot Mahe Versi Kelas*

Di dalam penggunaan Chatbot Mahe **Versi Kelas**, guru-guru mendapatkan akses laporan detail mengenai hasil akhir atau penilaian kognitif berupa skor masing-masing siswa yang nantinya dapat disalin ke Microsoft Excel atau Spreadsheets.

**Untuk sesi Pelatihan Guru Chatbot Mahe, guru akan belajar cara menggunakan Chatbot Mahe Versi Kelas.**



*Gambar 5.4 Ilustrasi Chatbot Mahe dalam kegiatan belajar mengajar*

### Keterangan :

1. Guru memasukkan materi, format hitungan dan kuis ke dalam chatbot untuk diakses siswa
2. Siswa dapat mengakses chatbot lewat laptop atau handphone untuk membaca materi, mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru



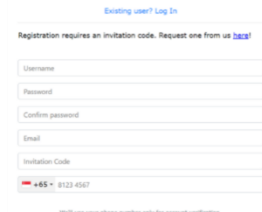
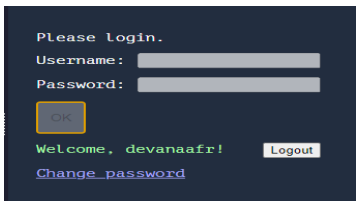
3. Chatbot merekam hasil kuis siswa dan akan dilaporkan kepada guru dalam bentuk tabel jumlah salah benar dan nilai keseluruhan siswa

## Panduan Teknis Chatbot Mahe

Panduan teknis ini dibagi menjadi 7 bagian.

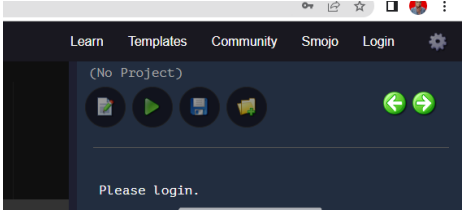



- Persiapan 1: Cara mendaftar akun Chatbot Uni
- Persiapan 2: Cara mengunduh template Chatbot Mahe
- Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Mahe sendiri dari template
- Sesi 1a : Mengubah avatar, background, dan deskripsi singkat
- Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (image, teks)
- Sesi 2 : Mengubah Latihan/Kuis
- Sesi 3: Memodifikasi Hitungan
- Sesi 4: Membuat ID kelas, siswa, guru dan perbedaannya tanpa ID kelas
- Sesi 5 : Cara menampilkan laporan hasil kuis siswa
- Sesi 6 : Cara mengubah intro, nama chatbot dan panggilan untuk user
- **Sesi 7 : Cara mendesain dan menambahkan button pada chatbot**
- Sesi 8 : Cara kustom respon kuis/latihan

### Persiapan 1: Cara mendaftar akun Chatbot Uni

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka <a href="https://m.chatbot.university/register">https://m.chatbot.university/register</a> lewat browser internet. Untuk proses pendaftaran yang lancar, kami menyarankan anda untuk mendaftar lewat laptop/komputer	 <p><b>Gambar 6.1</b> Situs pendaftaran akun <a href="https://m.chatbot.university/register">https://m.chatbot.university/register</a></p>  <p><b>Gambar 6.2</b> Indikasi keberhasilan sign-up dalam <a href="https://m.chatbot.university">https://m.chatbot.university</a></p>
2.	Masukkan kode pendaftaran (invite code) yang dikirimkan oleh panitia	
3.	Masukan username, password, dan alamat email anda untuk melengkapi pendaftaran	
4.	Baca "Terms and Conditions" dan klik "Create Account"	
5.	Untuk mengecek keberhasilan pendaftaran akun, buka <a href="https://smojo.ai/editor">https://smojo.ai/editor</a> dan masukkan username dan password yang	

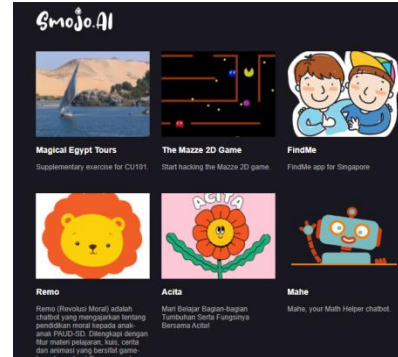
	anda buat. Jika berhasil, maka sistem kami akan merespons “Welcome, <NAMA USERNAME ANDA>!”	
--	--	--

## Persiapan 2: Cara mengunduh template Chatbot Mahe

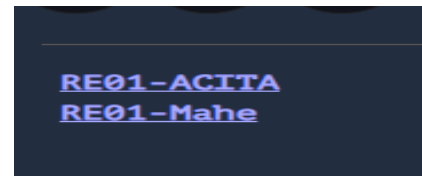
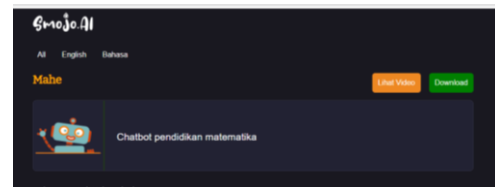
No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka situs <a href="https://smojo.ai/editor">buka https://smojo.ai/editor</a>	 <p><b>Gambar 6.3</b> Letak tombol “Labs” di bagian ujung kanan atas platformSmojo Ali</p>
2.	Masukkan username & password anda	
3.	Klik tombol “Labs”  di ujung kanan layar	
4.	Klik Templates. Klik icon Chatbot Mahe dan tekan tombol "download"  yang berwarna hijau.	
5.	Template Chatbot tersebut sudah terunduh apabila tulisan "Download Completed" sudah muncul di kanan atas layar	
6.	Kembali ke <a href="https://smojo.ai/editor">buka https://smojo.ai/editor</a> . Sekarang, klik tombol “File Explorer”  di kanan atas layar. Jika sudah berhasil terunduh, maka folder <b>RE01-MAHE</b> akan muncul di tampilan sebelah kanan. <b>(Gambar 6.5)</b>	

7

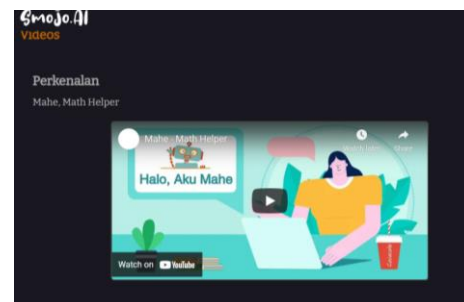
Pada website di atas, anda juga dapat mengakses video pembelajaran langsung tanpa membuka/menyalin link. Jika anda membuka template mahe lalu scroll ke bawah maka anda akan menemukan video pembelajaran seperti **gambar 6.6**



**Gambar 6.4** Letak Template Chatbot Mahe dalam Autocaffe Labs


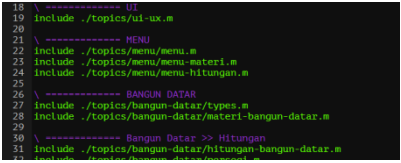



**Gambar 6.5** Letak tombol “download” hijau untuk mengunduh Chatbot Mahe


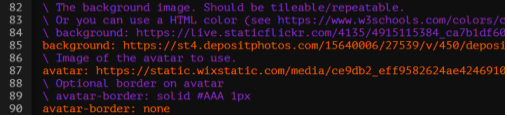
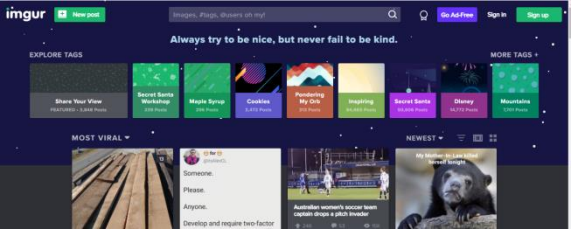




**Gambar 6.6** Video Pembelajaran MAHE

### Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Mahe sendiri dari template

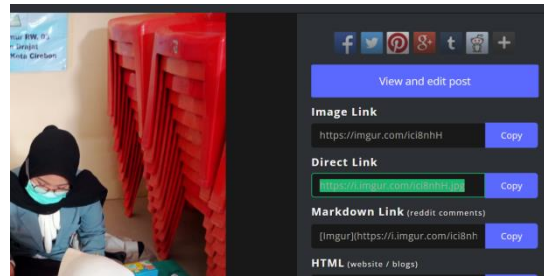
No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Klik "File Explorer"  . Klik "RE01-MAHE" yang muncul di sebelah kanan. Di dalam file tersebut tersedia 3 tampilan, "1-chatbot", "2-admin", "3-data". Klik "1-chatbot".	 <p><b>Gambar 6.7</b> Tampilan main.m untuk menerbitkan Chatbot Mahe</p>
2.	Klik "main.m". Main.m merupakan file chatbot utama dimana anda bisa dan menampilkan chatbot anda di sebagai web application (Publish). Abaikan "ui-words.json" untuk sekarang	
3.	Klik tombol "publish" untuk menampilkan chatbot anda sebagai website. Chatbot anda dapat diakses dari web browser dengan nama <a href="https://app.smojo.org/&lt;USERNAME_ANDA&gt;/Mahe">https://app.smojo.org/&lt;USERNAME_ANDA&gt;/Mahe</a> ( <b>Gambar 6.8</b> )	 <p><b>Gambar 6.8</b> Tampilan Autocaffe ketika Chatbot Mahe anda berhasil diterbitkan</p>

### Sesi 1a : Mengubah Avatar, Background, dan Deskripsi Singkat

No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	Klik "File Explorer"  . Klik "RE01-MAHE" yang muncul di sebelah kanan. Klik "1-chatbot", lalu klik "main.m".	 <p><b>Gambar 6.9</b> Tampilan main.m pada 1-chatbot untuk mengubah background dan avatar</p>
2.	Scroll hingga menuju baris 85 dan 87, terdapat tulisan background dan avatar berwarna oranye diikuti link dengan format jpeg. Link tersebut adalah gambar dari background dan juga avatar chatbot Mahe yang telah anda download sebelumnya. Abaikan tulisan berwarna ungu karena apabila tulisan berwarna ungu maka program tersebut sedang tidak aktif/tidak berjalan ( <b>Gambar 6.9</b> )	
3.	Untuk mengubah background dan avatar. Anda hanya perlu mencari gambar bisa	

	<p>melalui google images ataupun mendesain sendiri. Agar lebih memudahkan dan membuat tampilan link lebih singkat. Anda bisa gunakan website “imgur.com” namun ini bersifat opsional apabila gambar yang diinginkan berasal dari google image</p>
4.	<p>Apabila Anda mendesain sendiri gambar untuk avatar dan background chatbot Anda, disarankan untuk menggunakan website <b>imgur.com</b>. Langkah pertama buka website, register menggunakan facebook (disarankan), upload gambar yang telah anda desain, tunggu beberapa saat hingga laman menunjukkan beberapa link dari gambar yang telah anda upload</p>
5.	<p>Pastikan untuk <b>copy paste</b> link dengan akhiran/format .jpg agar gambar dapat muncul pada chatbot Anda. Masukkan link pada <b>background</b> : <b>&lt;link gambar Anda&gt;</b> atau pada <b>avatar</b> : <b>&lt;link gambar anda&gt;</b></p>
6.	<p>Untuk mengubah deskripsi pada chatbot Mahe. Pada baris 123-125 terdapat <b>tittle, description dan thumbnail</b>. Anda dapat mengubah nama Chatbot Anda sesuai kebutuhan pada baris <b>tittle</b>. Mengubah deskripsi dan gambar Chatbot Anda (Apabila Anda membagikan link chatbot ke orang lain) pada baris <b>description dan thumbnail (Gambar 6.12)</b></p>
7.	<p>Jangan lupa untuk klik save  lalu klik publish  agar perubahan dapat tersimpan. Apabila telah muncul link chatbot Anda pada sebelah kanan, klik dan lihat apakah chatbot Mahe sudah berubah sesuai perubahan yang Anda lakukan sebelumnya</p>

**Gambar 6.10** Tampilan website imgur.com




**Gambar 6.11** pastikan salin link dengan format akhiran .jpg

```
123 title: Math Helper
124 description: Mahe, your Math Helper chatbot.
125 thumbnail: https://static.wixstatic.com/media/ce9db2
```

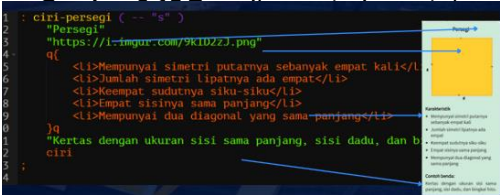
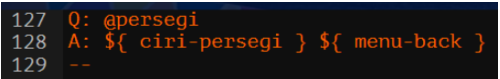
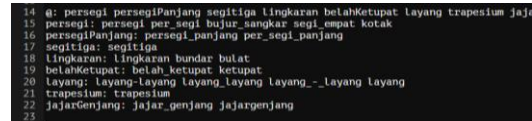
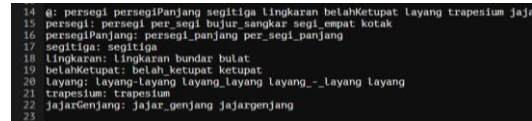
**Gambar 6.12** Tampilan untuk mengubah title, deskripsi dan thumbnail




**Gambar 6.13** Save dan publish lalu klik link chatbot Anda


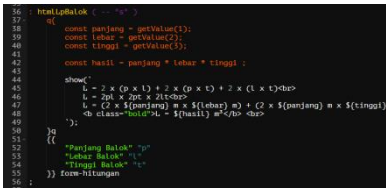


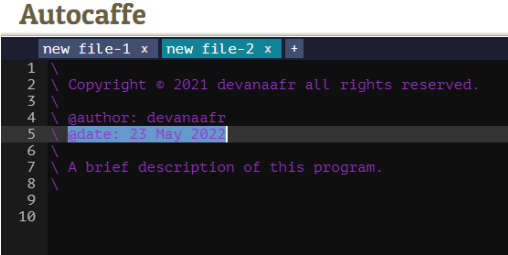
8.	Apabila deskripsi, Background dan avatar chatbot sudah sesuai dengan yang diharapkan. Chatbot siap untuk langkah selanjutnya.	 <p><b>Gambar 6.14</b> Tampilan chatbot setelah ubah avatar, background dan deskripsi</p>
----	---	---

### Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (materi)

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Dalam folder "RE01 - Mahe", klik "1-chatbot". Klik "topics", lanjutkan dengan klik "bangun-datar". Di dalam folder "bangun-datar", klik "materi-bangun-datar.m"	
2.	Di dalam file "materi-bangun-datar.m", sudah disiapkan template konten supaya tampilannya terlihat rapi (Gambar 6.)	
3.	Untuk menambah konten baru (contoh: segienam): copy-paste "Template Materi" (baris 14 - 27) di materi-bangun-datar.m (dimanapun selama masih di atas room: materibangundatar). Ganti nama ciri-persegi jadi ciri-segienam dan kontennya	
4.	copy-paste "Smart Context" (baris 127-129) di materi-bangun-datar.m (dimanapun selama masih di bawah room: materibangundatar). Ganti @persegi jadi @segienam dan \${ ciri-persegi } menjadi \${ ciri-segienam }	
5.	masukan kata "segienam" di dalam "Types" baris ke 14. Jika ingin memasukkan sinonim, tambahkan kata "segienam:" di baris 23 dan cantumkan sinonim-sinonimnya di baris yang sama	
6.	3 simbol yang bisa digunakan pada chatbot; "##" untuk huruf italic "*)" untuk huruf bold	 <p><b>Gambar 6.17</b></p>

	<p>“_” untuk underline Masing-masing simbol harus berada pada awal dan akhir kalimat</p>	Types untuk manambahkan materi
7.	<p>Untuk menghapus konten dari chatbot, anda tinggal menghapus Smart Context yang terjabar dari baris 127 sampai 166</p>	
8.	<p>Jangan lupa untuk klik save  di kanan atas untuk menyimpan file</p>	
9.	<p>Untuk penambahan dan pengurangan konten bangun ruang, anda dapat membuka "materi-bangun-ruang.m" di dalam folder bangun-ruang dan mengulangi proses yang sama seperti materi-bangun-datar.m"</p>	

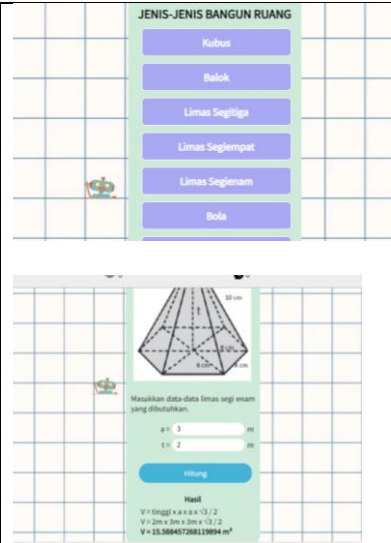
## Sesi 2 : Memodifikasi Hitungan

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Dalam folder "RE01 - Mahe", klik "1-chatbot". Klik "topics", lanjutkan dengan klik "bangun-ruang". Di dalam folder "bangun-ruang", klik "balok.m"</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.18 Tampilan rumus volume balok pada hitungan</p>
2.	<p>Di dalam "balok.m" terdapat dua konten rumus hitungan, "htmlVolumeBalok" untuk volume dan "htmlLpBalok" untuk luas permukaan</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.19 Tampilan rumus luas permukaan balok pada hitungan</p>
3.	<p>Template Hitungan dalam htmlVolumeBalok terdiri dari 3 bagian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumus hitungan: code penghitungan volume balok</li> <li>• Tampilan hitungan: untuk menampilkan rumus ketika klik "Hitung"</li> <li>• Form hitungan: Untuk memasukkan data Balok untuk dihitung</li> </ul>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.20 Format salah satu fitur hitungan pada bangun ruang balok</p>
4.	<p>Untuk menambahkan konten hitungan bangun ruang baru (misal Limas Segienam): copy-paste seluruh code (baris 14-63) dalam file "balok.m" ke dalam New File di kanan atas layar </p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.21 Penambahan konten baru yaitu limas segi enam</p>
5.	<p>Jangan lupa mengganti nama <b>htmlVolumeBalok</b> &amp; <b>htmlLpBalok</b> di Template Hitungan dan Smart Context file baru menjadi</p>	




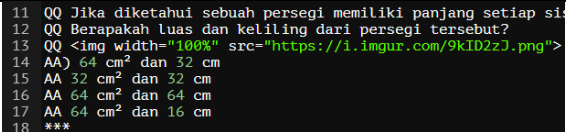
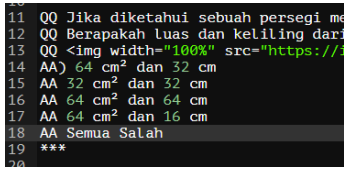


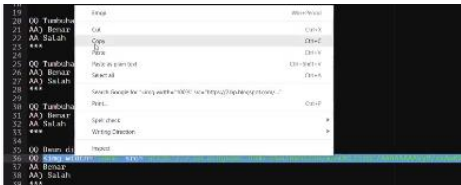

<p>htmlVolumeSegienam dan htmlLpSegienam</p> <p>Jangan lupa klik "Save File" di kanan atas untuk menyimpan New File nya dalam nama baru (contoh: limas-segienam.m). Lalu isi rumus hitungan sesuai kebutuhan Anda</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.22 Form Hitungan dan Smart content file untuk konten baru</p>
<p>6. Dalam main.m, masukkan rumus hitungan baru limas-segienam dengan mengetik "include ./topics/bangun-ruang/limas-segienam.m" di bagian yang sudah tersedia (baris 43 - 51 untuk bangun ruang dan 28 - 36 untuk bangun datar)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.23 Penambahan konten baru pada topics di main.m 1-chatbot</p>
<p>7. Pergi ke menu pada folder topics lalu buka menu-hitungan.m. tambahkan limas segi enam pada baris 46 kolom bangun ruang untuk menambahkan pada button hitungan dalam chatbot mahe</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.24 Tampilan pada menu-hitungan.m</p>
<p>8. Tambahkan juga pada folder <b>types.m</b> dalam folder topic dan <b>hitungan bangun datar.m</b> pada folder bangun ruang agar chatbot dapat merespon dengan menampilkan hitungan untuk rumus baru. Ikuti format lainnya untuk menghindari error. Jangan lupa untuk save file dan kembali pada main.m untuk publish.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6.25 Tampilan pada types.m dan hitungan-bangun-ruang.m</p>


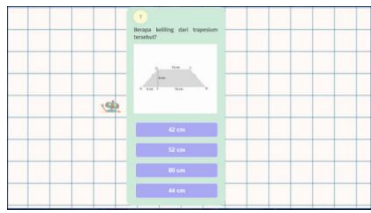
9.



Gambar 6.26  
Konten Hitungan yang telah ditambahkan


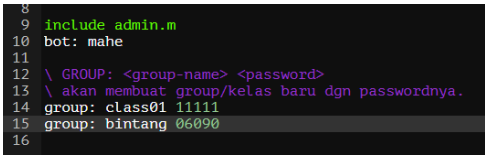
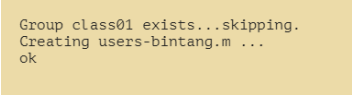


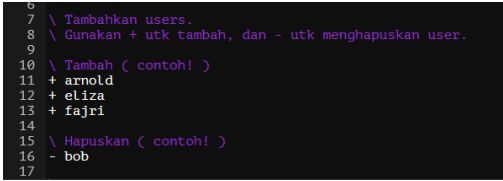

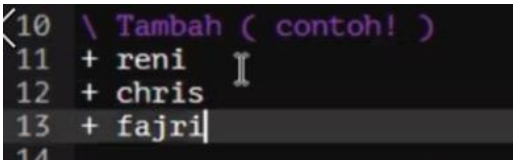
### Sesi 3 : Mengubah Latihan/Kuis




No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Klik “File Explorer” . Klik “RE01-MAHE” yang muncul di sebelah kanan. Klik "1-chatbot", lalu klik “topics”, lalu klik “kuis” dan ke “soalan.m”. Folder ini berisi apa saja yang dapat dilakukan pada tampilan kuis di chatbot Mahe</p>	 <pre> 11 QQ Jika diketahui sebuah persegi memiliki panjang setiap si 12 QQ Berapakah luas dan keliling dari persegi tersebut? 13 QQ &lt;img width="100%" src="https://i.imgur.com/9kID2zJ.png"&gt; 14 AA) 64 cm<sup>2</sup> dan 32 cm 15 AA 32 cm<sup>2</sup> dan 32 cm 16 AA 64 cm<sup>2</sup> dan 64 cm 17 AA 64 cm<sup>2</sup> dan 16 cm 18 *** </pre> <p><b>Gambar 6.26</b> Tampilan <i>soalan.m</i> untuk pembuatan/perubahan kuis</p>
2.	<p>Terdapat 3 format pada penulisan soal. “QQ” untuk soal, “AA” untuk jawaban, serta “AA)” untuk jawaban benar pada soal tersebut Penulisannya dimulai dengan menuliskan format dilanjut spasi lalu kalimat pertanyaan atau jawaban yang akan ditambahkan (cth: QQ(spasi)pertanyaan). Jumlah pertanyaan maupun jawaban tiap soalnya dapat ditambah maupun dikurangi sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah hanya dengan menambahkan formatnya pada barisan baru</p>	 <pre> 11 QQ Jika diketahui sebuah persegi me 12 QQ Berapakah luas dan keliling dari 13 QQ &lt;img width="100%" src="https://i 14 AA) 64 cm<sup>2</sup> dan 32 cm 15 AA 32 cm<sup>2</sup> dan 32 cm 16 AA 64 cm<sup>2</sup> dan 64 cm 17 AA 64 cm<sup>2</sup> dan 16 cm 18 AA Semua Salah 19 *** </pre> <p><b>Gambar 6.27</b> Penambahan jumlah jawaban “semua salah” pada pertanyaan no 1</p>
3.	<p>Apabila ingin melihat hasil yang telah diubah sebelumnya jangan lupa selalu tekan tombol “Save”  di kanan atas layar setiap sudah melakukan perubahan terhadap chatbot anda agar perubahan tersebut dapat tersimpan saat mempublish. Lalu kembali ke 1-chatbot, main.m lalu klik “publish”  sampai terlihat link chatbot anda.</p>	 <pre> 19 20 QQ Tambah 21 AA) Benar 22 AA) Salah 23 *** 24 25 QQ Tambah 26 AA) Benar 27 AA) Salah 28 *** 29 30 QQ Benar di 31 AA) Benar 32 AA) Salah 33 *** 34 35 QQ Benar di 36 AA) Benar 37 AA) Salah 38 *** </pre> <p><b>Gambar 6.28</b> Format memasukkan gambar dengan memperhatikan tanda-tanda.</p>
4.	<p>Jumlah pertanyaan maupun jawaban tiap soalnya dapat ditambah maupun dikurangi sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah hanya dengan blok format dari “QQ” hingga ***. *** adalah simbol yang memisahkan</p>	 <pre> 27 28 29 QQ Daun digambar ini memiliki bentuk tulang daun &lt;&gt;Melengkung&lt;/&gt; 30 QQ &lt;img width="100%" src="https://2.bp.blogspot.com/-P6aZb8nSzSo/NZrOKL2sz0I/AAAAAA 31 AA Benar 32 AA) Salah 33 *** 34 </pre> <p><b>Gambar 6.29</b> Penambahan gambar pada soal yang ingin ditambahkan</p>

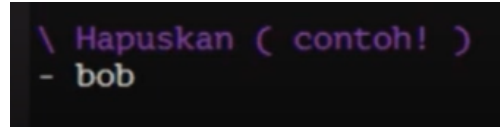
	antara soal satu dengan yang lainnya	
5.	Apabila ingin menambahkan gambar dalam soal tersebut. Lihat baris yang sudah memuat template yang berisi link gambar. Copy paste pada soal yang ingin ditambahkan gambarnya	
6.	Pada template pemasukan gambar dalam soal terdapat format “src” yang berarti sumber tersebut bukan berasal dari chatbot melainkan dari eksternal. Anda dapat mencari gambar yang sesuai dengan soal dari google images, klik kanan dan jangan lupa untuk klik <b>“copy link address”</b> . Pastikan link tersebut formatnya .jpeg/.png diakhiri “>” dan berada diantara tanda kutip (“”) ( <b>Gambar 6.26</b> )	
7.	Jangan lupa selalu tekan tombol “Save” di kanan atas layar setiap sudah melakukan perubahan terhadap chatbot anda agar perubahan lalu klik “publish”  . Apabila ingin menghapus soal cukup blok dari “QQ” awal hingga “***” lalu delete. Maka soal pada tampilan chatbot juga akan hilang	
	Untuk menentukan jumlah quiz yang dimasukkan ke dalam chatbot, kembali ke folder “RE01 - Mahe”, klik “3-data”. Klik “main.m”, dan ubah JUMLAH-SOALAN-KUIS (baris 17) menjadi jumlah quiz yang diinginkan. Kalau jumlah tersebut diganti menjadi 6, maka chatbot anda akan menampilkan 6 quiz paling atas yang dicantumkan di dalam file “soalan.m”	 <p><b>Gambar 6.30</b> Template kuis yang sudah dimodifikasi</p>

## Sesi 4: Membuat ID kelas, siswa, guru dan perbedaannya tanpa ID kelas

<https://youtu.be/ibhONUrMuwE>

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Klik File Explorer”  . Klik folder <b>RE01-MAHE</b> . Klik <b>2-admin</b> . Klik <b>groups</b>	 <p><b>Gambar 6.31</b> Tampilan file groups.m untuk pembuatan kelas</p>
2.	Untuk menambah ID kelas baru, buat group baru dengan mengetik <b>group: &lt;NAMA KELAS&gt; &lt;PASSWORD KELAS&gt;</b> di sebelah kiri layar ( <b>Gambar 6.</b> )	 <p><b>Gambar 6.32</b> Tampilan chatbot mengupdate setting kelas setelah menekan tombol “Run”</p>
3.	Tekan tombol “Save”  di kanan atas layar. Ini akan menyimpan setting kelas terbaru anda	
4.	Tekan tombol “Run”  untuk mengupdate setting kelas anda. Chatbot anda akan membuat file users baru dimana anda bisa menambahkan ID users untuk peserta didik di kelas-kelas anda. ( <b>Gambar 6.</b> )	 <p><b>Gambar 6.33</b> Tampilan file users- &lt;namakelas&gt;.m untuk mengatur daftar user ID di dalam kelas</p>
5.	Untuk Id pengguna (siswa dan guru) Klik File Explorer”  . Klik folder “RE01-MAHE”. Klik “2-admin”. Jika anda sudah berhasil membuat ID kelas baru, maka di dalam folder ini akan muncul file baru bernama <b>users-&lt;namakelasanda.m&gt;</b> . Klik file tersebut	 <p><b>Gambar 6.34</b> Menggunakan “+ &lt;namamurid&gt;” untuk menambahkan siswa di dalam kelas</p>
6.	Untuk menambahkan users / siswa baru, ketik + <nama siswa anda> di tulisan sebelah kiri layar ( <b>gambar 6.31</b> )	
7.	Untuk menghapus siswa dari daftar	

	users, ketik - <b>&lt;nama siswa anda&gt;</b> di tulisan sebelah kiri layar
8.	PENTING : Ketika ingin menghapus user ID siswa, pastikan bahwa nama tersebut tidak terulang (contoh: ketika ingin menghapus nama siswa “Ani” dari daftar user ID, pastikan bahwa tidak ada <b>(Gambar 6.32)</b> )
9.	konten + <b>Ani</b> di sebelah kode anda, hanya - <b>Ani</b> . Ini berlaku yang sama ketika ingin menambahkan user
10.	Setelah sudah selesai setting, jangan lupa menekan tombol “Run”  dan tombol “Save”  . ID Kelas siswa-siswa anda sudah tersimpan di system
11.	Untuk mengaktifkan ID kelas dan ID pengguna di chatbot, kembali klik File Explorer  , klik <b>1-chatbot</b> lalu Klik <b>main.m</b> . Anda dapat menonaktifkan line <b>Kuis Biasa</b> lalu mengaktifkan line <b>Kuis + Data Collection</b> dengan cara blok line yang terdapat di bawahnya lalu klik “\” hingga berwarna ungu. Warna ungu menunjukkan bahwa program tersebut tidak berjalan pada chatbot Mahe. <b>(Gambar 6.33)</b>
12.	Tampilan pada chatbot Mahe akan berubah dari yang sebelumnya, dimana akan ada perintah untuk memasukkan ID kelas dan ID pengguna setelah memasukkan nama. Jika guru tidak membuat ID kelas/ID pengguna maka tampilan pada chatbot Mahe akan sama seperti sebelumnya <b>(Gambar 6.34)</b>



**Gambar 6.35** Menggunakan “-  
<namamurid>” untuk menghapus ID  
peserta didik dari kelas




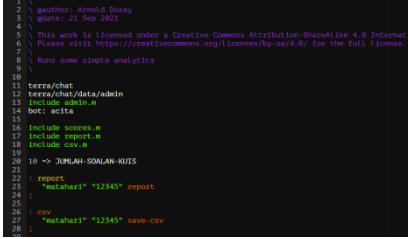


**Gambar 6.36** mengaktifkan kuis+data  
collection agar id kelas dan id user bisa  
digunakan

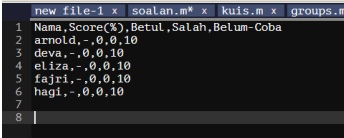


**Gambar 6.37** Tampilan chatbot dengan  
id kelas dan id user

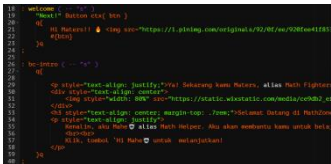


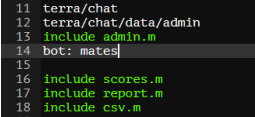
## Sesi 5: Cara menampilkan laporan hasil kuis siswa

<https://youtu.be/ibhONUrMuwE?t=961>

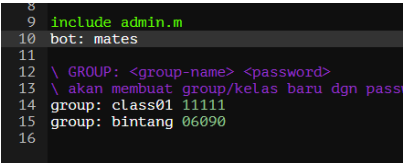
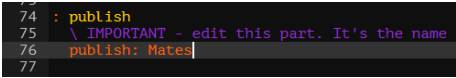
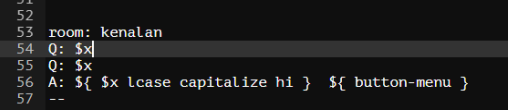
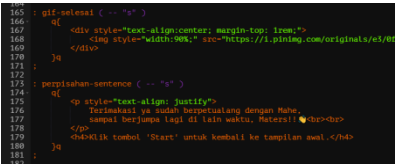

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Klik File Explorer” . Klik folder <b>Chatbot Bineka</b>. Klik <b>3-data</b>. Klik <b>main.m</b>. Ada jumlah soal kuis yang dapat diubah angkanya menyesuaikan kebutuhan. Angka ini merupakan berapa soal yang akan dimunculkan pada chatbot Mahe. Apa bila anda mengubah menjadi 5, walaupun jumlah soal yang telah dibuat adalah 10 maka yang akan ditampilkan di chatbot adalah 5 teratas saja</p>	
2.	<p>Terdapat line <b>report</b> dan <b>csv</b>. Pastikan pada line tersebut ID kelas beserta password telah sama dengan yang dibuat sebelumnya. Apabila telah sama, maka anda hanya tinggal klik <b>report</b>  untuk menampilkan nilai siswa yang telah mengerjakan kuis pada chatbot. <b>(Gambar 6.36)</b></p>	<p><b>Gambar 6.38</b> Tampilan main.m pada folder 3-data</p> 
3.	<p>Chatbot akan menampilkan nama-nama siswa yang berada dalam kelas beserta score, jumlah betul salah dan belum dicoba sesuai dengan apa yang telah dikerjakan oleh siswa. Untuk memasukkan ke dalam Microsoft Excel atau Spreadsheets, klik <b>csv</b> , jika sudah muncul <b>saving csv ... report-&lt;nama kelas anda&gt;.csv</b> ok, kembali ke <b>3-data</b> lalu klik <b>report- &lt;nama kelas anda&gt;.csv</b>. <b>(Gambar 6.37)</b></p>	<p><b>Gambar 6.39</b> Tampilan report pada kelas bintang</p>  <p><b>Gambar 6.40</b> Klik report-&lt;nama kelas anda&gt; untuk melihat format csv dari siswa</p>


<p>4.</p>	<p>muncul tampilan nama beserta score dan keterangan betul salah dsb. Anda dapat blok lalu copy paste di Microsoft Excel atau Spreadsheets sesuai dengan kebutuhan Anda. <b>(Gambar 6.38)</b></p>	<p><b>Autocaffe</b></p>  <p><b>Gambar 6.41</b> Tampilan csv yang siap di copy paste di Microsoft Excel atau Spreadsheets</p>
-----------	---	--

## Sesi 6: Cara mengubah intro, nama dan tampilan keluar

No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Buka 1-chatbot, ke folder topics lalu pilih intro.m (untuk chatbot versi bebas) dan intro-login.m (untuk chatbot versi kelas) . Pada baris 18-55 anda dapat mengubah intro sesuai dengan chatbot yang anda buat. (Gambar 6.39) disarankan untuk mengubah pada folder intro.m &amp; intro-login.m agar tampilan awal pada kedua versi akan berubah</p>	 <p><b>Gambar 6.42</b> Tampilan welcome dan bc intro untuk mengubah intro</p>
2.	<p>Pada template mahe, terdapat 3 halaman intro yaitu “welcome” untuk halaman 1, “bc intro” untuk halaman 2 dan “bc intro 2” untuk halaman 3. Anda dapat memodifikasi pada template yang berisi kalimat intro, jangan mengubah selain kalimat intro agar tidak terjadi error.</p>	 <p><b>Gambar 6.43</b> Tampilan bc intro 2</p>
3.	<p>Jika sudah mengubah intro jangan lupa save dan kembali pada main.m 1-chatbot untuk klik publish maka chatbot anda akan berubah pada intro.</p>	 <p><b>Gambar 6.44</b> Chatbot yang telah diubah intro</p>
4.	<p>Untuk mengubah nama chatbot (dari Mahe menjadi nama chatbot anda) buka main.m pada 3-data dan groups.m pada 2-admin. Lalu pada main.m di 3-data pada baris 14 anda dapat merubah nama chatbot dari Mahe menjadi nama chatbot anda.</p>	 <p><b>Gambar 6.45</b></p>

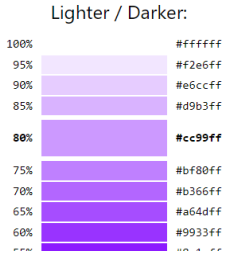




		Mengubah nama chatbot pada folder main.m di 3-data
5.	<p>Lakukan hal yang sama pada groups,m di folder 2-admin di baris 10. Mengubah pada dua tempat agar bot dapat bekerja pada versi bebas maupun kelas.</p> <p>Pastikan nama chatbot sama pada kedua folder untuk menghindari ERROR</p>	 <pre> 8 9 include admin.m 10 bot: mates 11 12 \ GROUP: &lt;group-name&gt; &lt;password&gt; 13 \ akan membuat group/kelas baru dgn pass 14 group: class01 11111 15 group: bintang 06090 16 </pre> <p>Gambar 6.46 Mengubah nama chatbot pada folder groups.m di 2-admin</p>
6	<p>Setelah mengubah pada folder admin dan data, langkah terakhir adalah mengubah nama chatbot pada main.m 1-chatbot. Langkah ini agar link chatbot anda berubah dari Mahe menjadi nama chatbot anda sendiri.</p> <p>Jangan lupa untuk klik save setiap melakukan perubahan pada chatbot</p>	 <pre> 74 : publish 75 \ IMPORTANT - edit this part. It's the name. 76 publish: Mates 77 </pre> <p>Gambar 6.47 Mengubah nama chatbot pada link</p>
7.		 <pre> 52 53 room: kenalan 54 0: \$x 55 0: \$x 56 A: \${ \$x lcase capitalize hi } \${ button-menu } 57 -- </pre> <p>Gambar 6.48 Hapus tulisan selain \$x agar chatbot bisa merespon ketika hanya mengetik nama</p>
8.	<p>Saat pengguna sudah selesai menggunakan chatbot. Pengguna dapat klik keluar. Tombol keluar dapat dimodifikasi dengan melihat baris 165-181 dalam folder 1-chatbots &gt; topics &gt; menu &gt; menu.m. Terdapat template gif selesai untuk gambar dan perpisahan sentence untuk kalimat perpisahan. Tombol ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan Anda</p>	 <pre> 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 </pre> <p>Gambar 6.49 Coding untuk mengubah tampilan “keluar”</p>
9.	<p>Hasil kenalan dan keluar pada chatbot yang sudah dimodifikasi (Gambar 6.47)</p>	 <p>Welcome to Easy Math! Kenalin, aku Mate, MathMate mu. Sekarang, aku akan membantu kamu untuk belajar matematika agar lebih menyenangkan. Klik, tombol 'Hi Mahe' untuk melanjutkan! Hi Mahe</p>

		 <p style="text-align: center;">Gambar 6.50 Tampilan kenalan dan keluar</p>
--	--	--

## Sesi 7: Cara mendesain dan menambahkan button pada chatbot

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Buka 1-chatbot, ke topics lalu file ui-ux.m. Pada baris 32-46 terdapat template button dimana anda dapat merubah format tombol yang berada dalam chatbot.</p> <p>Color (berwarna orange) = warna tulisan pada tombol</p>	<pre data-bbox="982 905 1401 1171"> 31 32 : (button) ( "Label" "bgcolor" -- "s" ) 33   ctx{ bgcolor } 34   q{ 35     margin-left:10px; 36     margin-top:10px; 37     padding:10px; 38     font-size:16px; 39     display: flex; 40     justify-content: center; 41     color: white; 42     background:#{bgcolor}; 43     cursor: pointer; 44     border: 1px solid white; 45   }q (button) 46 </pre> <p style="text-align: center;">Gambar 6.51 Template button pada chatbot mahe</p>
2.	<p>Pada baris ke 50-63 terdapat beberapa macam button dari mulai button default sampai button start (gambar 6.) dengan code warna pada baris dibawahnya. Anda dapat merubah code tersebut dengan mengunjungi laman <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a> lalu pilih code warna sesuai dengan kebutuhan anda.</p> <p style="color: red;">Jangan lupa Klik "Save" untuk menyimpan perubahannya</p>	<pre data-bbox="998 1287 1372 1560"> 49 50 : button ( "s" -- "s" ) 51   "#A9A8F2" (button) 52 ; 53 54 : buttonSelesai ( "s" -- "s" ) 55   "#F35959" (button) 56 ; 57 58 : buttonBack ( "s" -- "s" ) 59   "#ABAAB0" (button) 60 ; 61 62 : buttonStart ( "s" -- "s" ) 63   "#FFCF31" (button) 64 ; 65 </pre> <p style="text-align: center;">Gambar 6.52 Template beberapa button beserta code warna pada mahe</p>

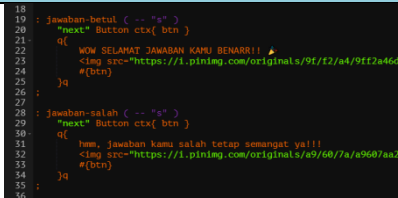

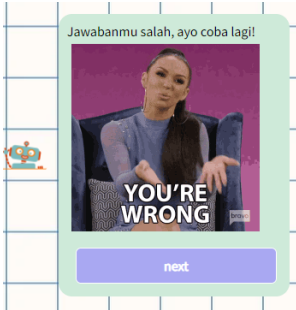
<p>3.</p>	<p>Jika anda ingin mengubah desain dengan tombol yg sudah ada di chatbot Mahe, saya akan mencontohkan dengan mengubah button selesai. Pertama pergi ke websiste <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a> lalu pilih color picker lalu anda akan diarahkan pada palet warna beserta code yang dapat dicopas pada autocaffe. Setelah mendapatkan code warna lalu anda dapat copas pada baris dibawah "ButtonSelesai"</p>	 <p>Lighter / Darker:</p> <table border="1"> <tr><td>100%</td><td>#ffffff</td></tr> <tr><td>95%</td><td>#f2e6ff</td></tr> <tr><td>90%</td><td>#e6ccff</td></tr> <tr><td>85%</td><td>#d9b3ff</td></tr> <tr><td>80%</td><td>#cc99ff</td></tr> <tr><td>75%</td><td>#bf80ff</td></tr> <tr><td>70%</td><td>#b366ff</td></tr> <tr><td>65%</td><td>#a64dff</td></tr> <tr><td>60%</td><td>#9933ff</td></tr> <tr><td>55%</td><td>#8000ff</td></tr> </table> <p>Gambar 6.53 Cocokkan nama button di ui-ux.m dan menu.m</p>	100%	#ffffff	95%	#f2e6ff	90%	#e6ccff	85%	#d9b3ff	80%	#cc99ff	75%	#bf80ff	70%	#b366ff	65%	#a64dff	60%	#9933ff	55%	#8000ff
100%	#ffffff																					
95%	#f2e6ff																					
90%	#e6ccff																					
85%	#d9b3ff																					
80%	#cc99ff																					
75%	#bf80ff																					
70%	#b366ff																					
65%	#a64dff																					
60%	#9933ff																					
55%	#8000ff																					
<p>4.</p>	<p>Jangan lupa selalu klik save pada setiap perubahan yang telah dilakukan dan pergi ke main.m 1-chatbot lalu klik publish dan lihat perubahannya.</p>	 <p>Gambar 6.54 Button selesai sebelum dan sesudah dikustom warna</p>																				
<p>5.</p>	<p>Apabila anda ingin menambahkan tombol baru pada menu materi bangun datar maupun bangun ruang, anda dapat menambahkan format <code>\$(nama tombol)</code> pada bagian smartcontext di room materi bangun datar atau materi bangun ruang. Isi materi yang anda inginkan pada room di atas smartcontext. Tambahkan juga pada folder menu-materi.m.</p>	<pre> 140 room: materibangundatar 141 142 Q: @layang-layang 143 A: \${ ciri-layang-layang } \${ menu-back } 144 -- 145 146 Q: @persegiPanjang 147 A: \${ ciri-persegiPanjang } \${ menu-back } 148 -- 149 150 Q: @lingkaran 151 A: \${ ciri-lingkaran } \${ menu-back } 152 -- </pre> <p>Gambar 6.55</p>																				

		<p>Penambahan tombol baru pada smartcontext bangun datar</p> <pre> 22  {{ "Kubus" 23    "Balok" 24    "Limas Segitiga" 25    "Limas Segiempat" 26    "Limas Segienam" 27    "Bola" 28    "Prisma Segitiga" 29    "Kerucut" 30    "Tabung/Silinder" }} mk-menu 31 ; </pre> <p>Gambar 6.56 Penambahan button baru pada materi bangun ruang</p>
<p>6.</p>	<p>Apabila anda menginginkan untuk mengubah warna pada bubble dan tulisan di chatbot mahe. Anda dapat pergi ke main.m lalu pada baris ke 93-111 terdapat beberapa poin:</p> <p>Bubble font: format font  Bubble bot colour : warna font untuk chatbot dari mahe  Bubble bot background : warna tampilan bubble untuk chatbot dari mahe  Bubble user colour : warna font untuk chatbot dari pengguna  Bubble user background : warna tampilan bubble untuk chatbot dari pengguna  Limits : jumlah bubble yang ditampilkan dalam 1 layar</p>	<pre> 92 93 \ Google font to import. 94 import-font: Source+Sans+Pro:wght300 95 \ font to use in bubbles 96 bubble-font: 'Source Sans Pro', sans-serif 97 \ Font Color &amp; Background of bot bubble 98 bubble-bot-color: black 99 bubble-bot-background: #CEEAD9 100 \ Font Color &amp; Background for user bubble 101 bubble-user-color: black 102 bubble-user-background: #F2E8A8 103 \ Other bubble properties 104 bubble-border: solid blue 1px 105 \ bubble-border: 1px solid #F0C044 106 bubble-radius: 16 107 bubble-font-size: 16 108 \ Max Width of bot bubble, in pixels 109 \ bot-bubble-width: 380 110 \ You can limit the number of responses displayed 111 limit: 1 112 </pre> <p>Gambar 6.57 Untuk merubah tampilan chatbot Mahe</p>
<p>7.</p>	<p>Berikut hasil setelah menambahkan tombol dan memodifikasi warna bubble chatbot mahe</p>	 <p>The image shows two screenshots of a chatbot interface. The top screenshot displays a 'MENU UTAMA' (Main Menu) with buttons for 'Water', 'Hitungan', 'Quiz', and 'Definisi'. The bottom screenshot displays a 'JENIS-JENIS BANGUN RUANG' (Types of Solids) menu with buttons for 'Kubus', 'Balok', 'Limas Segitiga', 'Limas Segiempat', 'Limas Segienam', 'Bola', 'Prisma Segitiga', 'Kerucut', 'Tabung/Silinder', and 'Menu Utama'.</p> <p>Gambar 6.58</p>




	Hasil penambahan button dan isi materi pada button tsb
--	--

*\*Anda dapat menemukan kode html untuk mengubah warna, emoji, font dsb pada chatbot dengan mengunjungi website [www.w3school.com](http://www.w3school.com)  
Ini merupakan situs penyedia berbagai kode html yang dapat digunakan pada autocaffe.*

### Sesi 8: Cara kustom respon kuis/latihan

No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka kuis.m pada file topics di 1-chatbot. Pada baris ke 19-26 terdapat template untuk respon jawaban benar dan baris 28-35 untuk respon salah	 <pre> 18 : jawaban-betal ( -- "p" ) 19 : "next" Button ctk( btn ) 20 : { 21 : 22 : WOW SELAMAT JAWABAN KAMU BENARR!! 23 : &lt;img src="https://i.pinimg.com/originals/9f/f2/e4/9ff2e44d 24 : #btn) 25 : } 26 : 27 : 28 : jawaban-salah ( -- "s" ) 29 : "next" Button ctk( btn ) 30 : { 31 : hww, jawaban kamu salah tetap semangat ya!! 32 : &lt;img src="https://i.pinimg.com/originals/a9/6b/7a/a96b7aa 33 : #btn) 34 : } 35 : 36 : </pre> <p>Gambar 6.59 Template untuk mengubah respon kuis yang dijawab pengguna</p>
2.	Ubah kalimat pada respon benar dan salah hanya pada baris 22 untuk kalimat jawaban benar dan baris 31 untuk kalimat salah. Sedangkan untuk mengubah gif anda dapat mengubah pada baris 23 untuk kalimat benar dan 32 untuk kalimat salah. Pastikan untuk mengubah sesuai tempat yang telah disediakan oleh template untuk menghindari error.	 <p>Gambar 6.60 Hasil respon benar yang telah dimodifikasi</p>
3.	Tampilan jika respon benar dan salah dan kuis sudah diubah ( <b>gambar 6.56 Dan 6.57</b> )	 <p>Gambar 6.61 Hasil respon salah yang telah dimodifikasi</p>

## Poin-Poin Penting untuk Hal Teknis

1. Mohon untuk tidak mengubah file-file Chatbot Mahe lain yang tidak ditunjukkan oleh instruksi ini. File-file lain berisi algoritma yang menjalankan sistem Chatbot Mahe. Jika anda merubah file-file tersebut, mekanisme Chatbot Mahe anda kemungkinan tidak akan berjalan dengan baik
2. Jika anda mengalami *error* atau kesalahan teknis, jangan panik. Mohon hubungi tim Train the Teachers AI4IMPACT dan mengirimkan foto dan deskripsi kesalahan teknis sejas-jelasnya.
3. Jika error tersebut terus berlanjut, langkah terakhir adalah untuk mengunduh ulang template Chatbot Mahe dari “Labs” 
4. Jika anda ingin mengetahui lebih lanjut tentang mekanisme Chatbot Mahe atau ingin mengembangkan chatbot sendiri, silahkan mengunjungi “Labs”  untuk mempelajari konsep-konsep dasar chatbot dan video-video pembelajaran lainnya
5. Jika anda ingin membuat chatbot lebih dari 1, caranya anda dapat klik kanan folder RE01-MAHE. Ubah nama sesuai chatbot anda yang sedang dibuat. Pergi ke labs  lalu unduh kembali template Mahe. Lakukan hal yang sama apabila ingin membuat chatbot kembali.

**Selamat Berkarya!**

**ai4impact**