

Pembuatan Soal dengan Articulate Quizmaker 2.0

Kebutuhan Sistem

Hardware:

CPU	:	Pentium II atau lebih
Memori	:	Minimal 64MB
Hardisk	:	25MB

Software:

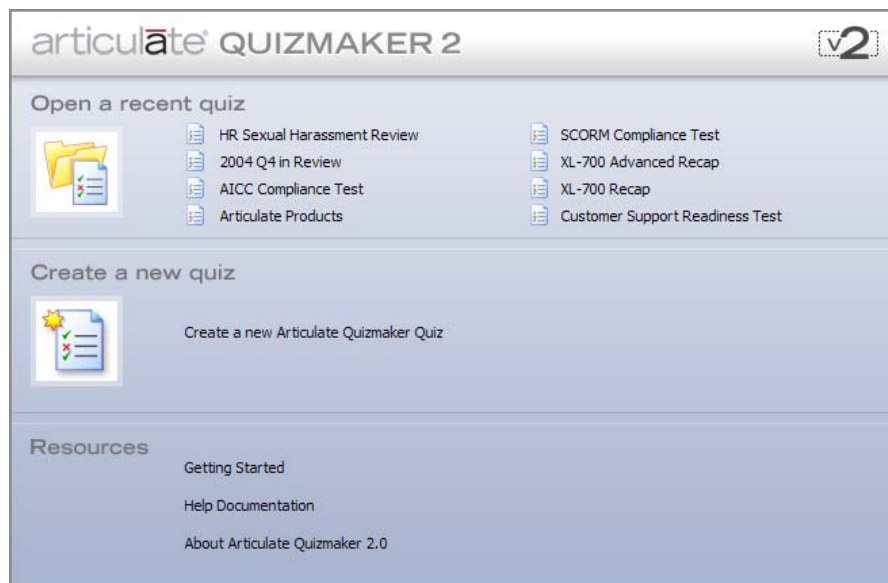
Sistem Operasi	:	Microsoft Windows 98, NT, 2000, XP, atau 2003
Microsoft Word (Jika menggunakan fitur <u>Publish for Word</u>)	:	Word 2000, Word 2002 (Word XP), atau Word 2003
Macromedia Flash Player	:	Macromedia Flash Player versi 6.0,7,9 atau lebih
Browser	:	Microsoft Internet Explorer 5.x, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Firefox 1.x, AOL 8, dan Opera 7.11

Menjalankan Program Articulate Quiz Maker

1. Double-klik ikon **Articulate Quizmaker** pada desktop atau klik **Start -> All Programs -> Articulate -> Articulate Quizmaker 2.0**



2. Setelah dijalankan akan muncul **Welcome Screen**.



3. Klik Pilihan pada **Welcome Screen**:
 - **Open a recent quiz:** Klik Nama kuis yang akan dibuka
 - **Create a new quiz:** Klik **Create a new Articulate Quizmaker Quiz**
 - **Resources:** pilih dari resource:
 - ❖ **Getting Started:** Membuka Articulate Quizmaker Getting Started Guide
 - ❖ **Help Documentation:** memunculkan dokumentasi
 - ❖ **About Articulate Quizmaker 2.0**

Membuat Kuis

Kuis bisa dibuat berdiri sendiri atau terintegrasi dengan e-learning course. Kuis bisa terdiri dari beberapa nomor dengan tipe soal yang bervariasi

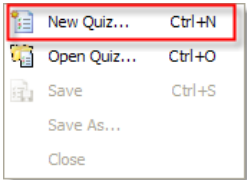
- 1. Ada empat cara untuk membuat kuis baru
 - a. Klik **Create a new Articulate Quizmaker Quiz** dari **Welcome Screen**.



- b. Klik tombol **New Quiz** pada toolbar.

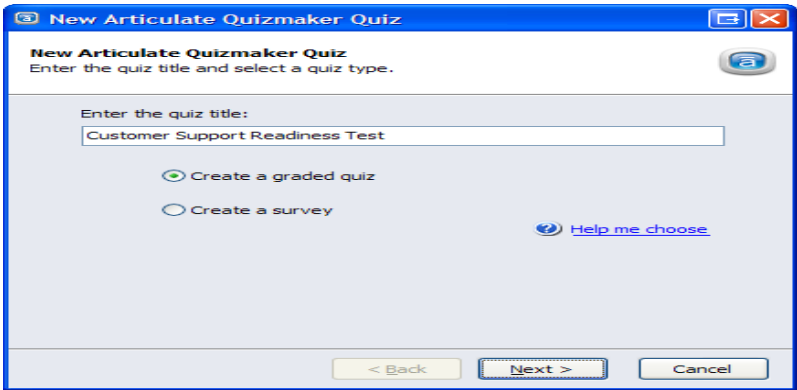


- c. Pilih **New Quiz** dari menu **File**.

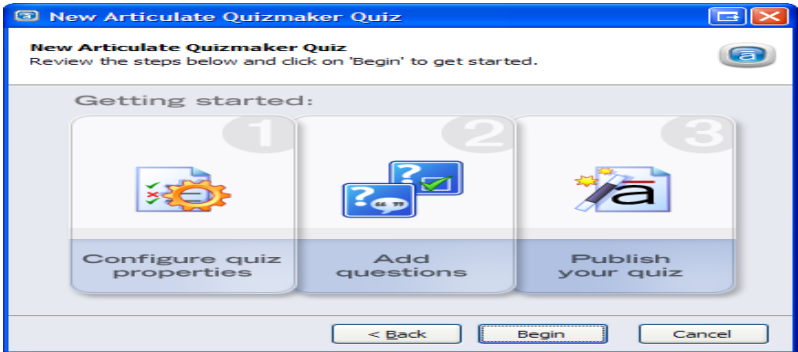


- d. Tekan **control-N** pada keyboard.

- 2. Masukkkan **Quiz Title/Judul kuis**, pilih apakah kuis akan dinilai atau tidak dinilai dan hanya memuat pertanyaan survey, klik **Next**.



- 3. Klik **Begin**.

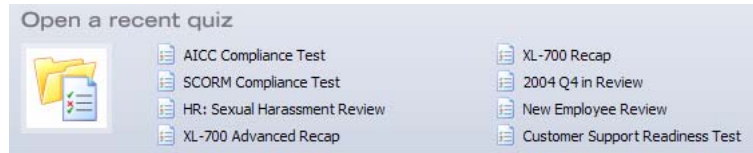


Mengedit Kuis

Kuis yang telah disimpan mempunyai ekstensi “.aqm” (Articulate Quizmaker). Lokasi default nya C:\Documents dan Settings\<username>\My Documents\My Articulate Quizmaker Quizzes

- 1. Buka **Articulate Quizmaker**.
- 2. Ada empat metode untuk membuka kuis:

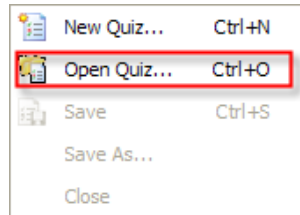
- a. Klik salah satu nama tipe kuis pada **Welcome Screen**.



- b. Klik tombol **Open Quiz** pada toolbar dan arahkan ke file .aqm.



- c. Pilih **Open Quiz** dari menu **File** dan arahkan ke file .aqm



- d. Tekan **control-O** pada keyboard dan arahkan ke file .aqm

2. Buat perubahan pada kuis yang telah dibuat.

Soal yang diberi nilai (Graded Question)

Ada beberapa tipe Soal yang dapat dibuat dengan perangkat lunak Articulate Quiz Maker ini, yaitu :

10. **True/False Question (Soal Benar/Salah)** Soal benar/salah biasanya merupakan pernyataan yang memerlukan jawaban benar/salah

11. Pertanyaan Pilihan Ganda (Multiple Choice Questions)

Pertanyaan pilihan ganda adalah pertanyaan yang diikuti oleh minimal satu dan maksimal 10 jawaban yang mungkin. Hanya ada satu jawaban yang benar pada tipe pertanyaan ini

12. Pertanyaan dengan jawaban Ganda / Multiple Response Questions

Multiple Response Question adalah pertanyaan yang diikuti oleh minimal satu dan maksimal 10 jawaban yang mungkin. Ada beberapa jawaban yang benar pada tipe pertanyaan ini, dengan kombinasi tertentu.

13. Mengisi bagian pertanyaan yang kosong / Fill in the Blank Questions

Fill in the Blank Question adalah pertanyaan yang diikuti dengan ruang kosong/blank field dimana pengguna harus mengisi/mengetikkan jawabannya. Kunci Jawaban dapat dimasukkan minimal satu dan maksimal 10 jawaban yang diterima. Hanya ada satu jawaban yang benar untuk tipe pertanyaan ini. Meskipun ada beberapa variasi jawaban.

Contoh: Tempat tinggal HB X

- a. DIY
- b. D.I.Y
- c. Jogja
- d. Yogya
- e. Yogyakarta
- f. Jogjakarta

14. Word Bank Questions

Word Bank Question adalah pertanyaan yang memungkinkan pengguna untuk drag-dan-drop jawaban ke dalam kotak teks kosong. Hanya terdapat satu jawaban yang benar. Jawaban dapat dimasukkan minimal satu dan maksimal 10 kata pilihan jawaban.

15. Pertanyaan Menjodohkan / Matching Drag dan Drop Questions

Pertanyaan menjodohkan / **Matching Drag dan Drop Question** adalah pertanyaan yang memungkinkan pengguna untuk drag dan drop item di kolom kedua untuk di

jodohkan/match-kan dengan kolom pertama. Minimum ada sepasang dan maksimum 10 pasang untuk setiap pertanyaan. Hanya ada satu jawaban yang benar.

16. Matching Drop-Down Questions

Matching Drop-Down Question adalah soal yang memperbolehkan pengguna memilih item dari menu drop down, untuk dipasangkan dengan item di kolom pertama. Minimal ada sepasang dan maksimal ada 10 pasang untuk tiap-tiap soal menjodohkan. Hanya ada satu jawaban benar pada tipe soal ini, dimana semua item dalam kolom soal harus secara benar terhubung dengan kolom pilihan.

17. Sequence Drag dan Drop Questions

Sequence Drag dan Drop Question adalah soal yang memperbolehkan pengguna untuk drag and drop item untuk mengatur urutannya. Minimal ada 1 item dan maksimal ada 10 item untuk tiap-tiap urutan soal. Hanya ada satu jawaban yang benar dimana semua item harus berada dalam urutan yang benar.

Contoh:

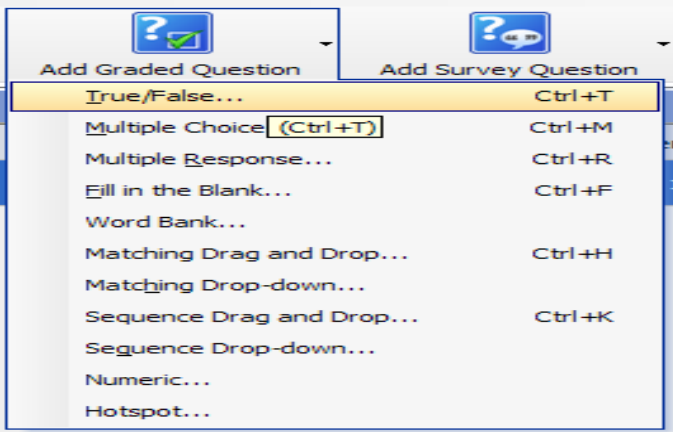
Tentukan urutan negara berdasarkan jumlah penduduk dari yang paling banyak :

- Kanada
- USA
- Jepang
- India

9. **Sequence Drop-down Question** adalah soal yang memperbolehkan user untuk memilih item dari menu drop down untuk mengatur urutannya. Minimal ada 1 item dan maksimal ada 10 item untuk tiap-tipa soal. Hanya ada satu jawan yang benar dimana semua item harus terurut dengan benar.
10. **Numeric Question** adalah soal yang memperbolehkan user untuk memasukkan jawaban berupa angka numeric yang benar. Angka numerik bisa berupa minimum, maksimum, suatu angka, range atau kriteria. User memasukkan angka tunggal ketika menjawab soal.
11. **Hotspot Questions** adalah soal yang memperbolehkan user untuk mengklik satu area yang merupakan jawaban yang benar pada image. Hanya ada satu jawaban yang benar.

Langkah-Langkah Pembuatan Soal

1. Klik tombol **Add Graded Question** pada toolbar dan pilih salah satu



- **True / False**

True-False

artikulate
QUIZMAKER 2

?

TRUE / FALSE

Enter the question:

The planets in our solar system revolve around the sun in a circular pattern.

Image...

OK

Cancel

Enter the choices:

	Correct	Choice
A		True
B	☒	False

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

...

Font...

Preview...

• **Multiple Choice**

Multiple Choice

artikulate
QUIZMAKER 2

?

MULTIPLE CHOICE

Enter the question:

Select the largest planet listed below.

Image...

OK

Cancel

Enter the choices:

	Correct	Choice
A		Earth
B		Mars
C	☒	Neptune
D		Venus
E		
F		

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

...

☒ Shuffle answers

Font...

Preview...

• **Multiple Response**

Multiple Response

artikulate
QUIZMAKER 2

?

MULTIPLE RESPONSE

Enter the question:

Which of the following planets are in the inner solar system?

Image...

OK

Cancel

Enter the choices:

	Correct	Choice
A	☒	Mars
B	☒	Earth
C	☒	Venus
D	☒	Mercury
E		Pluto
F		Neptune

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

...

☒ Shuffle answers

Font...

Preview...

• **Fill in the Blank**

Fill in the Blank

articulate
QUIZMAKER 2

Enter the question:

_____ is the closest planet to the sun.

☐ Image...

OK
Cancel

Enter the choices:

Acceptable answers	
A	Mercury
B	
C	
D	
E	
F	

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

Font...

Preview...

• Word Bank

Word Bank

articulate
QUIZMAKER 2

Enter the question:

Which of the following dictates that the motion of the innermost planets is faster than the outermost?

☐ Image...

OK
Cancel

Enter the choices:

Correct	Choice
A	☒ Kepler's Third Law
B	☐ Pythagorean Theorem
C	☐ Newton's Third Law of Motion
D	
E	
F	

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

Font...

Preview...

• Matching Drag and Drop atau

Matching Drag And Drop

articulate
QUIZMAKER 2

Enter the question:

Match the characteristic on the right to the appropriate planet.

☐ Image...

OK
Cancel

Enter the choices:

Choice	Match
A Mercury	This planet has the greatest temperature fluctuations and can range from 20 K (kelvin) to 700 K.
B Venus	This planet is the brightest object in the night sky second only to our moon.
C Earth	This planet is the densest planet in our solar system.
D Mars	It is believed that this planet once contained water and there is evidence of erosion on the planet's surface.
E	
F	

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Number of attempts permitted:

1

Font...

Preview...

• Matching Drop-down

Matching

?

MATCHING DROP-DOWN

articulate®
QUIZMAKER 2

Enter the question:

Match the planets below with the correct diameter

OK

Cancel

Image...

Enter the choices:

Choice	Match
A Mercury	4,880 km
B Venus	12,103.6 km
C Jupiter	142,984 km
D	
E	
F	

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Font...

Preview...

Number of attempts permitted:

1

• Sequence Drag and Drop

Sequence Drag And Drop

?

SEQUENCE DRAG AND DROP

articulate®
QUIZMAKER 2

Enter the question:

Order the planets below according to their average distance from the sun.

OK

Cancel

Image...

Enter the answers in correct order:

Correct order
A Mercury
B Venus
C Earth
D Mars
E Jupiter
F Saturn

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Font...

Preview...

Number of attempts permitted:

1

• Sequence Drop-down

Sequence

?

SEQUENCE DROP-DOWN

articulate®
QUIZMAKER 2

Enter the question:

Put the planets in order from largest to smallest.

OK

Cancel

Image...

Enter the answers in correct order:

Correct order
A Jupiter
B Saturn
C Earth
D Venus
E
F

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Font...

Preview...

Number of attempts permitted:

1

• Numeric

?

NUMERIC

articulate
QUIZMAKER 2

Enter the question:

There are X number of planets in our solar system. What is the value of X?

Image...

OK

Cancel

Enter the acceptable numeric values:

Value is:

Equal to

9

and

Value is:

and

Value is:

and

Value is:

and

Value is:

and

Value is:

and

Value is:

and

Value is:

and

Feedback type:

Question Level

...

Points:

10

Font...

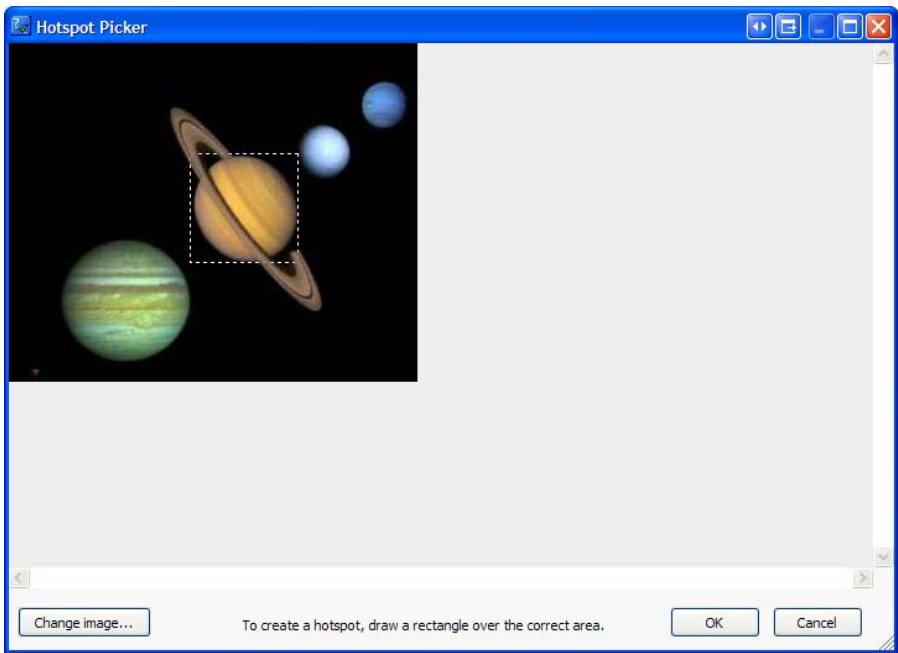
Preview...

Number of attempts permitted:

1

Hotspot

Hotspot Picker



2. Masukkan Pertanyaan pada form **Enter the question**
3. Masukkan Jawaban dan sesuaikan dengan tipe soal masing-masing.
4. Untuk tipe soal selain Hotspot, Optional, **pilih image** untuk dimasukkan dalam pertanyaan. Tipe image yang didukung adalah .JPG, .JPEG, .GIF, .PNG, .SWF. Jika image lebih dari 200 pixel, Articulate Quizmaker akan secara otomatis di-fit-kan dengan layar pertanyaan dan menyediakan fitur “Zoom” untuk user.
5. Atur **Feedback Type** untuk pertanyaan ini. Pilih **None** atau **Question Level**.

a. **None:** Tidak ada feedback yang disediakan untuk pengguna.

b. **Question Level:** Feedback akan muncul setelah user menjawab pertanyaan.

Question level feedback

If the answer is correct, display the following feedback:

Correct

OK

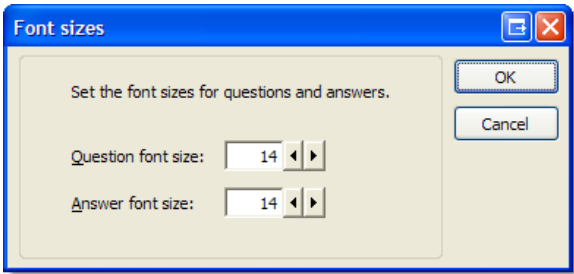
Cancel

If the answer is incorrect, display the following feedback:

Incorrect

- c. **Answer Level:** Feedback muncul pada tiap-tiap kemungkinan jawaban.

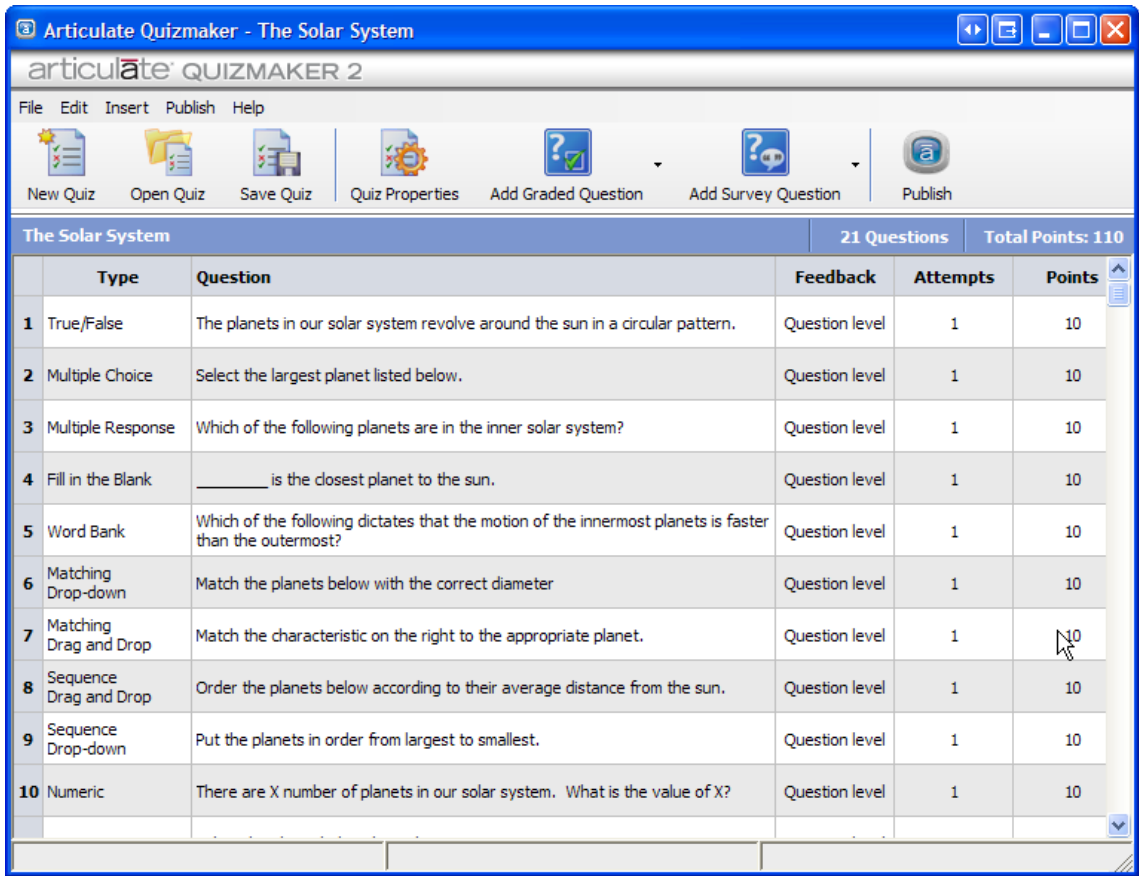
- 6. Atur jumlah kesempatan yang diijinkan untuk menjawab pertanyaan. Range antara 1 sampai dengan 10 atau tak terhingga, yang memperbolehkan user untuk mencoba menebak sampai dipilih jawaban yang benar.
- 7. Atur nilai dari soal, yaitu nilai integer antara 1 sd 999.
- 8. Atur ukuran **Font** untuk **Questions** dan **Answers** dengan ukuran antara 10 dan 24. Klik **Fonts** untuk mengaturnya.



- 6. Untuk melihat hasilnya, klik tombol **Preview** di pojok kanan bawah. Jika dirasa sudah cukup, klik OK.

Mengatur Daftar Pertanyaan

Daftar Pertanyaan / Soal merupakan tampilan dari semua soal pada kuis



Soal yang baru dibuat, akan ditambahkan pada urutan terakhir dari daftar soal. Daftar soal terdiri dari:

- **Header:**
 - Nama kuis
 - Jumlah Total soal
 - Jumlah Total nilai yang mungkin dicapai pada kuis tsb.
- **Detail Soal / Pertanyaan:**
 - Nomor Soal/Question number

- Tipe Soal/Question type
- Preview teks Soal/Question text preview
- Tipe Feedback/Feedback type
- Banyaknya kesempatan menjawab Soal
- Nilai masing-masing soal
- **Status Bar:**
 - Tipe kuis (Graded atau Survey)
 - Batas waktu mengerjakan
 - Nilai kelulusan

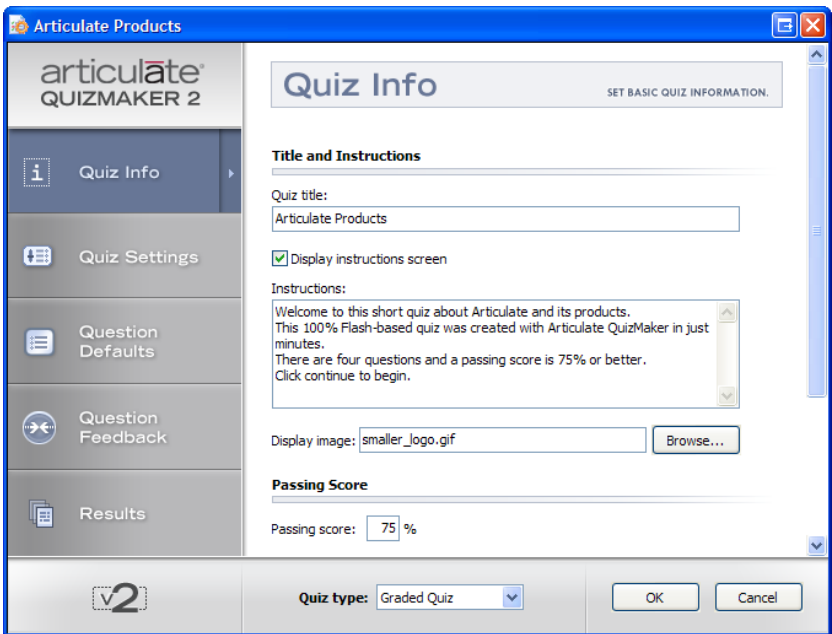
Beberapa hal yang mungkin dilakukan pada daftar soal. **Klik kanan sebarang soal untuk mengakses hal berikut :**

- **Preview:** Menunjukkan preview soal
- **Edit:** Modifikasi soal, jawaban dan atributnya
- **Duplicate:** Membuat copy soal
- **Add Label:** Menambahkan label
- **Remove Label:** Menghapus label
- **Delete:** Mengapus soal secara permanen
- **Move to Top:** Memindahkan soal ke urutan paling atas.
- **Move Up:** Memindahkan soal ke satu urutan diatasnya
- **Move Down:** Memindahkan soal ke satu urutan dibawahnya
- **Move To Bottom:** Memindahkan soal ke urutan paling bawah

Ada beberapa tipe soal yang dapat dikonversi ke tipe soal yang sejenis, yaitu

- Sequence Drag dan Drop <==> Sequence Drop Down
- Matching Drag dan Drop <==> Matching Drop Down
- Multiple Choice <==> Word Bank
- Pick One <==> Which Word
- Ranking Drag dan Drop <==> Ranking Drop Down

Quiz Properties



Ada 5 hal yang dapat dimodifikasi :

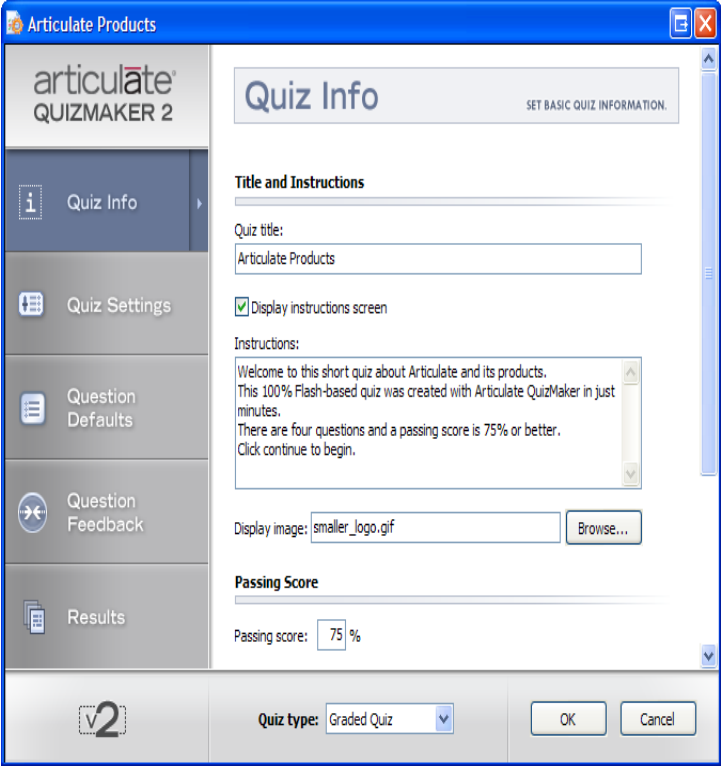
- Quiz Info
- Quiz Setting
- Question Defaults
- Question Feedback
- Results

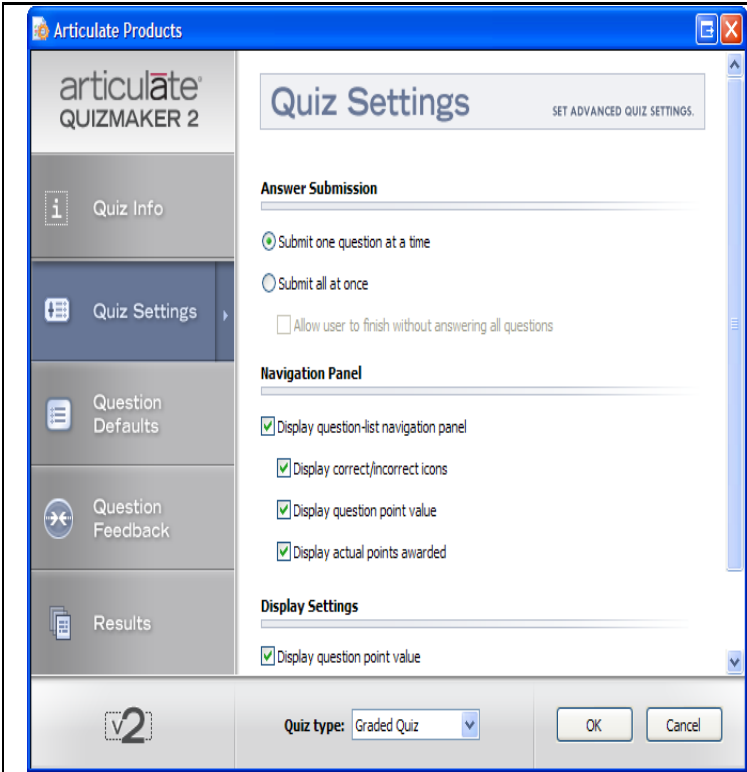
Modifikasi Properties Kuis:

1. Klik tombol **Quiz Properties** pada Toolbar.
2. Pilih **Quiz type**: **Graded Quiz** atau **Survey**.
3. Klik bagian/**section** yang propertiesnya akan dimodifikasi.
4. Jika sudah selesai, klik **OK**.
5. Jika batal, klik **Cancel**.

Quiz Properties: Graded Quiz

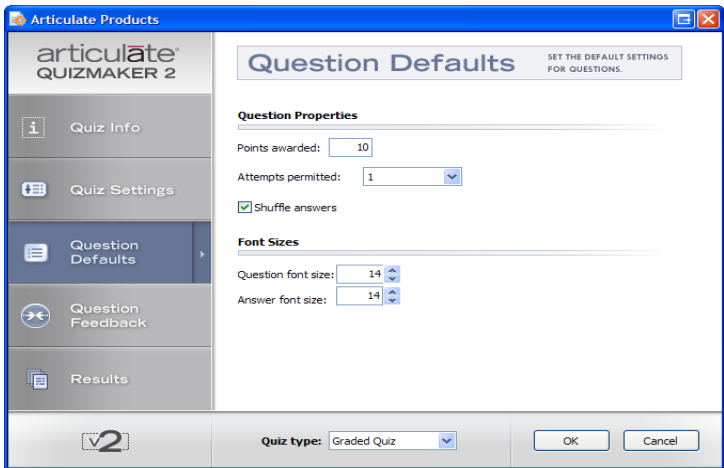
Detai dari Graded quiz properties

Bagian	Keterangan
Quiz Information: Detail dari kuis. 	• Quiz Title: Judul kuis • Display instructions screen: Instruksi kuis ditampilkan pada awal kuis/tidak. • Instructions: Teks untuk ditampilkan pada layar instruksi. • Display image: Image untuk ditampilkan pada layar instruksi. Klik Browse untuk memilih image dari computer lokal. • Passing Score: Persentase score yang diperlukan untuk lulus. • End quiz after: Atur batas waktu pengerjaan kuis • Display Timer: apakah akan diatur/ditampilkan time remaining, elapsed time, atau elapsed of total • Randomize Questions: Apakah kuis akan ditampilkan secara random atau tidak. • Number of questions to ask: disebut juga "question pooling." Pilih dari drop-down banyaknya soal yang akan diujikan (1 sd semua).
Quiz Settings: Nilai Kuis dan karakteristik soal.	• Submit one question at a time: Pilih jika jawaban di submit setiap selesai menjawab satu soal. • Submit all at once: Pilih jika jawaban di submit setelah selesai menjawab semua soal.. • Allow user to finish without answering all questions: Pilih jika user diperbolehkan menyelesaikan tes tanpa



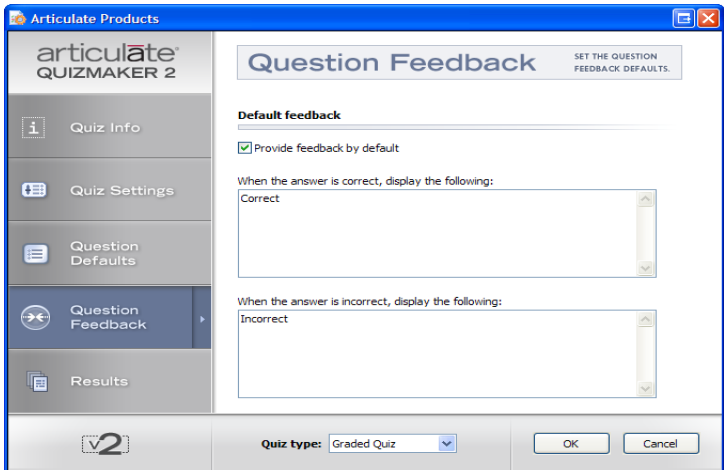
- menjawab semua soal.
- **Display question-list navigation panel:** untuk memudahkan user melompat dari satu soal ke soal yang lain dalam urutan sebarang. Jika diperbolehkan maka ada beberapa pilihan:
 - Display correct/incorrect icons
 - Display question point value
 - Display actual points awarded
 - **Display question point value:** Untuk menampilkan nilai dari masing-masing soal kepada user.
 - **Display cumulative score with each question:** Untuk menampilkan nilai komulatif dengan tiap soal.
 - **Question numbering style:** Menampilkan format yang ditampilkan pada user.

Question Defaults: Nilai default pada saat ditambahkan soal baru.



- **Points awarded:** Nilai default untuk tiap soal. Nilai dll pada bagian ini dapat dikendalikan/diubah berdasar pada soal.
- **Attempts permitted:** Nilai default kesempatan user untuk menjawab soal, dapat dipilih 1 sd 10.
- **Shuffle Answers:** Untuk menentukan apakah pilihan jawaban akan ditampilkan secara acak.
- **Font sizes:** Untuk mengatur ukuran huruf dari soal dan jawaban yang akan ditampilkan pada pengguna.pilih antara 10 sd 24

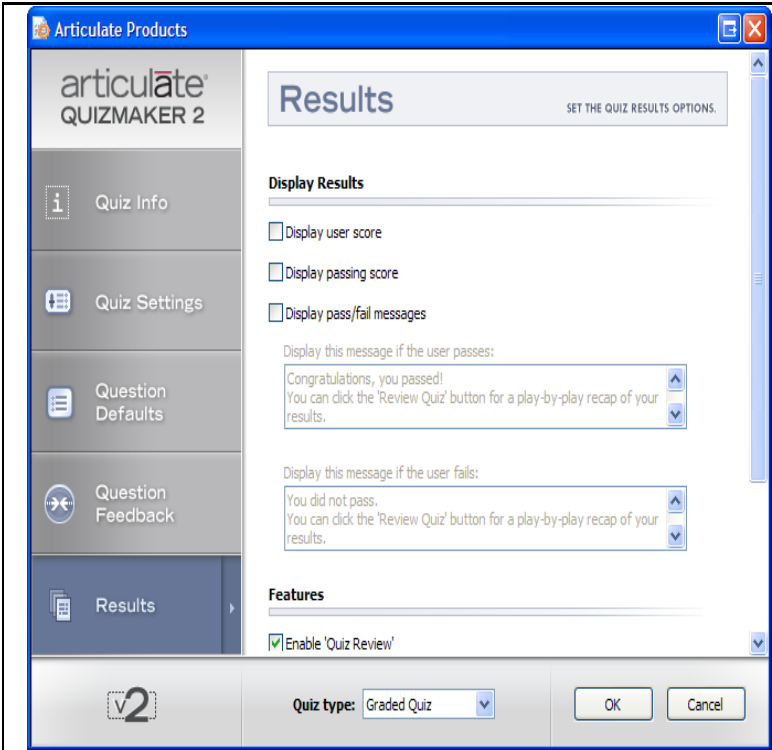
Question Feedback: Nilai default feedback pada saat dibuat soal baru.



- **Provide feedback by default:** Check pada box untuk menambahkan question feedback pada soal baru.
- **When the answer is correct, display the following:** Menambahkan teks yang akan ditampilkan jika soal dijawab dengan benar.
- **When the answer is incorrect, display the following:** Menambahkan teks yang akan ditampilkan jika salah menjawab soal.

Results: Mengatur bagaimana hasil akhir kuis akan ditampilkan.

- **Display user score:** Mengatur apakah nilai akan ditampilkan pada user/tidak.
- **Display passing score:** Mengatur



apakah score kelulusan akan ditampilkan pada user/tidak.

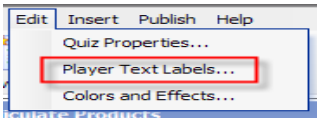
- **Display pass/fail messages:** Whether or not pass/fail text should be shown to your user.
- **Display this message if the user passes:** Teks yang ditampilkan jika user lulus.
- **Display this message if the user fails:** Teks yang ditampilkan jika user gagal
- **Enable 'Quiz Review:'** Mengatur apakah user diperbolehkan untuk merangkum kembali kuis dan jawaban yang benar(Jika pilihan yang salah dipilih)
- **Allow user to e-mail results to:** Untuk mengatur apakah user diperbolehkan untuk meng-email hasil tes ke alamat email pengetes. (Note: Pilihan ini memerlukan user interaction, Outlook, or Lotus Notes, dan tidak otomatis)
- **Allow user to print results:** Untuk mengatur apakah user bisa mencetak hasil testnya/ tidak.
- **When user passes, 'Finish' button:** When your user passes the quiz, whether kliking the 'Finish' button will close the quiz window or direct your user to a specified URL. Klik "... " to masukkan the URL.
- **When user fails, 'Finish' button:** Pada saat user gagal, apakah meng-klik tombol 'Finish' untuk menutup jendela atau men-direct ke alamat URL tertentu. Klik "... " untuk memasukkan alamat URL.

Player Text Label

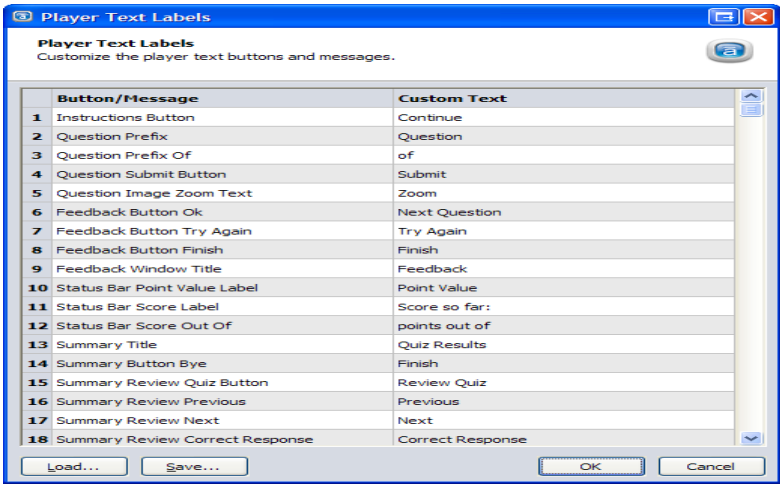
Digunakan untuk memodifikasi teks yang berhubungan dengan Tombol atau Message pada tampilan kuis

Modifikasi Player Text Label:

1. Dari menu **Edit**, pilih **Player Text Labels**.



2. Klik field **Custom Text** yang berhubungan dengan dengan **Button/Message** yang akan dimodifikasi



- 3. Masukkan teks .
- 4. Ulangi tahap 2-3 sampai semua field yang akan diubah terisi
- 5. Klik **OK** atau **Save** untuk menyimpan perubahan

Teks yang dapat dimodifikasi :

	Button / Message	Custom Text (Default)
1	Instructions Button	Continue
2	Question Prefix	Question
3	Question Prefix Of	of
4	Question Submit Button	Submit
5	Question Image Zoom Text	Zoom
6	Feedback Button Ok	Next Question
7	Feedback Button Try Again	Try Again
8	Feedback Button Finish	Finish
9	Feedback Window Title	Feedback
10	Status Bar Point Value Label	Point Value
11	Status Bar Score Label	Score so far:
12	Status Bar Score Out Of	points out of
13	Summary Title	Quiz Results
14	Summary Button Bye	Finish
15	Summary Review Quiz Button	Review Quiz
16	Summary Review Previous	Previous
17	Summary Review Next	Next
18	Summary Review Correct Response	Correct Response
19	Summary Review Right Text	Correct
20	Summary Review Wrong Text	Incorrect
21	Summary Review Mode Text	(Quiz Review)
22	Summary Points Text	points
23	Summary Your Score Text	Your Score
24	Summary Passing Score Text	Passing Score

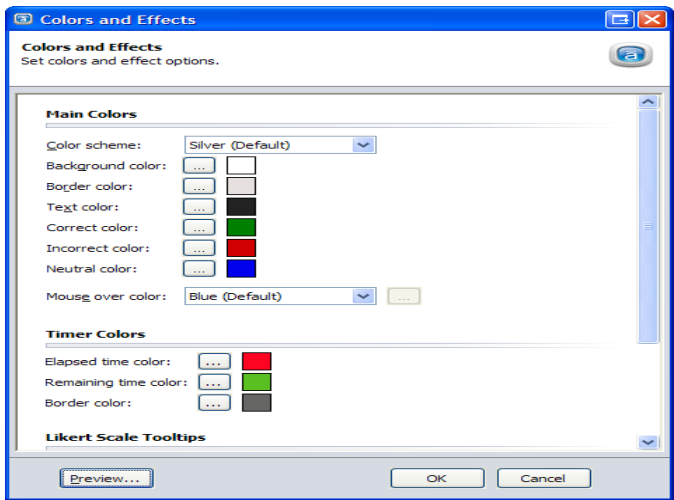
25	Summary Result Text	Result
26	Email Button Text	Email Results
27	Email Subject Text	%TITLE% - Quiz Results
28	Email Message Text	Klik the Send button this message to submit your quiz results.
29	Nothing Selected Notification	NOTIFICATION:
30	Nothing Selected Message	An answer was not choosed. Close the window dan try again.
31	Dropdown Pilih Text	--Pilih--
32	Timelimit Title	Time Limit
33	Timelimit Message	You have reached the time limit atur for the quiz. Tekan 'OK' to continue.
34	Summary Button Print	Print
35	Prompt Username Title	User Name
36	Prompt Username Message	Masukkan your name dan tekan 'OK' to continue:
37	Submit All Title	Submit All
38	Submit All Message	Are you sure you are ready to submit your answers for scoring?
39	Submit Incomplete Title	Submit Incomplete
40	Submit Incomplete Message	There is unanswered questions left in the quiz. Would you like to submit anyway?
41	Incomplete Title	Answer Incomplete
42	Incomplete Message	One or more questions is incomplete. Please complete all questions to continue.
43	Navigation Question Title	Question
44	Points Awarded Title	Points Awarded
45	Points Value Title	Point Value
46	Submit All Button	Submit All
47	Summary Survey Title	Survey Complete
48	Summary Survey Review Quiz Button	Review Survey
49	Summary Survey Result	Thank you

Memanggil Player Text Label:

- 1. Dari menu **Edit**, pilih **Player Text Labels**.
- 2. Klik tombol **Load**.

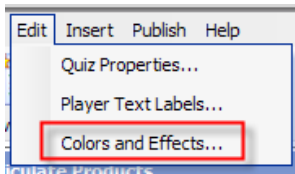
- 3. Arahkan ke file **Player Text Label** yang akan dipanggil untuk kuis tsb.
- 4. Klik **Open**.
- 5. Klik **OK** ,atur active.

Warna dan Efek



Modifikasi warna dan efek :

- 1. Dari menu **Edit**, pilih **Colors dan Effects**.



- 2. Jika ingin mengubah **Warna Utama**, Pilih dari drop-down satu dari 11 preset schemes atau buat warna sesuai keinginan:
 - a. Klik tombol **"..."** setelah **Background color** untuk mengubah warna background kuis.
 - b. Klik tombol **"..."** setelah **Border color** untuk mengubah warna border kuis.
 - c. Klik tombol the **"..."** setelah **Text color** untuk mengubah warna teks kuis.
 - d. Klik tombol **"..."** setelah **Correct color** untuk mengubah warna *correct text* kuis.
 - e. Klik tombol **"..."** setelah **Incorrect color** untuk mengubah warna *incorrect text* kuis.
 - f. Klik tombol **"..."** setelah **Neutral color** untuk mengubah warna *neutral text* kuis.
- 3. Jika ingin mengubah **Mouse over color**, pilih dari drop-down satu dari 8 preset schemes atau buat warna sesuai keinginan:
 - a. Pilih **Custom** dari drop-down list.
 - b. Klik tombol **"..."** setelah **Mouse over color** untuk mengubah warna mouse over.
- 4. Jika ingin mengubah **Timer colors**, buat warna sesuai keinginan :
 - a. Klik tombol **"..."** setelah **Elapsed time color** untuk mengubah elapsed time color.
 - b. Klik tombol **"..."** setelah **Remaining time color** untuk mengubah remaining time color
 - c. Klik tombol **"..."** setelah **Border color** untuk mengubah warna border.

5. Jika ingin mengaktifkan **Likert Scale Tooltips**, cek kotak **Display after X milliseconds** dan masukkan nilai millisecond. Untuk mengubah warna tooltip:
 - a. Klik tombol "..." setelah **Background color** untuk mengubah the background color of your Likert Scale Tooltips.
 - b. Klik tombol "..." setelah to **Border color** untuk mengubah the border color of your Likert Scale Tooltips.
 - c. Klik tombol "..." setelah **Text color** untuk mengubah the text color of your Likert Scale Tooltips.
6. Jika ingin mengubah **Animation effects**, pilih dari drop-down satu dari tiga pilihan berikut:
 - a. **Full (default)**: Untuk tiap soal, animasi penuh pada pada header grafik .
 - b. **Subtle**: Animasi hanya pada soal pertama.
 - c. **Off**: Tidak ada animasi
7. Jika ingin mengubah **Question transition style**, pilih dari drop-down satu dari dua pilihan berikut :
 - a. **Fade (default)**: Ada efek fade(memudar) pada saat navigasi dari satu soal ke soal berikutnya.
 - b. **Cut**: Ada efek cut(memotong) pada saat navigasi dari satu soal ke soal berikutnya
8. Jika ingin mengubah efek suara, pilih dari drop-down satu dari dua pilihan:
 - a. **Enable (default)**: Ada efek suara.
 - b. **Disable**: Tidak ada efek suara
9. Klik tombol **Preview** untuk melihat perubahan yang dibuat.
 - Minimal terdapat satu soal pada kuis.
 - Jika kuis mempunyai lebih dari dua soal, preview hanya menampilkan dua soal.

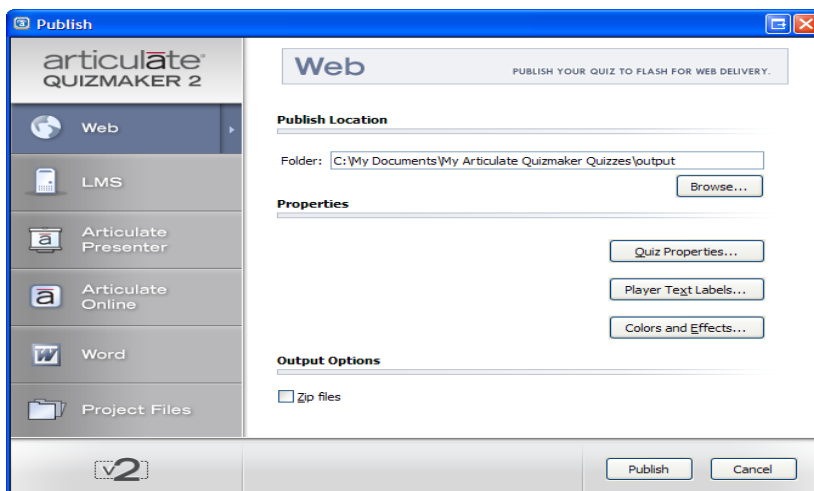
Klik **OK** untuk menyimpan perubahan kuis.

Publish ke Web

1. Klik tombol **Publish** pada toolbar.



2. Pilih **Web**



2. Tentukan lokasi untuk mem-**Publish** kuis. Gunakan tombol **Browse** untuk menentukan lokasinya.

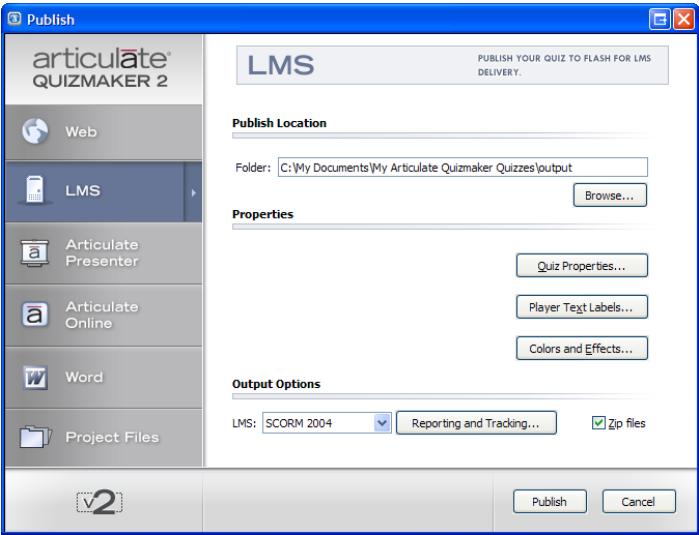
- 3. Jika ingin mengubah **properties kuis**, klik tombol **Quiz Properties**.
- 4. Jika ingin mengubah **Player Text Labels**, klik tombol **Player Text Labels**
- 5. Jika ingin mengubah warna dan Efek, klik tombol **Colors dan Effects**
- 3. Jika ingin menjadikan file zip kuis, cek kotak **Zip files**.
- 4. Klik **Publish**.

Publish ke LMS

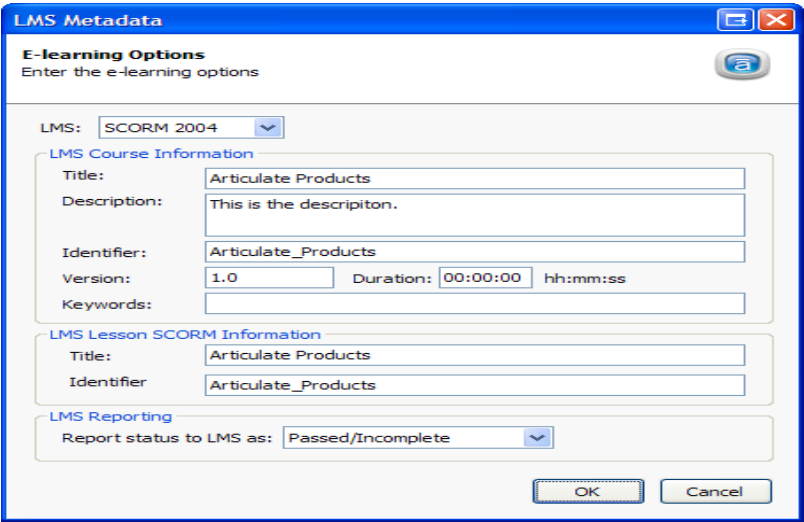
- 1. Klik the **Publish** button on the toolbar (or from the **Publish** menu).



- 2. Pilih **LMS**



- 2. Tentukan **Publish location**, Lokasi default berada pada direktori : **My Documents\My Articulate Quizmaker Quizzes**. Gunakan tombol **Browse** button atau ketik, jika ingin menggantinya.
- 3. Jika ingin mengubah **properties kuis**, klik tombol **Quiz Properties**.
- 4. Jika ingin mengubah **Player Text Labels**, klik tombol **Player Text Labels**
- 5. Jika ingin mengubah warna dan Efek, klik tombol **Colors dan Effects**
- 6. Pilih dari **LMS** drop-down standar industri yang digunakan:
 - SCORM 1.2
 - SCORM 2004
 - AICC
- 7. Klik tombol **Reporting dan Tracking** untuk menentukan metadata.



- 2. Isi **LMS Course Information**:

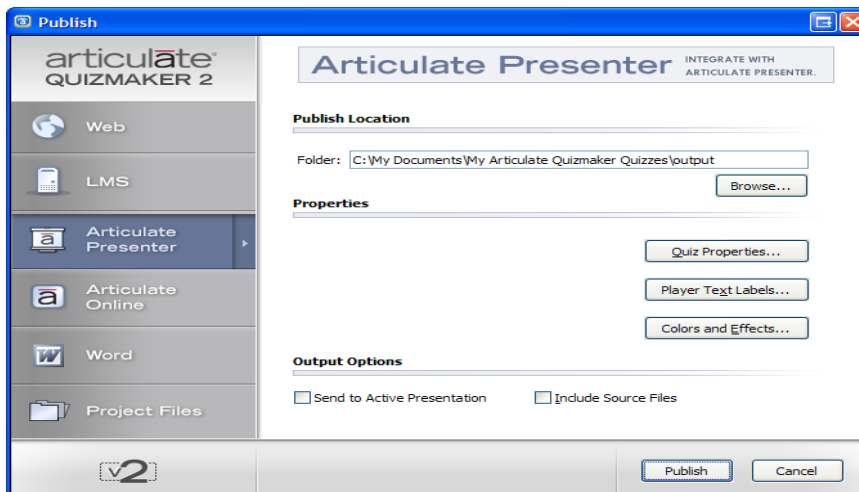
- a. **Title:** Judul kuis.
 - b. **Description:** Deskripsi Kuis.
 - c. **Identifier:** Petunjuk awal kuis.
 - d. *AICC only* **Creator:** Nama Pembuat.
 - e. *SCORM only* **Version:** Versi dari kuis, jika applicabel.
 - f. *SCORM only* **Duration:** Waktu rata-rata user menyelesaikan kuis.
 - g. *SCORM only* **Keywords:** Kata kunci kuis.
 - h. *AICC only* **Filename (URL):** Lokasi dimana kuis akan di hosting dengan LMS.
3. Isi **LMS Lesson SCORM Information:**
 - a. **Title:** Judul kuis.
 - b. **Identifier:** Petunjuk awal kuis.
 4. Pilih **LMS Reporting**
 - a. Passed/Incomplete
 - b. Passed/Failed
 - c. Completed/Incomplete
 - d. Completed/Failed
 5. Klik **OK** untuk menyimpan **LMS Metadata**.
 6. Klik **Publish**.

Publish ke Articulate Presenter

1. Klik tombol **Publish** button pada toolbar



2. Pilih **Articulate Presenter**.
2. Tentukan **Publish location**, untuk file **Articulate Quizmaker Package (.AQP)**. Lokasi default berada pada direktori : **My Documents\My Articulate Quizmaker Quizzes**. Gunakan tombol **Browse** button atau ketik, jika ingin menggantinya.



3. Jika ingin mengubah **properties kuis**, klik tombol **Quiz Properties**
4. Jika ingin mengubah **Player Text Labels**, klik tombol **Player Text Labels**
5. Jika ingin mengubah warna dan Efek, klik tombol **Colors dan Effects**
6. Jika ingin digabungkan dengan power point untuk diintegrasikan dengan Articulate Presenter, cek box **Send to Activate Presentation**.

7. Jika ingin memasukkan file AQM dalam file Articulate Presenter project files, cek box **Include Source Files**.
8. Klik **Publish**.