

ai4impact



Panduan Teknis Chatbot REMO

Versi 1.0 (17 Juli 2022)

Oleh : Devana Afriani Dewi

Daftar Isi

Tentang Chatbot REMO	3
Tujuan utama Chatbot Remo:	3
Mengapa Chatbot?	4
Apa itu Chatbot?.....	4
Keuntungan Chatbot sebagai media pembelajaran:.....	5
Konten dan Fitur Chatbot Remo	7
1. Materi/Storytelling	8
2. Kuis	10
3. Audio.....	11
4. Slide	12
Panduan Teknis Chatbot Remo	13
Persiapan 1: Cara mendaftarkan akun Chatbot Uni	13
Persiapan 2: Cara mengunduh template dan mengakses video pembelajaran Chatbot Remo	14
Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Remo sendiri dari template	16
Sesi 1a : Mengubah Avatar, Background, dan Deskripsi Singkat	16
Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (karakter, teks, & image) dan embed media interaktif pada materi	18
Sesi 2 : Mengubah Latihan/Kuis dan respon jawaban latihan/kuis	23
Sesi 3: Menambahkan Audio	26
Sesi 4: Menambah dan mengubah Slide	26
Sesi 5 : Mengubah intro, panggilan untuk user, dan selesai	28
Sesi 6 : Mendesain dan menambahkan button pada chatbot.....	29
Poin-Poin Penting untuk Hal Teknis.....	32

Tentang Chatbot REMO



Chatbot Remo adalah sebuah media pembelajaran digital dan interaktif mengenai pendidikan moral dengan metode digital story telling. Digital storytelling merupakan sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti grafik, teks, rekaman, suara, lagu, music dan video dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik. Chatbot ini masuk ke dalam media pembelajaran yang bersifat literasi namun dapat juga digunakan untuk yang sifatnya numerasi dengan konsep penggunaannya room tour. Remo terfokus pada pembelajaran moral dan cocok digunakan pada siswa SD dimana pada tingkat ini, siswa mengalami perkembangan fisik dan motorik, tak kecuali perkembangan kepribadian, watak, emosional, intelektual, bahasa, budi pekerti, dan moralnya yang bertumbuh dengan pesat.

Harapan kami dengan hadirnya Chatbot Remo ini, para pendidik dapat berkreasi membuat chatbot mata pelajaran 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 Remo:



Untuk tenaga pendidik: Mendukung kegiatan belajar mengajar mapel literasi khususnya pendidikan moral berbasis digital story telling yang menarik, efektif, mampu memvisualisasikan materi dan membantu siswa mengidentifikasi suatu bentuk obyek yang memerlukan alat peraga secara daring, luring, sinkronus, dan asinkronus dengan media pembelajaran yang sudah siap pakai.



Untuk peserta didik: diharapkan dapat merubah perilaku anak, sehingga peserta didik jika sudah dewasa lebih bertanggung jawab dan menghargai sesamanya dan mampu menghadapi tantangan jaman yang cepat berubah secara 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:



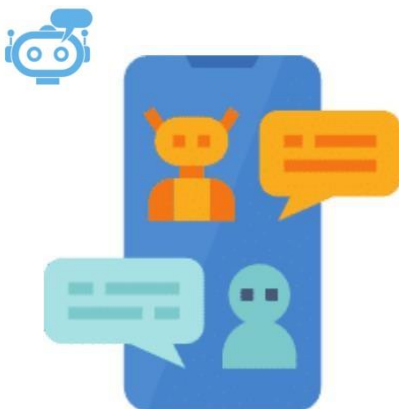
Tanpa pengawasan guru, motivasi & minat belajar siswa cenderung berkurang



Sulitnya mengukur dan menganalisa progres pembelajaran siswa di rumah selama PJJ



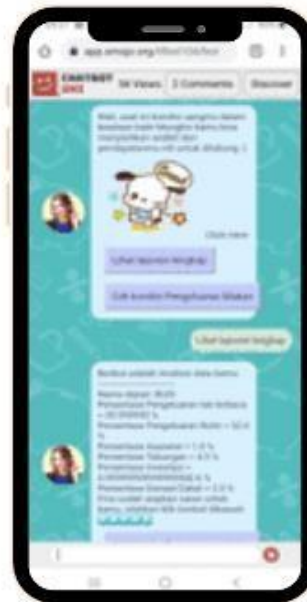
Keterbatasan kuota internet untuk memfasilitasi media pembelajaran jarak jauh



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:



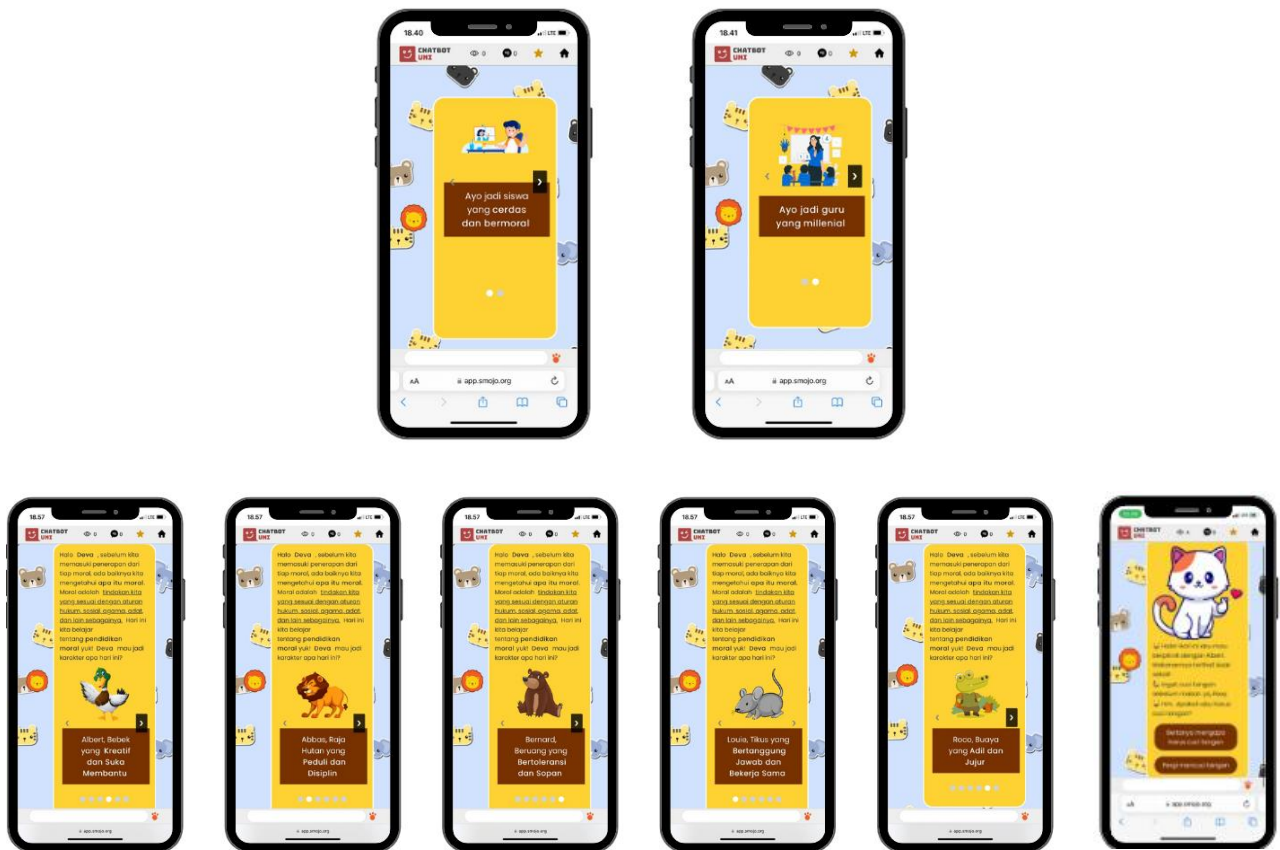
Bite-Size	Menyenangkan	Terukur
<p>Siswa dapat belajar materi yang kompleks secara bertahap, satu demi satu. Mereka dapat belajar konsep dan mengetes pemahaman melalui quiz dengan kecepatan masing-masing.</p>	<p>Chatbot membantu pembelajaran dua arah aktif dengan susunan konten interaktif (game, pendongengan). 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 Remo yang sudah disiapkan:

<p>Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa</p>	<p>Mengukur dan menganalisa progres pembelajaran siswa</p>	<p>Pembelajaran virtual yang hemat kuota internet</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Konten pembelajaran interaktif berbasis percakapan santai • Pembelajaran interaktif dan berbasis percakapan • Konsep room tour memudahkan siswa untuk belajar terfokus dengan karakter yang dipilih di awal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian quiz sebelum dan sesudah penyampaian materi untuk mengukur progres peningkatan pembelajaran siswa. • Hasil yang langsung terlihat saat menyelesaikan kuis memudahkan guru dalam memberikan penilaian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan chatbot lewat website tanpa harus mengunduh aplikasi • Penggunaan gambar dan video singkat yang ringan dan hemat kuota • Tampilan chatbot yang sederhana namun efektif dan interaktif

Konten dan Fitur Chatbot Remo

Dengan konsep Room Tour, Chatbot Remo mempunyai beberapa room yang masing-masing roomnya memiliki materi dan soal atau kuis. Room tersebut berupa siapa yang mengakses; guru atau siswa, juga masing-masing karakter seperti Albert, Abbas, Bernard, Loui, dan Roco. Selain materi dan kuis, chatbot Remo juga mempunyai menu Audio yang dapat digunakan untuk menambahkan audio pada chatbot agar pembelajaran lebih realistik, lalu ada Slide yang digunakan apabila guru-guru membutuhkan beberapa hal seperti karakter yang bersifat pilihan yang nantinya akan membawa siswa ke dalam room sesuai dengan slide yang dipilih. Contoh Slide dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Menu Utama pada Chatbot Remo

1. Materi/Storytelling



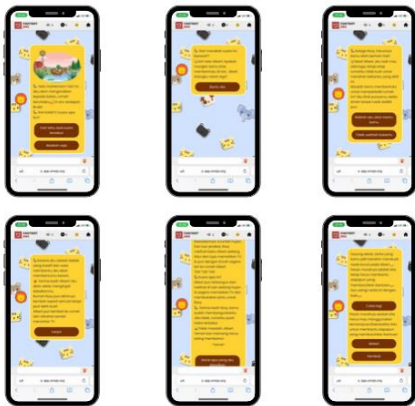
Chatbot membantu siswa mempelajari materi secara bite-size, menyenangkan, dan terstruktur. Untuk pembuatan materi dalam chatbot, guru dapat mendesain alur penyampaian materi dalam bentuk percakapan atau seperti permainan. Ini membantu siswa mempelajari materi tersebut secara tidak membosankan dan secara bertahap memastikan pemahaman materi tersebut dengan fitur kuis. Contohnya, di dalam chatbot Remo ada 6 karakter pada tiap room yang memuat baik materi maupun kuis. Karakter tersebut ialah Albert, Abbas, Bernard, Loui, dan Roco.

Pengelompokan materi dan kuis tiap room menjadikan Chatbot Remo lebih terfokus terhadap karakter yang akan dipilih oleh siswa dan juga tema dari masing-masing karakter tersebut. Chatbot Remo membantu pembelajaran setiap unsur ini secara interaktif dan bertahap dalam bentuk percakapan yang bisa dinavigasikan secara mudah dengan tombol. Kerangka chatbot Remo tentunya cukup relevan untuk pembelajaran literasi lainnya. Struktur materi tersebut dapat digunakan untuk mata pelajaran lain sesuai dengan kebutuhan guru maupun peserta didik di kelas.

Selain konsepnya yang Room Tour, chatbot Remo juga didesain agar dapat menambahkan audio pada setiap roomnya. Pembelajaran akan terasa lebih realistis karena adanya unsur audio visual yang dikemas dalam Chatbot Remo. Penggunaannya pun cukup mudah dan akan sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar baik secara luring, daring, sinkronus maupun asinkronus.

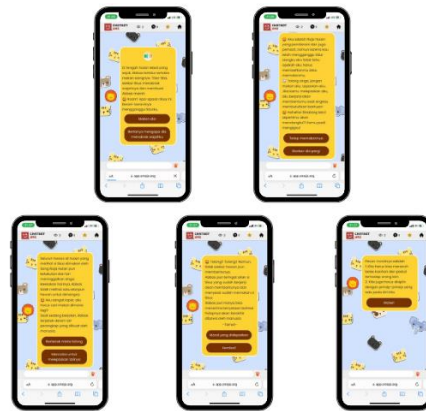
Pembagian materi dalam chatbot Remo dibagi ke dalam beberapa room yang mempunyai nama atau karakternya masing-masing. Berikut macam-macam karakter dan materi atau storytelling pada chatbot Remo;

a. Albert



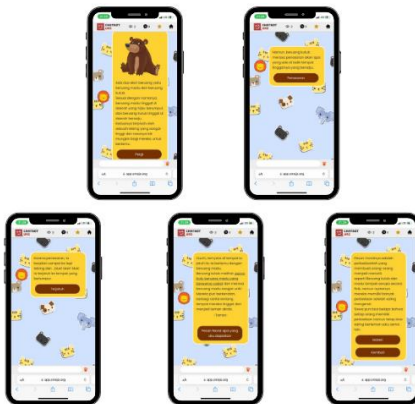
Gambar 2.1 tampilan pada materi Albert

b. Abbas



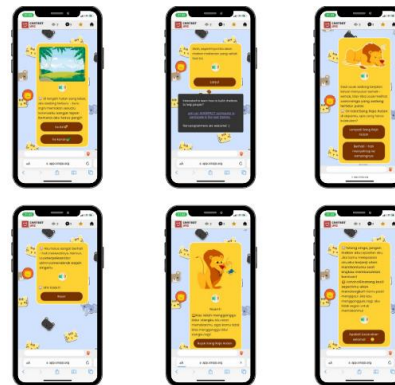
Gambar 2.2 tampilan pada materi Abbas

c. Bernard



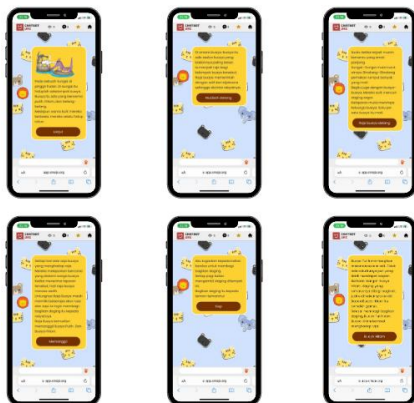
Gambar 2.3 tampilan pada materi Bernard

d. Loui



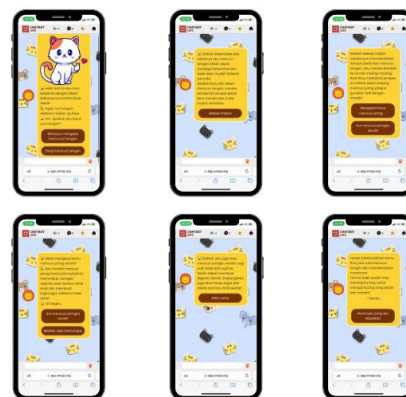
Gambar 2.4 tampilan pada materi Louie

e. Roco



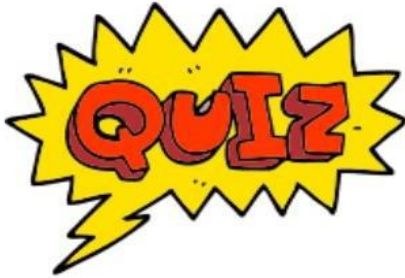
Gambar 2.5 tampilan pada materi Roco

f. Roxy



Gambar 2.6 tampilan pada materi Roxy

2. 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.

Di dalam chatbot Remo, kuis berada dalam room masing-masing karakter setelah membaca dan menonton video materi. Siswa juga dapat menjawab soal tiap room karakter yang dipilih saat awal juga mendapatkan hasil pembelajaran siswa secara langsung saat itu juga. Apabila siswa menginginkan untuk menjawab kuis di room lainnya maka siswa harus menyelesaikan terlebih dahulu sehingga mendapatkan hasil lalu pergi ke room lainnya. Berikut penjelasan lebih lanjut.

b. Menentukan Karakter Saat Mengerjakan Kuis

Dalam konten kuis, guru dapat menentukan karakter untuk siswa yang nantinya dapat dipilih sebelum mengerjakan kuis. Hal ini dimaksud agar sebelum siswa mengerjakan kuis, siswa memahami apa itu toleransi, kerja sama, tanggung jawab dsb. Guru juga dapat menentukan jumlah kuis dan jumlah pilihan jawaban yang akan ditampilkan pada kuis di tiap roomnya.



Gambar 3.1 tampilan slide dan kuis pada karakter Bernard

c. 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 4.1 Tampilan respon kuis saat siswa menjawab dan hasil kuis

3. Audio



Berdasarkan pengembangan pembelajaran, penggunaan audio dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru dan siswa. Chatbot Remo termasuk ke dalam media pembelajaran audio visual dimana media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam chatbot Remo. Guru-guru dapat memasukkan berbagai macam audio dengan mudah agar pembelajaran lebih realistik. Siswa dapat belajar berbagai macam moral dalam bentuk karakter sekaligus dapat mendengar suara-suara dari berbagai macam karakter tersebut.



Gambar 5.1 Tampilan Letak Audio pada Chatbot Remo

4. Slide



Dalam Chatbot Remo, selain audio ditambahkan fitur slide dimana siswa dapat memilih dengan mandiri karakter mana yang akan dipilihnya. Slide ini yang menjadi ciri khas Remo yang mempunyai konsep room tour. Selain akan lebih terfokus pada moral yang terdapat dalam room dari karakter tersebut, slide juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat memilih kira-kira karakter mana yang paling sesuai dengan dirinya. Guru juga dapat memodifikasi slide ini sesuai kebutuhan siswa di sekolah dengan mudah.



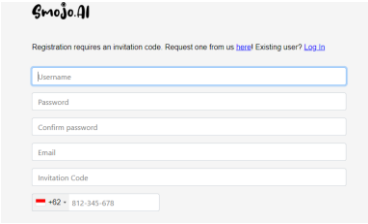
Gambar 6.1 Contoh Slide pada karakter chatbot Remo

Panduan Teknis Chatbot Remo

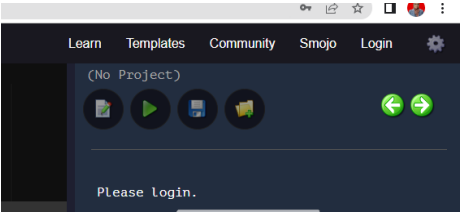


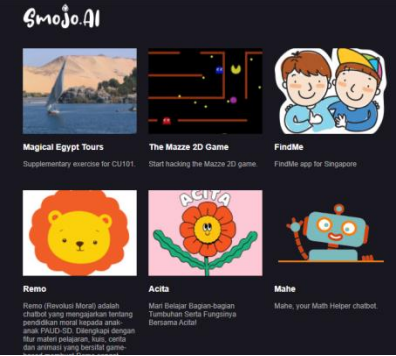
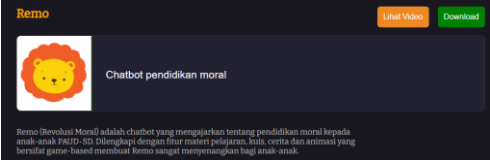

Panduan teknis ini dibagi menjadi 9 bagian.

- Persiapan 1: Cara mendaftar akun Smojo AI
- Persiapan 2: Cara mengunduh template Chatbot Remo
- Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Remo sendiri dari template
- Sesi 1a : Mengubah avatar, background, dan deskripsi singkat
- Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (image dan teks)
- Sesi 2 : Mengubah Latihan/Kuis dan respon Latihan/Kuis
- Sesi 3 : Menambahkan audio
- Sesi 4: Menambah dan mengubah slide
- Sesi 5 : Mengubah intro, nama chatbot dan panggilan untuk user
- Sesi 6 : Mendesain dan menambahkan button pada chatbot

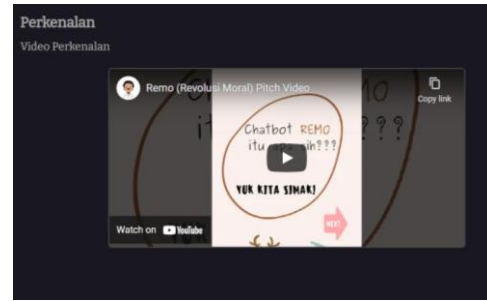
Persiapan 1: Cara mendaftar akun Chatbot Uni

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka https://smojo.ai/register lewat browser internet. Untuk proses pendaftaran yang lancar, kami menyarankan anda untuk mendaftar lewat laptop/komputer	 <p>Gambar 6.1 Situs pendaftaran akun https://smojo.ai/register</p>  <p>Gambar 6.2 Indikasi keberhasilan sign-up dalam https://smojo.ai/editor</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 https://smojo.ai/editor dan masukkan username dan password yang anda buat. Jika berhasil, maka sistem kami akan merespons “Welcome, <NAMA USERNAME ANDA>!”	

Persiapan 2: Cara mengunduh template dan mengakses video pembelajaran Chatbot Remo


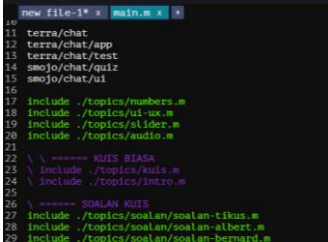
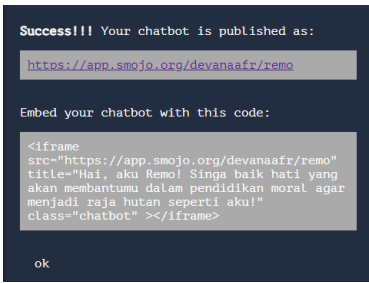
No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka situs https://smojo.ai/editor	 <p>Gambar 6.3 Letak templates di bagian ujung kanan atas platform SMOJO AI</p>
2.	Masukkan username & password anda	
3.	Klik "Templates" di ujung kanan layar	
4.	Klik icon Chatbot Remo dan  tekan tombol "download" yang berwarna hijau.	
5.	Template Chatbot tersebut sudah terunduh apabila tulisan "Download Completed" sudah muncul di kanan atas layar	
6.	Kembali ke https://smojo.ai/editor . Sekarang, klik tombol "File Explorer"  di kanan atas layar. Jika sudah berhasil terunduh, maka folder RE01-REMO akan muncul di tampilan sebelah kanan. (Gambar 6.6)	 <p>Gambar 6.4 Letak Template Chatbot Remo dalam SMOJO AI</p>  <p>Gambar 6.5 Letak tombol "download" hijau untuk mengunduh Chatbot Remo</p> <div style="text-align: center;">  <p>Gambar 6.6 folder RE01-REMO</p> </div>

7. Pada website di atas, anda juga dapat mengakses video pembelajaran langsung tanpa membuka/menyalin link. Jika anda membuka template Remo lalu scroll ke bawah maka anda akan menemukan video pembelajaran seperti **gambar 6.7**







Gambar 6.7 Video pembelajaran Remo

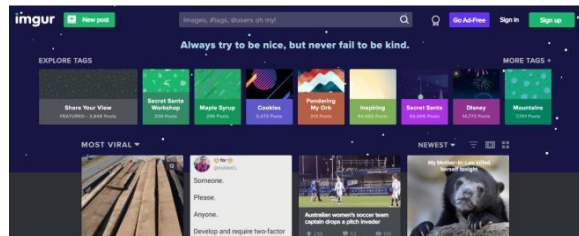
Persiapan 3: Cara menerbitkan Chatbot Remo sendiri dari template

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Klik "File Explorer"  . Klik "RE01-REMO" yang muncul di sebelah kanan.	 <p>Gambar 6.7 Tampilan main.m untuk menerbitkan Chatbot Remo</p>  <p>Gambar 6.8 Tampilan Smojo AI ketika Chatbot Remo anda berhasil diterbitkan</p>
2.	Klik "main.m". Main.m merupakan file chatbot utama dimana anda bisa dan menampilkan chatbot anda di sebagai web application (Publish).	
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/<USERNAME ANDA>/a cita">https://app.smojo.org/<USERNAME ANDA>/a cita (Gambar 6.8)	

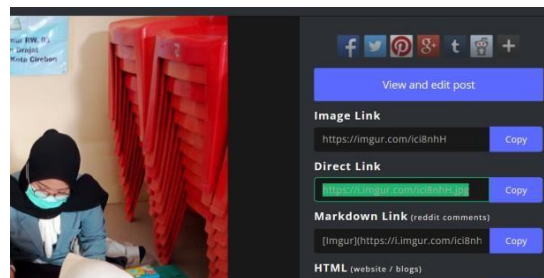
Sesi 1a : Mengubah Avatar, Background, dan Deskripsi Singkat

No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	Klik "File Explorer"  . Klik "RE01-REMO" yang muncul di sebelah kanan. lalu klik "main.m".	 <p>Gambar 6.9 Tampilan main.m pada 1-chatbot untuk mengubah background dan avatar</p>
2.	Scroll hingga menuju baris 63 dan 68, terdapat tulisan background dan avatar berwarna oranye diikuti link dengan format jpeg. Link tersebut adalah gambar dari background dan juga avatar chatbot Remo yang telah anda download sebelumnya. Abaikan tulisan berwarna ungu karena apabila tulisan berwarna ungu maka program tersebut sedang tidak aktif/tidak berjalan (Gambar 6.9)	

3.	Untuk mengubah background dan avatar, anda hanya perlu mencari gambar bisa 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
4.	Apabila Anda mendesain sendiri gambar untuk avatar dan background chatbot Anda, disarankan untuk menggunakan website imgur.com . 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
5.	Pastikan untuk copy paste link dengan akhiran/format .jpg agar gambar dapat muncul pada chatbot Anda. Masukkan link pada background : <link gambar Anda> atau pada avatar : <link gambar anda>
6.	Untuk mengubah deskripsi pada chatbot Remo. Pada baris 105-107 terdapat title, description dan thumbnail . Anda dapat mengubah nama Chatbot Anda sesuai kebutuhan pada baris title . Mengubah deskripsi dan gambar Chatbot Anda (Apabila Anda membagikan link chatbot ke orang lain) pada baris description dan thumbnail (Gambar 6.12)
7.	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 Remo sudah berubah sesuai perubahan yang Anda lakukan sebelumnya



Gambar 6.10 Tampilan website imgur.com



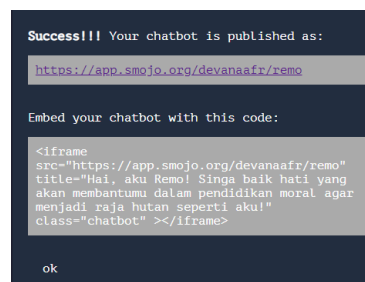
Gambar 6.11 pastikan salin link dengan format akhiran .jpg

```


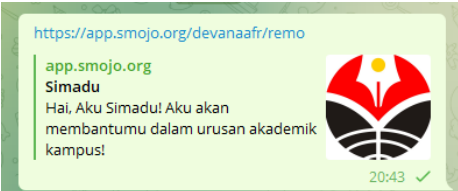
104 \ These will be visible when you share the link to your
105 title: Remo
106 description: Hai, aku Remo! Singa baik hati yang akan me
107 thumbnail: https://i.1bb.co/RbcV3mg/Lion-avatar-jpg.jpg?
108

```



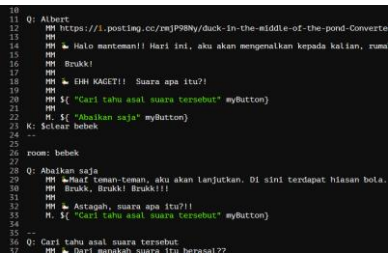
Gambar 6.12 Tampilan untuk mengubah title, deskripsi dan thumbnail



Gambar 6.13 Save dan publish lalu klik link chatbot Anda

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

Sesi 1b : Mengubah konten chatbot (karakter, teks, & image) dan embed media interaktif pada materi

No	Langkah-langkah	Gambar
<p>1.</p>	<p>Klik “File Explorer” . Klik “RE01-REMO” yang muncul di sebelah kanan. Lalu klik “topics”, klik “materi” lalu akan muncul beberapa nama karakter pada chatbot Remo seperti pada gambar 6.15</p>	 <p>Gambar 6.15 Tampilan materi.m untuk pembuatan/perubahan materi</p>
<p>2.</p>	<p>Pilih salah satu karakter contoh Albert dan Terlihat ada simbol “Q” yaitu simbol yang menjadi headline tiap materinya. “MM” adalah materi/konten yang terdapat dalam lingkup “Q”. Disarankan agar tiap kalimat diawali dengan format “MM” (Gambar 6.16)</p>	 <p>Gambar 6.16 Format Q sebagai headline beserta MM, MU dan M*sebagai isi konten dari Albert</p>
<p>3.</p>	<p>Simbol “##” tiap awal dan akhir kalimat akan menjadikan kalimat tersebut italic. Lalu apabila ingin menambahkan jarak antar kalimat cukup mengosongkan saja beberapa baris sesuai dengan keinginan guru</p>	

4.	<p>Pada akhir teks pada room Albert, terlihat MM <code>`\${ "Cari tahu asal suara tersebut" myButton}</code> MM M. <code>`\${ "Abaikan saja" myButton}</code></p> <p>Teks tersebut adalah teks pada button/tombol yang di dalamnya dapat dimodifikasi sedemikian rupa pada baris di bawah teks tersebut. Contoh bisa dilihat pada baris 28 & 36 dimana terdapat teks untuk tombol Cari tahu asal suara tersebut & Abaikan saja</p>
5.	<p>3 simbol yang bisa digunakan pada chatbot; "##" untuk huruf italic "**" untuk huruf bold "_ " untuk underline</p> <p>Masing-masing simbol harus berada pada awal dan akhir kalimat</p>
6.	<p>Pada akhir konten, tambahkan "M." sebagai format bahwa materi tersebut telah selesai. Perlu diingat dalam pembuatan/perubahan konten harus diawali dengan "MM" dan diakhiri "M."</p>

```

18 MM → EHH KAGET!! Suara apa itu?!
19 MM
20 MM `${ "Cari tahu asal suara tersebut" myButton}
21 MM
22 M. `${ "Abaikan saja" myButton}
23 K: $clear bebek
24 --
25
26 room: bebek
27
28 Q: Abaikan saja!
29 MM →Maaf teman-teman, aku akan lanjutkan. Di sini te
30 MM Brukk, Brukk! Brukk!!!
31 MM
32 MM → Astagah, suara apa itu?!!
33 M. `${ "Cari tahu asal suara tersebut" myButton}
34
35 --
36 Q: Cari tahu asal suara tersebut
37 MM → Dari manakah suara itu berasal??
38 MM
39 MM →AH! Halo Albert! Apakah mungkin kamu bisa memban
40 MM
41 M. `${ "Bantu dia" myButton}
42
43 --
44 Q: Bantu dia
45
46

```

Gambar 6.17 Format yang digunakan untuk menuju room berikutnya dalam materi Albert

```

$mojo AI
new file-1 x albert.n x new file-2 x $
1 \
2 \ Copyright (c) 2021 devanafr all rights reserved.
3 \
4 \ author: devanafr
5 \
6 \
7 \ A brief description of this program.
8 \
9 \
10

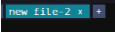
```

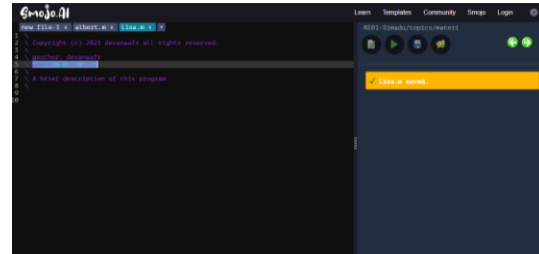
```

9
10 Q: Lisa
11 MM https://i.postimg.cc/rmJP98Ny/duck-in-the-mid
12 MM
13 MM → Halo manteman!! Hari ini, aku akan mengena
14 MM
15 MM Brukk!
16 MM
17 MM → EHH KAGET!! Suara apa itu?!!
18 MM
19 MM `${ "test" myButton}
20 MM
21 M. `${ "siap" myButton}
22 K: $clear lisa
23
24 --
25 room: Lisa
26
27 Q: test
28 MM →Maaf teman-teman, aku akan lanjutkan. Di si
29 MM Brukk, Brukk! Brukk!!!
30

```

Gambar 6.18 Tampilan chatbot saat menambah materi/room baru

7.	<p>Pada chatbot remo, materi dan kuis disajikan pada masing-masing room yang memiliki nama-nama 6 karakter. Jadi, anda dapat menambah maupun mengurangi materi dengan klik icon (+) sehingga muncul newfile lalu klik icon save pada kanan atas  dan menghapus folder namakarakter.m apabila mengurangi materi.</p>
8.	<p>Jangan lupa klik save pada setiap perubahan, dan apabila ingin menambah materi/room harap diberi akhiran (.m) seperti gambar 6.19. Anda dapat mengikuti format seperti room-room yang sudah ada untuk room baru. Pada tahap penambahan materi, anda harus menambahkan judul karakter pada folder Slider.m untuk menghindari error.</p>
9.	<p>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 “copy link address”. Pastikan link tersebut formatnya .jpeg/.png diakhiri “>” dan berada diantara tanda kutip (“”)</p>



Gambar 6.19 Tampilan Smojo AI saat berhasil save room baru


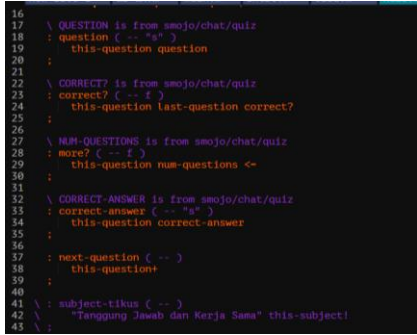
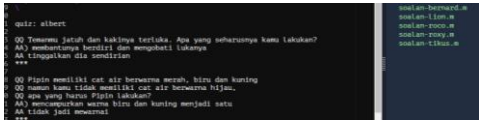
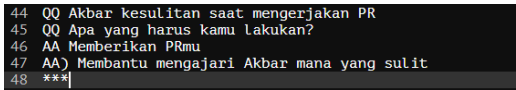





Gambar 6.20 Tampilan materi pada chatbot Remo setelah penambahan materi lisa.m

10.	Apabila anda ingin menambahkan suara atau medium interaktif ke dalam chatbot. Cara paling mudah adalah dengan mengcopy paste kode “embed” yang tercantum di sumber medianya (eg. Soundcloud untuk suara).
11.	Pilih sumber media yang kalian ingin masukkan ke dalam chatbot (e.g. Soundcloud), cari tombol share atau embed dalam link media yang ingin dishare. Copy link embed yang ditampilkan (biasanya diawali oleh <iframe.....) [Contoh di gambar. Paste code embed tersebut di dalam A: atau MM.
12.	<p>Contoh:</p> <pre>MM <iframe width="100%" height="300" scrolling="no" frameborder="no" allow="autoplay" src="https://w.soundcloud.com/player/?url =https%3A//api.soundcloud.com/tracks/12 97728265&color=%23ff5500&auto_play=fa lse&hide_related=false&show_comments=t rue&show_user=true&show_reposts=false &show_teaser=true&visual=true%22%3E</i frame><div style="font-size: 10px; color: #cccccc;line-break: anywhere;word-break: normal;overflow: hidden;white-space: nowrap;text-overflow: ellipsis; font-family: Interstate,Lucida Grande,Lucida Sans Unicode,Lucida Sans,Garuda,Verdana,Tahoma,sans- serif;font-weight: 100;">MEKI MODE · ekhsan – pergi tak meninggalkan (sped up).mp3</div></pre>

13.	Fitur “embed” sudah umum digunakan di internet untuk menyambungkan berbagai macam media (e.g. 3D models, gambar, gif, suara) ke dalam webapps. Anda dapat mengintegrasikan pada folder materi tiap karakter dan tidak perlu membuat folder baru. Berikut contoh list embed untuk integrasi video ke dalam chatbot. (https://www.cincopa.com/blog/10-video-sites-to-embed-your-videos-from-comparison/)
------------	---

Sesi 2 : Mengubah Latihan/Kuis dan respon jawaban latihan/kuis

No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	<p>Klik “File Explorer” . Klik “RE01-REMO” yang muncul di sebelah kanan. lalu klik “topics”, lalu klik “kuis.m”. Folder ini berisi pengaturan yang mencakup kuis di chatbot Remo. Perlu diingat bahwa soal yang tertera pada Remo berada pada masing-masing room. Apabila anda ingin memodifikasi kuis, anda bisa pergi pada folder soalan pada masing-masing karakter.</p>	 <p>Gambar 6.22 Tampilan kuis.m 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>	 <p>Gambar 6.23 contoh soal pada room <i>soalan-albert.m</i></p>  <p>Gambar 6.24 Soal telah ditambahkan pada barisan terbaru</p>
3.	<p>Apabila ingin melihat hasil yang telah diubah sebelumnya jangan lupa selalu</p>	

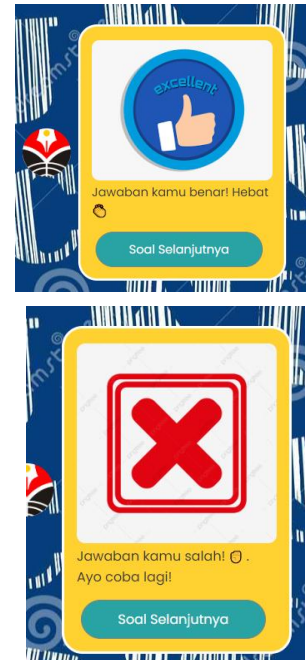
	<p>tekan tombol “Save”  di kanan atas layar setiap sudah melakukan perubahan terhadap chatbot anda agar perubahan tersebut dapat tersimpan saat mempublish. Lalu kembali ke 1-chatbot, main.m lalu klik “publish”  sampai terlihat link chatbot anda.</p>
4.	<p>Jumlah pertanyaan maupun jawaban tiap soalnya dapat ditambah maupun dikurangi sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah hanya dengan blok format dari “QQ” hingga ***. *** adalah simbol yang memisahkan antara soal satu dengan yang lainnya</p>
5.	<p>Apabila ingin menambahkan gambar dalam soal tersebut. Lihat baris yang sudah memuat template yang berisilink gambar. Copy paste pada soal yang ingin ditambahkan gambarnya</p>
6.	<p>Jangan lupa selalu tekan tombol “Save” di kanan atas layar setiap sudah melakukan perubahan terhadap chatbot anda agar perubahan lalu klik “publish” .</p>

```

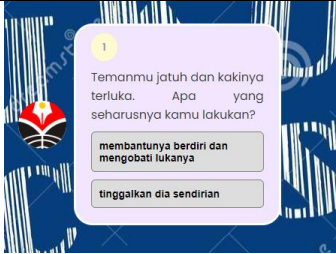
186 \ jawaban betul
187 M% correct?
188 MM https://i.imgur.com/Lpd8xtk.jpeg
189 MM Bagus! Jawaban kamu benar ${ "128879" emoji }
190 M. ${ "Soal Selanjutnya" myButton }
191 G: correct? % this-score+
192 \ jawaban salah
193 MM https://i.imgur.com/oarAtnK.jpeg
194 MM Ups, maaf jawaban kamu salah ${ "9994" emoji }. Ayo belajar lagi!
195 M. ${ "Soal Selanjutnya" myButton }
196 K: -answer question
197

```

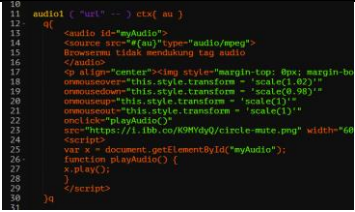
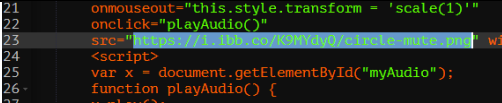
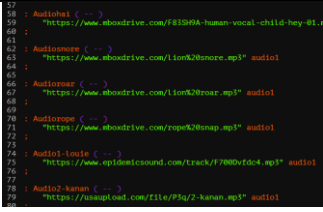
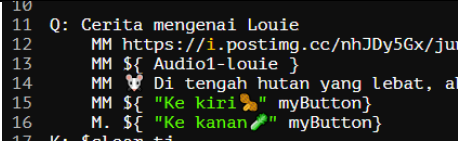

Gambar 6.25 Tampilan mengubah respon jawaban



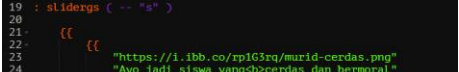
Gambar 6.26 Tampilan saat respon kuis siswa

	<p>Apabila ingin menghapus soal cukup blok dari "QQ" awal hingga "****" lalu delete. Maka soal pada tampilan chatbot juga akan hilang</p>	
8.	<p>Jika anda ingin mengubah teks dan gambar pada saat pengguna selesai menjawab kuis. Buka kuis.m lalu pergi ke baris 183-191. Pada baris 186-191 merupakan template untuk jawaban betul dan baris 192-195 untuk jawaban salah. Anda dapat merubah gambar dan teks pada tulisan MM</p>	 <p>Gambar 6.27 Tampilan kuis yang sudah ditambahkan</p>

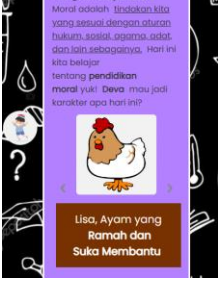
Sesi 3: Menambahkan Audio

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Audio, merupakan fitur khusus yang dimiliki chatbot remo dimana pengguna dapat belajar sambil mendengarkan suara-suara. Pembelajaran ini disebut audiovisual dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Langkah pertama anda bisa pergi ke folder audio.m. pada baris 11-30 merupakan format audio yang bisa ditempatkan pada bagian chatbot manapun.	 <p>Gambar 6.28 Format Audio pada audio.m</p>
2.	Pada baris 23, terdapat format dimana gambar dari audio itu sendiri. Anda dapat mengubah gambar tersebut menjadi gambar apapun dengan cara yang sama seperti menambahkan gambar.	 <p>Gambar 6.29 Gambar audio pada chatbot Remo</p>
3.	Dimulai pada baris 58 ke bawah, anda dapat melihat beberapa nama audio beserta linknya dengan akhiran.mp3. Seluruh audio tersebut merupakan kumpulan dari audio-audio yang terdapat pada chatbot remo. Dengan format: : (nama audio) (--) "link audio" audio1	 <p>Gambar 6.30 Kumpulan audio pada folder audio.m</p>
4.	Karena anda sudah mengumpulkan audio pada folder audio.m dengan format tersebut, maka, ketika anda ingin memasukan audio pada suatu percakapan, anda hanya perlu mencantumkan nama judul audio anda pada materi/folder lain spt baris 13 gambar 6.	 <p>Gambar 6.31 Penambahan audio pada materi Louie</p>
5.	Anda dapat memasukan audio dengan format .mp3 dari source mp3 seperti freesound, usupload dll. Pastikan hanya ubah link audio atau hapus format audio secara keseluruhan untuk menghindari ERROR	 <p>Gambar 6.32 Audio pada chatbot remo</p>

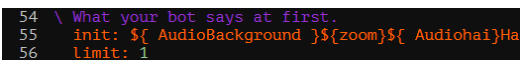
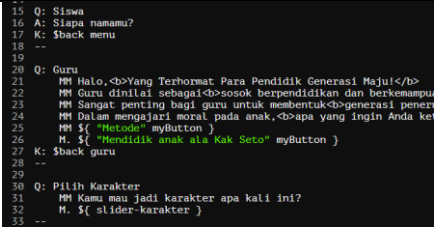
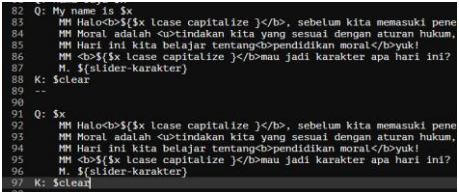
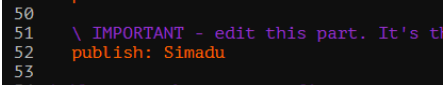
Sesi 4: Menambah dan mengubah Slide


No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Dalam chatbot remo, terdapat fitur khusus yaitu slide dimana pada slide ini, siswa dapat	

	<p>belajar dengan konsep room tour sehingga slide karakter yang dipilih oleh siswa pada saat awal akan membawa siswa pada room karakter tersebut sehingga siswa selesai menyelesaikan kuis. Untuk itu jika anda ingin menambahkan slide baru maka pastikan anda untuk menambahkan materi dan soalan juga agar terbentuk room baru sesuai slide yang anda tambahkan.</p>	<p>Gambar 6.33 Tampilan slider.m</p>
<p>2.</p>	<p>Pergi ke folder slider.m, disitu anda dapat melihat berbagai slide dimulai dari slide pada intro (siswa dan guru) juga slide 5 karakter yang ada pada Remo. Anda dapat merubah dengan teks atau menambah bahkan mengurangi slide sesuai kebutuhan. Pada bagian akhir juga terdapat slide dalam masing-masing karakter yang dapat dimodifikasi.</p>	
<p>3.</p>	<p>Apabila anda ingin menambahkan slide, anda dapat cospaste format slide seperti pada gambar 6. . jangan lupa juga untuk menambah pilihan slide saat siswa sudah membaca materi untuk menuju ke kuis dengan melakukan hal yang sama seperti gambar 6.</p>	<div data-bbox="894 932 1398 1026" data-label="Code-Block"> <pre> 215 {{ 216 "https://png.pngtree.com/png-vector/20200417/ourlarge/pngtree-c 217 "Lisa, Ayam yang Selalu ada dan membantu" 218 "Lisa" 219 }} 220 }} slider </pre> </div> <p data-bbox="894 1035 1299 1102"> Gambar 6. 34 Penambahan slide karakter lisa </p> <div data-bbox="894 1142 1487 1635" data-label="Code-Block"> <pre> 215 216 217 218 219 220 221 {{ 222 "https://1.ibb.co/cXJYnMH/toleransi.png" 223 "Ayo jadi anak yang suka Membantu" 224 "Toleransi" 225 }} 226 227 {{ 228 "https://1.ibb.co/rZdBRcV/anksopan.png" 229 "Ayo jadi anak yang peduliterhadap sesama" 230 "Sopan Santun" 231 }} 232 }} slider 233 234 235 : sliderlisa (-- "s") 236 237 {{ 238 {{ 239 "https://1.ibb.co/cXJYnMH/toleransi.png" 240 "Ayo jadi anak yang suka Membantu" 241 "Toleransi" 242 }} 243 }} 244 {{ 245 "https://1.ibb.co/rZdBRcV/anksopan.png" 246 "Ayo jadi anak yang peduliterhadap sesama" 247 "Sopan Santun" 248 }} 249 }} 250 }} slider 251 </pre> </div> <p data-bbox="894 1644 1429 1753"> Gambar 6.35 Penambahan slide pada karakter lisa saat menuju kuis/soalan. </p>

4.	Apabila anda menambah slide, jangan lupa untuk menambah materi dan soalan pada folder materi dan soalan. Tambahkan sesuai dengan format yang ada dengan isi yang dapat dimodifikasi serta folder diakhiri (.m). tata cara penambahan materi dan soalan dapat dilihat pada sesi sebelumnya.	 <p>Gambar 6.36 chatbot remo setelah penambahan slide karakter baru (lisa)</p>
----	--	--

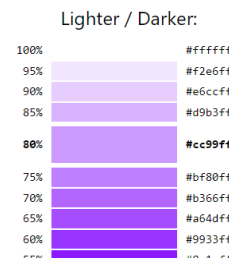
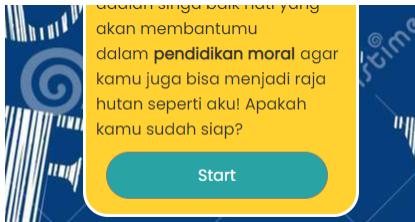
Sesi 5 : Mengubah intro, panggilan untuk user, dan selesai


No.	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka folder main.m lalu pergi ke baris 55. Anda dapat mengubah intro Remo bagian awal pada baris tersebut.	 <p>Gambar 6.37 Tampilan main.m untuk intro awal Remo</p>
2.	<p>Untuk intro selanjutnya setelah pengguna klik start, anda dapat pergi pada folder intro.m. pada chatbot Remo, pengguna dapat memilih apakah ingin log in menjadi siswa atau guru.</p> <p>Siswa pada baris 15-17, 30-32, & 77-97 Guru pada baris 20-27 dan 45-56</p>	 <p>Gambar 6.38 Tampilan intro.m</p>
3.	<p>Pada baris 75-bawah, adalah format dimana chatbot Remo merespon dengan nama yang dituliskan oleh pengguna, dimana ini hanya ada pada slide siswa. Chatbot remo akan dapat merespon nama dan dengan tambahan kalimat seperti:</p> <p>Q: Aku aku \$x Q: Namaku \$x Q: Saya saya \$x Q: Nama nama \$x Q: Nama saya \$x Q: My name is \$x Diikuti dengan intro selanjutnya.</p>	 <p>Gambar 6.39 Chatbot yang telah diubah intro</p>
4.	Untuk mengubah nama chatbot (dari Remo menjadi nama chatbot anda) buka main.m pada baris 52, dan ui-ux.m pada baris 13. Langkah ini agar link chatbot anda berubah dari Remo menjadi nama chatbot anda sendiri.	 <p>Gambar 6.40 Mengubah nama chatbot pada folder</p>

	<p>Pastikan nama chatbot sama pada kedua folder untuk menghindari ERROR</p>	<p>main.m</p>
<p>5.</p>	<p>Apabila anda ingin kustom teks dan gambar chatbot saat setelah digunakan oleh pengguna, anda dapat buka intro.m lalu pergi ke baris 35-40 untuk pengguna siswa dan baris 59-65 untuk pengguna guru.</p>	<pre> 34 35 Q: Selesai Belajar 36 MM Terima Kasih telah menggunakan Chatbot Remo! 37 MM Semoga dapat membantu adik-adik lebih memahami tentang 38 MM <p align="center">Jika kamu berubah pikiran, 39 MM klik tombol ini yaa </p> 40 M. \${ "Kembali ke pemilihan karakter" myButton } 41 -- 42 58 59 Q: Selesai 60 MM Terima Kasih telah menggunakan Chatbot Remo! 61 M. Semoga dapat membantu meningkatkan moral siswa-sisw 62 -- 63 64 Q: Kembali ke awal 65 A: \${ slidergs } 66 -- 67 </pre> <p>Gambar 6.41 Tampilan keluar untuk siswa dan guru</p>
<p>9.</p>	<p>Hasil intro, dan selesai yang sudah dimodifikasi</p>	 <p>Gambar 6.42 Tampilan kenalan dan keluar</p>

Sesi 6 : Mendesain dan menambahkan button pada chatbot

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Buka topics lalu file ui-ux.m. Pada baris 18-28 terdapat template button dimana anda dapat	

	<p>merubah format tombol yang berada dalam chatbot.</p> <p>Color (berwarna orange) = warna tulisan pada tombol</p>	<pre> 15 \ Creates a custom button 16 : myButton ("s" -- "s") 17 - q{ 18 margin-left:10px; 19 margin-top:10px; 20 padding:10px; 21 width:200px; 22 border-radius: 25px; 23 font-size:16px; 24 text-align:center; 25 color:#ffffff; 26 background:#29a3a3; 27 font-weight:100; 28 cursor:pointer; 29 }q (button) 30 ; </pre>	<p>Gambar 6.43 Template button pada chatbot Remo</p>																				
<p>2.</p>	<p>Pada baris ke 25 dan 26 terdapat teks untuk mengubah warna button dan teks dengan code warna pada baris dibawahnya. Anda dapat merubah code tersebut dengan mengunjungi laman https://www.w3schools.com/ lalu pilih code warna sesuai dengan kebutuhan anda. Jangan lupa Klik "Save" untuk menyimpan perubahannya</p>	<p>Gambar 6.44 Color picker pada website w3school</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Percentage</th> <th>Hex Code</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table>	Percentage	Hex Code	100%	#ffffff	95%	#f2e6ff	90%	#e6ccff	85%	#d9b3ff	80%	#cc99ff	75%	#bf80ff	70%	#b366ff	65%	#a64dff	60%	#9933ff	
Percentage	Hex Code																						
100%	#ffffff																						
95%	#f2e6ff																						
90%	#e6ccff																						
85%	#d9b3ff																						
80%	#cc99ff																						
75%	#bf80ff																						
70%	#b366ff																						
65%	#a64dff																						
60%	#9933ff																						
<p>3.</p>	<p>Jika anda ingin mengubah desain dengan tombol yg sudah ada di chatbot Remo, saya akan mencontohkan dengan mengubah button start. Pertama pergi ke website https://www.w3schools.com/ 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 25 untuk warna teks dan 26 untuk warna button</p>	<p>Gambar 6.45 Button yang telah diubah warna</p> 																					
<p>4.</p>	<p>Apabila anda ingin menambahkan tombol baru anda dapat menambahkan format <code>\$("nama tombol" mybutton)</code> pada folder manapun diikuti format <code>Q : {nama tombol}</code></p>																						
	<p>6.</p> <p>Apabila anda menginginkan untuk mengubah warna pada bubble dan tulisan di chatbot Remo. Anda dapat pergi ke main.m lalu pada baris ke 73-91 terdapat beberapa poin:</p> <p>Bubble font: format font Bubble bot colour : warna font untuk chatbot dari Remo Bubble bot background : warna tampilan bubble untuk chatbot dari Remo Bubble user colour : warna font untuk chatbot dari pengguna Bubble user background : warna tampilan bubble untuk chatbot dari pengguna Limits : jumlah bubble yang ditampilkan</p>	<pre> 73 \ Google font to import. 74 import-font: Poppins:wght@300 75 \ Font to use in bubbles 76 bubble-font: 'Poppins', sans-serif 77 \ Font Color & Background of bot bubble 78 bubble-bot-color: #333 79 bubble-bot-background: #f2e6ff 80 \ Font Color & Background for user bubble 81 bubble-user-color: white 82 bubble-user-background: #e6ccff 83 \ Other bubble properties 84 bubble-border: solid blue 1px 85 bubble-border: solid white 3px 86 bubble-radius: 25 87 bubble-font-size: 16 88 \ Max width of bot bubble, in pixels 89 bot-bubble-width: 250 90 \ You can limit the number of responses displayed 91 \ limit: 3 </pre> <p>Gambar 6.46</p>																					

	dalam 1 layar	Menu main.m untuk mengubah bubble chatbot
7.	Berikut hasil setelah menambahkan tombol dan memodifikasi warna bubble chatbot Remo	 <p>Halo Deva , sebelum kita memasuki penerapan dari tiap moral, ada baiknya kita mengetahui apa itu moral. Moral adalah <u>tindakan kita yang sesuai dengan aturan hukum, sosial, agama, adat, dan lain sebagainya</u>. Hari ini kita belajar tentang pendidikan moral yuk! Deva mau jadi karakter apa hari ini?</p>

Gambar 6.47

Tampilan bubble setelah ubah warna dari kuning ke ungu

Poin-Poin Penting untuk Hal Teknis

1. Mohon untuk tidak mengubah file-file Chatbot Remo lain yang tidak ditunjukkan oleh instruksi ini. File-file lain berisi algoritma yang menjalankan sistem Chatbot Remo. Jika anda merubah file-file tersebut, mekanisme Chatbot Remo 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 sejelas-jelasnya.
3. Jika error tersebut terus berlanjut, langkah terakhir adalah untuk mengunduh ulang template Chatbot Remo dari “Template”
4. Jika anda ingin mengetahui lebih lanjut tentang mekanisme Chatbot Remo atau ingin mengembangkan chatbot sendiri, silahkan mengunjungi “Template” untuk mempelajari konsep-konsep dasar chatbot dan video-video pembelajaran lainnya
5. **Jika ada pertanyaan, mentor dan komunitas Smojo.AI siap membantu anda. Bergabunglah dengan komunitas *Discord* kami (<https://bit.ly/smojoid>) dan ketik pertanyaan anda di bagian #pertanyaan-teknis**

Selamat Berkarya!

ai4impact