

## BAB I MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CAPTIVATE

**A** *dobe Cative* adalah salah satu software besutan *Adobe Systems Incorporated*. Aplikasi ini paling andal untuk membangun konten pembelajaran multimedia atau CBT (*Computer Based Training/Testing*) yang interaktif, kaya fitur dan mudah digunakan. Dengan menggunakan *Adobe Captivate*, kita dapat membuat berbagai aplikasi interaktif tanpa perlu tahu pemrograman. Adapun kegunaan *Adobe Captivate* yaitu dapat membuat Aplikasi tutorial interaktif, *Quiz interaktif*, materi ujian berbasis multimedia, Games kreatif dan aneka aplikasi e-Learning. *Adobe Captivate* adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk demonstrasi dan juga digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Adapun media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar. media pembelajaran interaktif bisa berupa gambar, animasi, video tutorial, dan kita juga bisa membuat Quiz Multiple Choice.

A. Tujuan dan Capaian Pembelajaran pada bab ini adalah mahasiswa mampu untuk :

- Melakukan instalasi Program Captivate
- Menggunakan program Adobe Captivate untuk membuat media pembelajaran.
- Mempublish karya yang telah dibuat.

B. Instalasi Program Adobe Captivate

1. Requirement Program

Adapun syarat-syarat sebelum memiliki Aplikasi Adobe Captivate kita harus memiliki sebagai berikut :

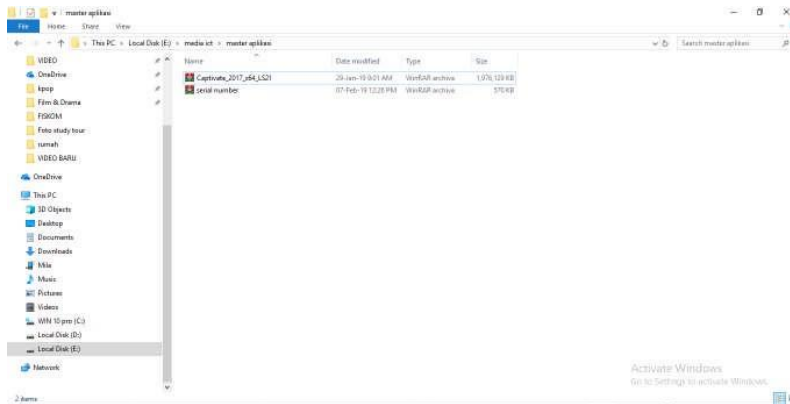
1. Laptop atau komputer dengan Prosesor minimal dual core (disarankan core i3 keatas)
2. Laptop dengan Memori minimal 2 Gb (disarankan 4 Gb keatas)
3. Hardisk Penyimpanan 250 Gb.

## 2. Cara Instalasi Program

Cara menginstal aplikasi Adobe Captivate dengan mudah dan cepat. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu :

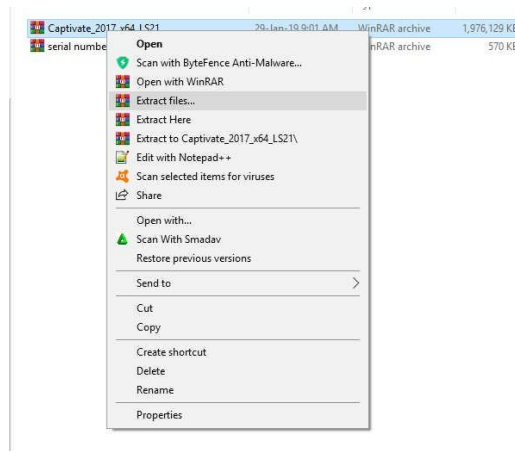
1. Nyalakan PC (Komputer atau Laptop),

### 2. Buka file Adobe Captivate



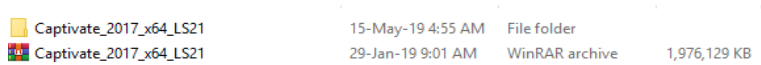
Gambar 1.1 Membuka File Aplikasi

### 3. Extract file yang telah anda download menggunakan winrar



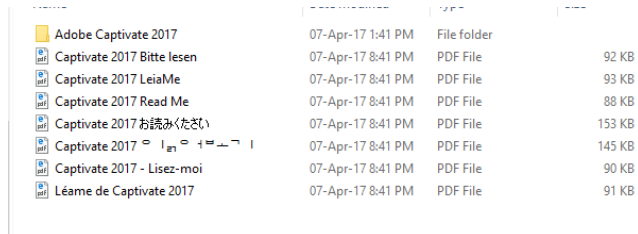
Gambar 1.2 Mengekstrak File

4. Lalu bukalah folder yang telah anda *extract*.



Captivate_2017_x64_LS21	15-May-19 4:55 AM	File folder	
Captivate_2017_x64_LS21	29-Jan-19 9:01 AM	WinRAR archive	1,976,129 KB

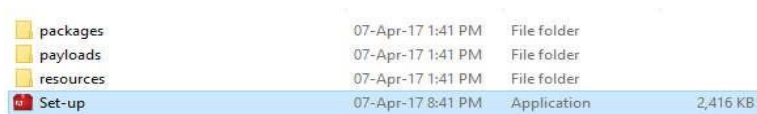
Gambar 1.3 File Ekstrak



Adobe Captivate 2017	07-Apr-17 1:41 PM	File folder	
Captivate 2017 Bitte lesen	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	92 KB
Captivate 2017 LeiaMe	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	93 KB
Captivate 2017 Read Me	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	88 KB
Captivate 2017 お読みください	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	153 KB
Captivate 2017 說明	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	145 KB
Captivate 2017 - Lisez-moi	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	90 KB
Léame de Captivate 2017	07-Apr-17 8:41 PM	PDF File	91 KB

Gambar 1.4 Tampilan Isi File yang Telah di Ekstrak

5. Pilih **Adobe Captivate 2017**, Lalu Klik **Set UP**

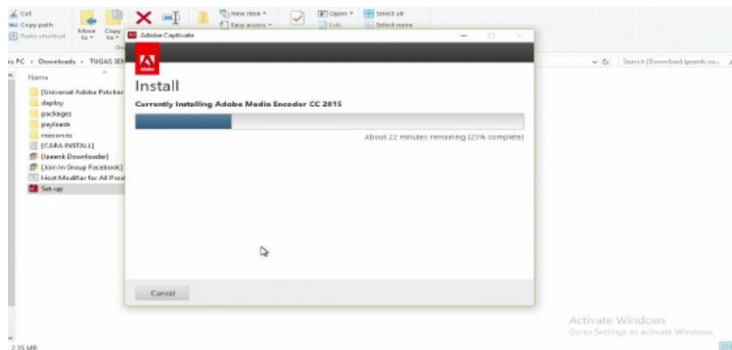


packages	07-Apr-17 1:41 PM	File folder	
payloads	07-Apr-17 1:41 PM	File folder	
resources	07-Apr-17 1:41 PM	File folder	
Set-up	07-Apr-17 8:41 PM	Application	2,416 KB

Gambar 1.5 Tampilan Set UP

6. Selanjutnya, **Set-up** kita klik 2 kali untuk menjalankannya.

7. Klik **Accept**, lalu klik **Install** dan tungguhlah sampai proses Instalasi selesai.



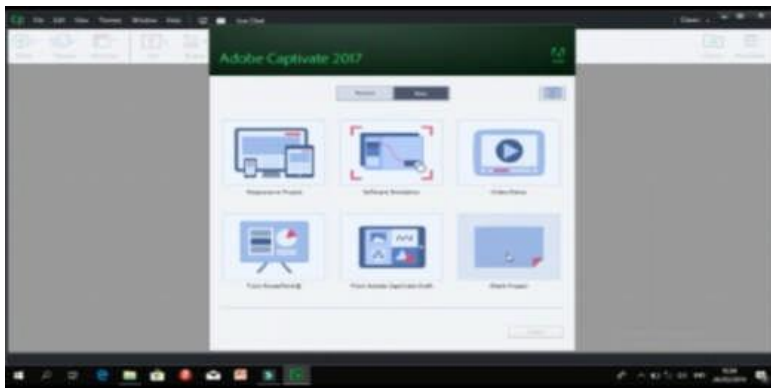
Gambar 1.6 Tampilan Proses Menginstal

8. Jika sudah selesai, kita buka aplikasi yang sudah diinstal **Adobe Captivate** lalu klik **Open**.



Gambar 1.7 Aplikasi Adobe Captivate yang Telah Terinstal

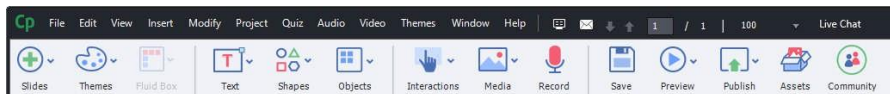
## 9. Inilah Tampilan Awal *Adobe Captivate*



Gambar 1.8 Tampilan Awal Aplikasi Adobe Captivate 2017

### C. Mengenal Interface Program Adobe Captivate 2017

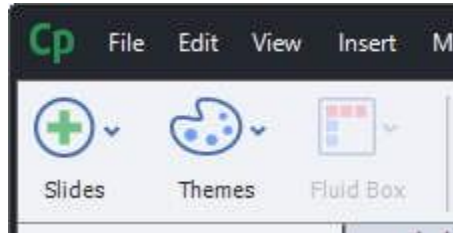
Sebelum kita akan membuat Project terlebih dahulu jika mengenal menu-menu yang ada pada Aplikasi Adobe Captivate. Berikut adalah menu-menu yang ada pada Adobe Captivate, antara lain yaitu :



Gambar 1.9 Tampilan Menu

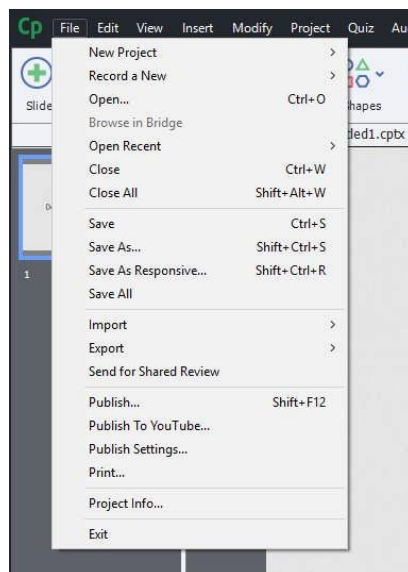
## 1. Menu File

Menu File sebuah ikon atau menu yang ada pada komputer yang berguna untuk menyimpan beberapa file atau dokumen.



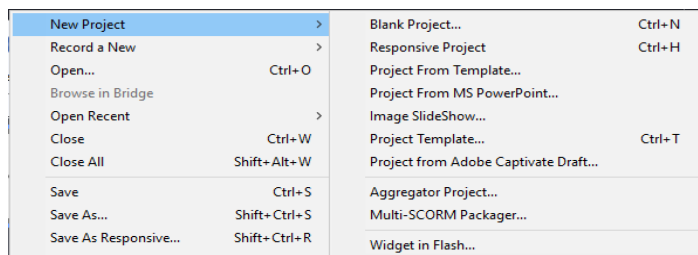
Gambar 1.10 Menu File

Beberapa Tool-tool yang terdapat pada Menu File yaitu :



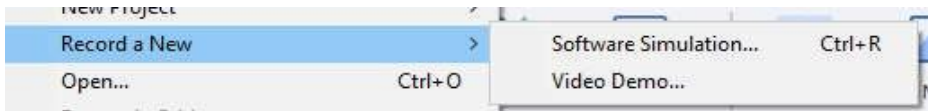
Gambar 1.11 Tools pada Menu File

a. New Project : untuk memilih Project baru yang akan kita buat.



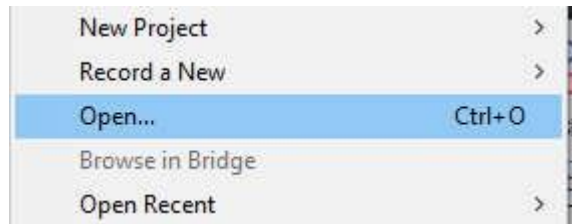
Gambar 1.12 Tool New Project

b. Record a New : untuk merekam file baru.



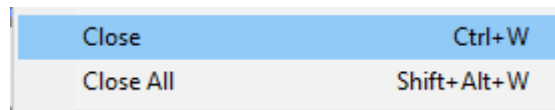
Gambar 1.13 Record a New

c. Open/ Open Recent : untuk membuka video atau gambar ke aplikasi ini dan untuk membuka file yang baru saja kita buat.



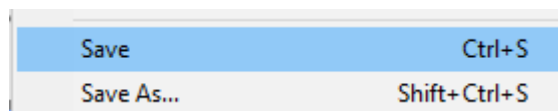
Gambar 1.14 Open dan Open Recent

d. Close/ Close All : untuk menutup aplikasi dan untuk menutup semuanya.



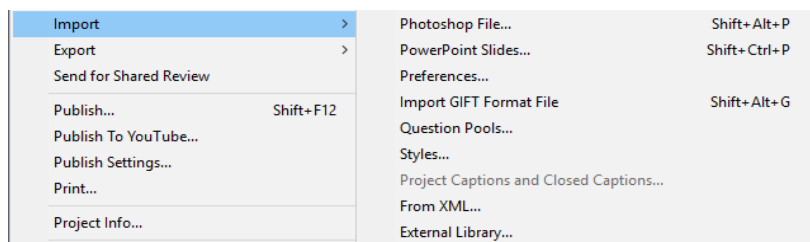
Gambar 1.15 Tool Close dan Close All

e. Save/Save As : untuk menyimpan semua file yang sudah dibuat dan menyimpan yang telah kita buat kedalam dokumen yang kita inginkan.



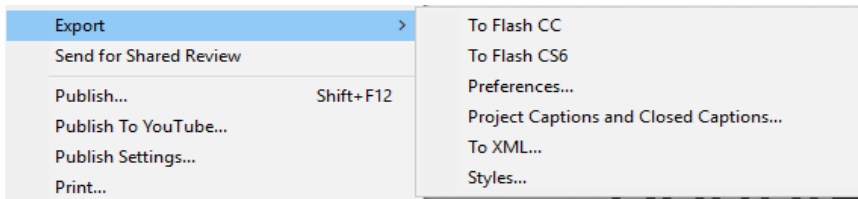
Gambar 1.16 Tool Save dan Save As

f. Import : mengimport file dari photoshop dan power point ke aplikasi ini



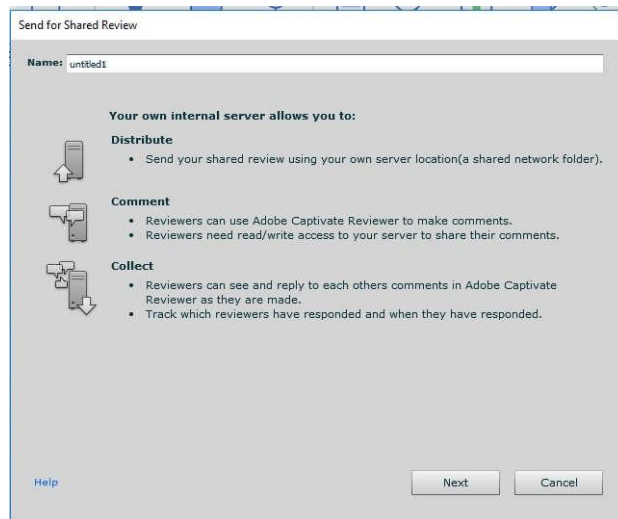
Gambar 1.17 Tool Import

g. Export mengekspor file ke Flash CC dan Flash C56.



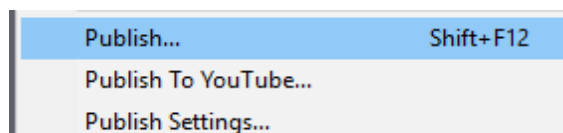
Gambar 1.18 Tool Export

h. Send to Share Review : untuk mengirim ke Review.

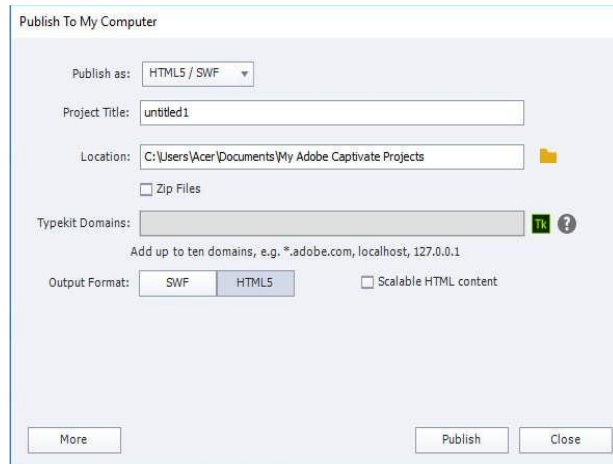


Gambar 1.19 Tool Send For Shared Review

i. Publish/publish youtube/publish setting : dapat membagikan file atau mempublishkan ke Link atau ke youtube dan dapat menyeting file sebelum diPublish.

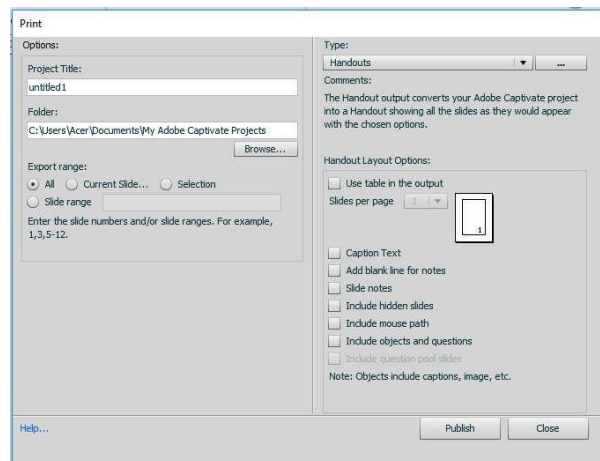


Gambar 1.20 Tool Publish



Gambar 1.21 Tampilan Publish

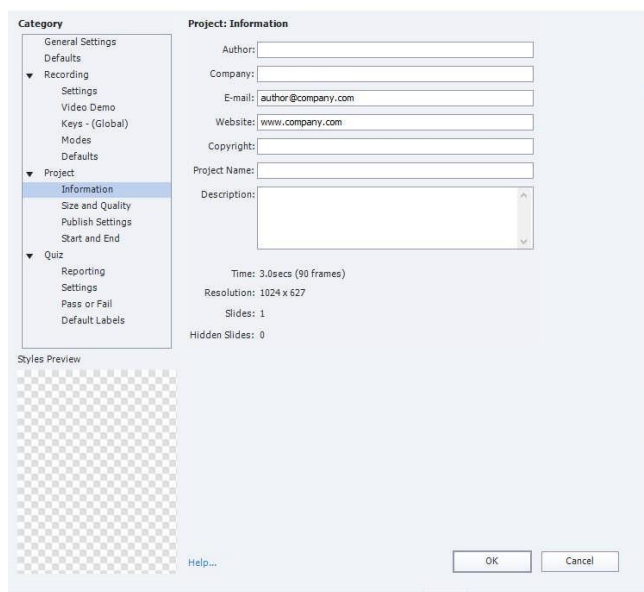
j. Print : untuk mengeprint file yang telah kita buat.



Gambar 1.22 Tampilan Tool Print

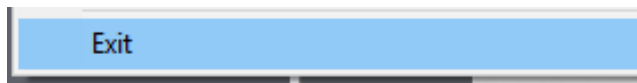
k. Project info : untuk melihat info project yang telah kita buat sebelumnya.





Gambar 1.23 Tool Project Info

1. Exit : Untuk keluar dari lembar kerja yang kita lakukan



Gambar 1.24 Tool Exit

## 2. Menu Edit

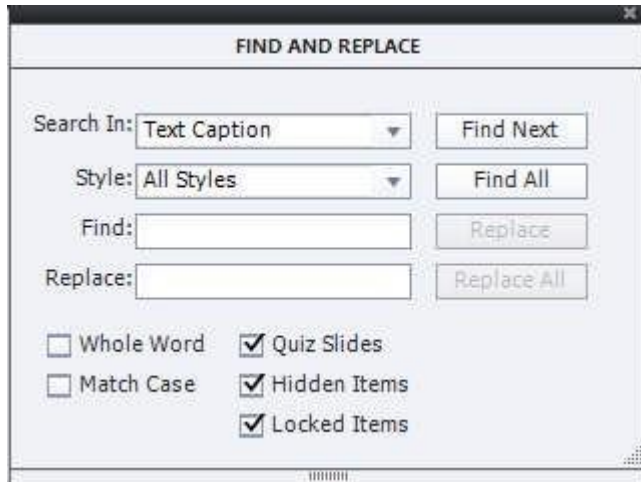
Menu Edit adalah menu yang berisi daftar perintah untuk mengedit (melakukan perubahan dengan cara menambah, menghapus, memotong menyalin, mengatur pemunculan objek dan lain-lain).



Gambar 1.25 Tools Menu Edit

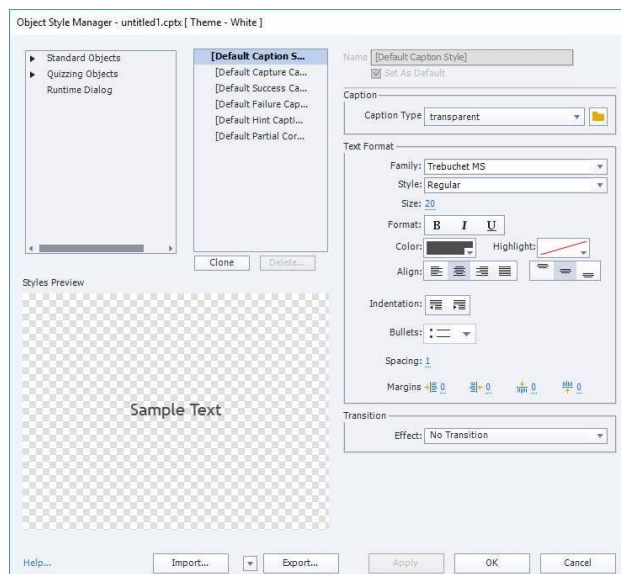
- a. Undo : untuk mengembalikan file sebelumnya ke bentuk awal.
- b. Repeat : untuk membatalkan undo.
- c. Cut : untuk memotong suatu object seperti kata, kalimat, gambar dan memasukkannya ke dalam dokumen lain.
- d. Copy : untuk meng-copy atau menyalin suatu object ke dalam dokumen lain.
- e. Copy Background : untuk meng-copy Background yang ada pada file.
- f. Paste : untuk memunculkan suatu object dari dalam dokumen lainnya.
- g. Delete : untuk menghapus kata-kata, video dan lain-lain.

- h. Select All : untuk memilih atau memberi tanda blok hitam pada seluruh lembar kerja.
- i. Copy All items : untuk meng-copy semua item yang telah kita buat.
- j. Find and Replace : untuk mencari kata-kata dalam menu.



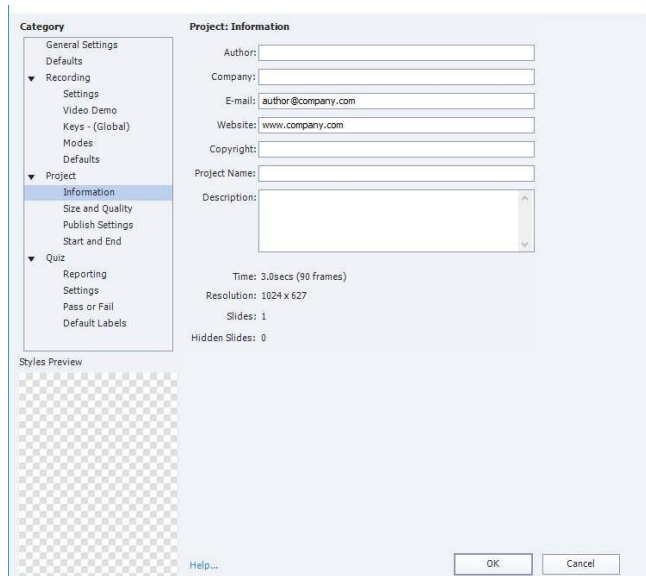
Gambar 1.26 Tool Find and Replace

- k. Object Style Manager: untuk mengedit object.



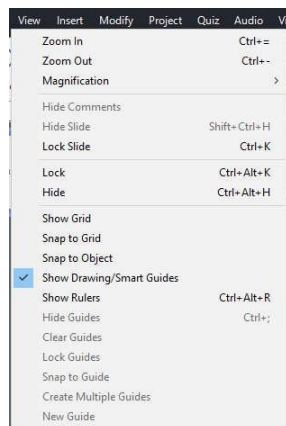
Gambar 1.27 Tool Object Style Manager

- l. Edit points : untuk mengedit batas-batas slide yang kita inginkan, misalnya : untuk membesar atau mengecilkan slide.
- m. Edit Teks : untuk mengedit teks.
- n. Preferences : Digunakan untuk melihat informasi project



Gambar 1.28 Tampilan Tool Preferences

### 3. Menu View

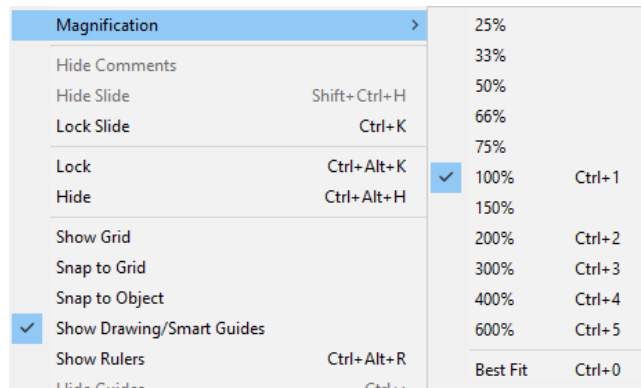


Gambar 1.29 Tools Menu View

Berikut tool-tool pada Menu View :

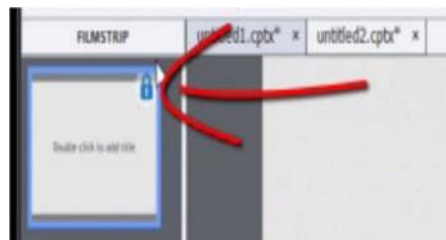
- a. Zoom In : untuk mendekatkan slide yang akan kita buat.

- b. Zoom Out : untuk menjauhkan slide yang akan kita buat
- c. Magnification : untuk mengatur slide secara manual.



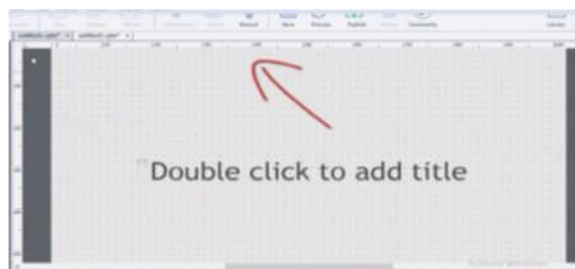
Gambar 1.30 Tool Magnification

- d. Hide comment : untuk menyembunyikan komen.
- e. Hide Slide : untuk menyembunyikan Slide.



Gambar 1.31 Tampilan Lock Slide

- f. Lock Slide : untuk mengunci Slide.
- g. Lock : untuk mengunci gambar atau video.
- h. Hide : dengan cara **Ctrl+Alt+H**
- i. Show Grid : untuk menunjukkan Grid (titik-titik).

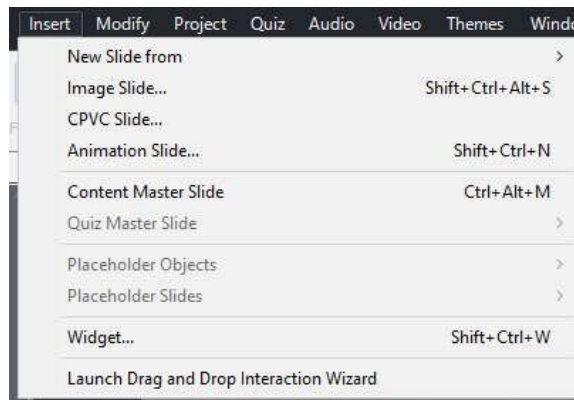


Gambar 1.32 Grid

- j. Snap to Grid : untuk memotret Grid (titik-titik).
- k. Show Drawing/Smart Guides : untuk menunjukkan gambar atau penunjuk pintar.
- l. Hide Guides : untuk menyembunyikan petunjuk.

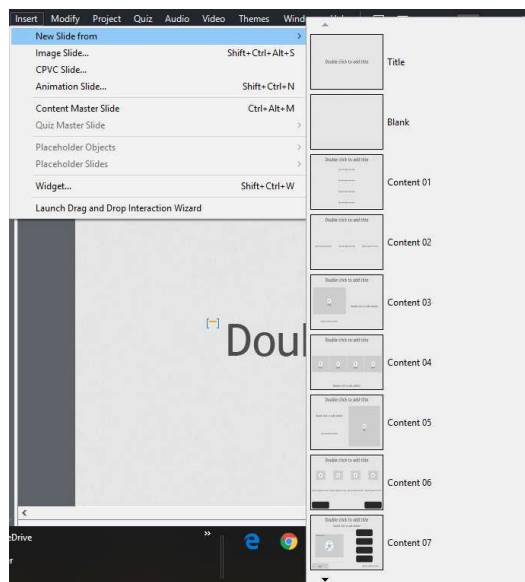
#### 4. Menu insert

Menu insert adalah tool-tool yang terkait dengan perintah menyisipkan object-object yang ada pada menu.



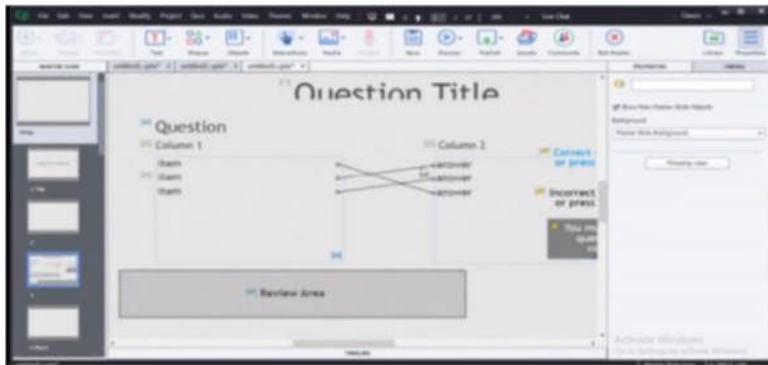
Gambar 1.33 Tools Menu Insert

- a. New Slide from : untuk membuat Slide yang baru dari beberapa konten.



Gambar 1.34 Tool New Slide From

- b. Image Slide : untuk mengambil gambar.
- c. CPVC Slide : untuk membuat CPVC
- d. Animatin Slide : untuk memasukan. Animasi
- e. Contert Master Slide : untuk membuat Master Slide.
- f. Quiz Master Slide : untuk membuat Slide yang berupa Quiz.

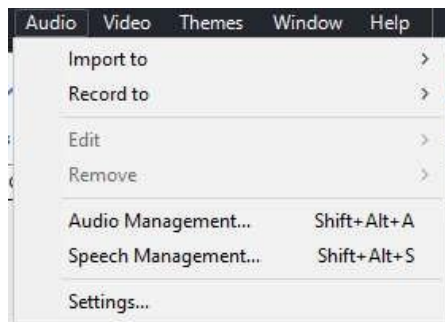


Gambar 1.35 Bentuk Mathing Quistions 1

- g. Placeholder Ojects : untuk mengambil object-object (animasi)
- h. Placeholder Slide : untuk Slide.
- i. Widget : untuk memasukkan Widget.
- j. *Launch Drg ang Drop Iteration Wizard* : untuk memberkas interaksi ahli.

## 5. Menu Audio

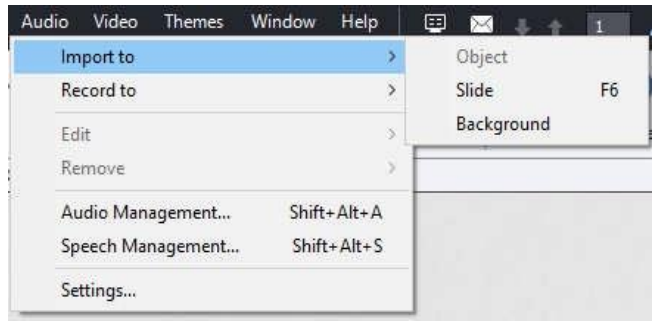
Menu Audio adalah menu yang sangat penting karena bisa membuat keterangan pada suatu media.



Gambar 1. 36 Tools Menu Audio

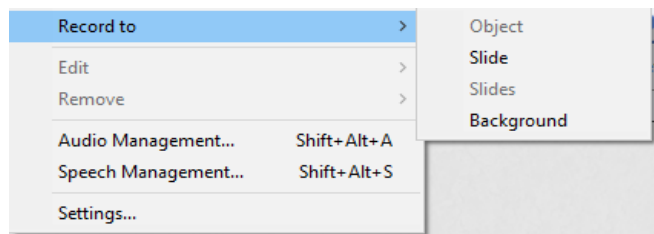
Berikut beberapa tool-tool Audio :

a. Import to : untuk mengimport audio ke object, Slide dan ke Background.



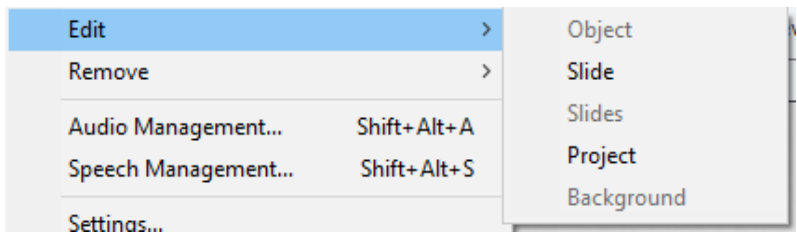
Gambar 1.37 Tool Import To

b. Record to : merekam audio ke object, Slide dan ke Background.



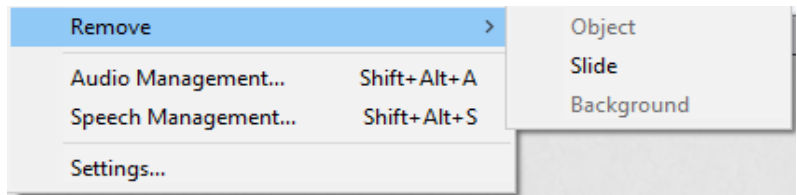
Gambar 1.38 Tool Record To

c. Edit : untuk mengedit Audio.



Gambar 1.39 Tool Edit Audio

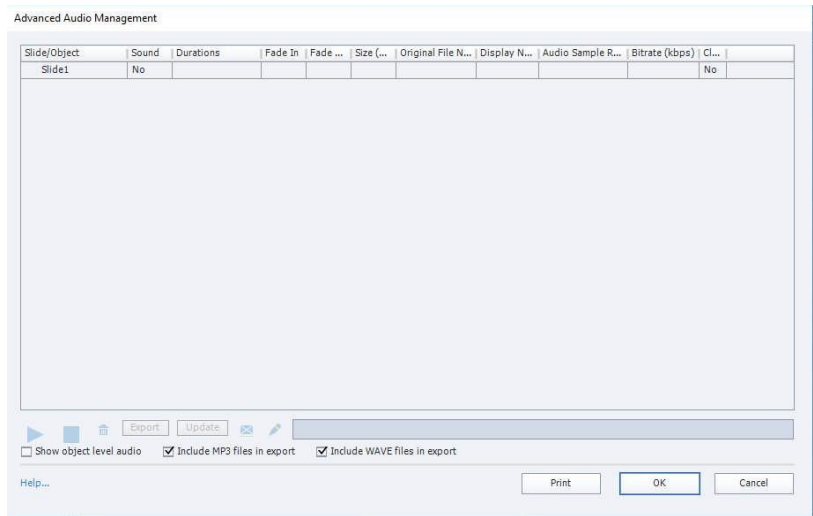
d. Remove : untuk menghilangkan Audio.



Gambar 1.40 Tool Remove Audio

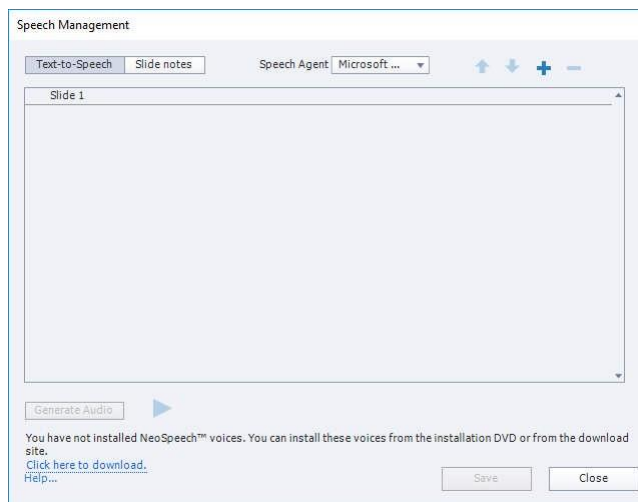
e. Audio Management : untuk mengelola Audio.





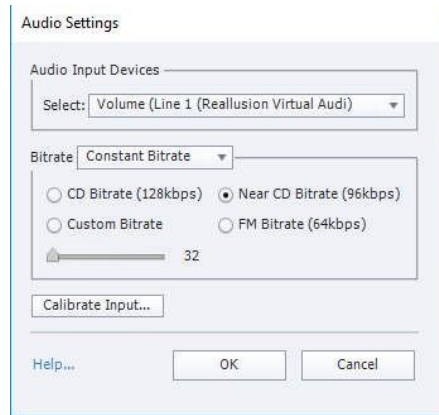
Gambar 1.41 Tool Audo Management

f. Speech Management : untuk mengelola kata-katanya (mengelola Speech).



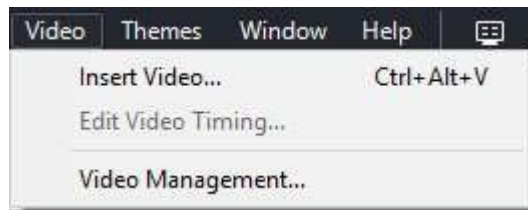
Gambar 1.42 Speech Management

g. Settings : untuk menyetting Audio.



Gambar 1.43 Tool Settings Audio

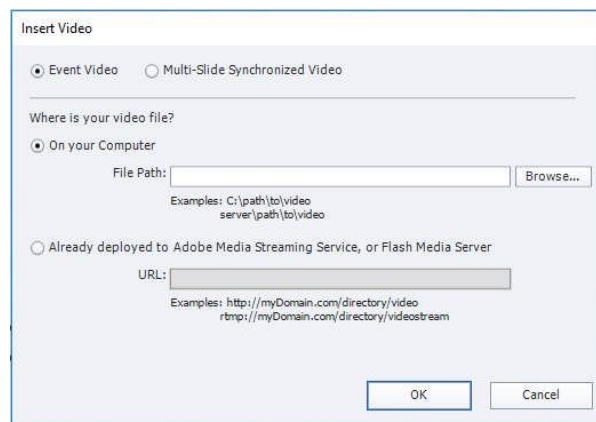
## 6. Menu Video



Gambar 1.44 Tools Menu Video

Beberapa tool-tool pada menu Video :

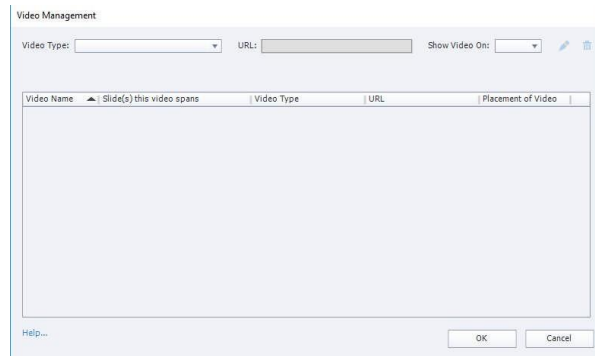
a. Insert Video : untuk memasukkan video.



Gambar 1.45 Tool Insert Video

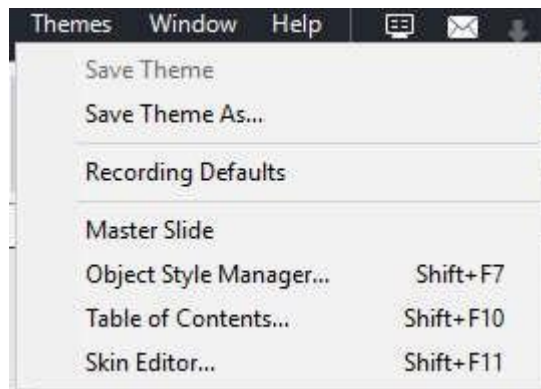
b. Edit Video Timing : untuk mengedit waktu dari video yang kita butuhkan.

c. Video Management : untuk mengelola Video.



Gambar 1.46 Tool Video Management

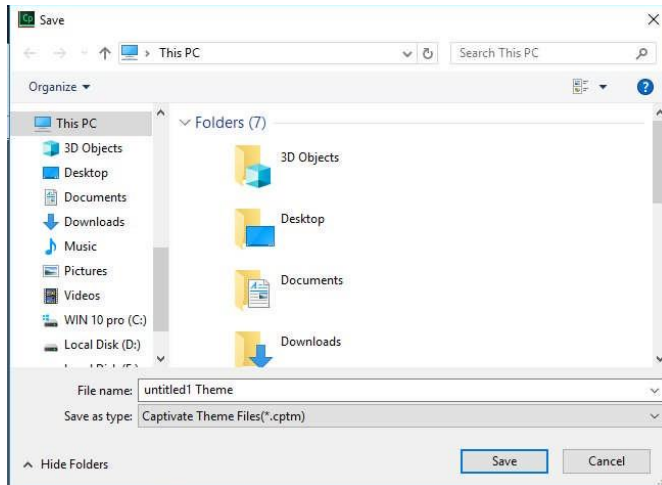
## 7. Menu Themes



Gambar 1.47 Tools Menu Themes

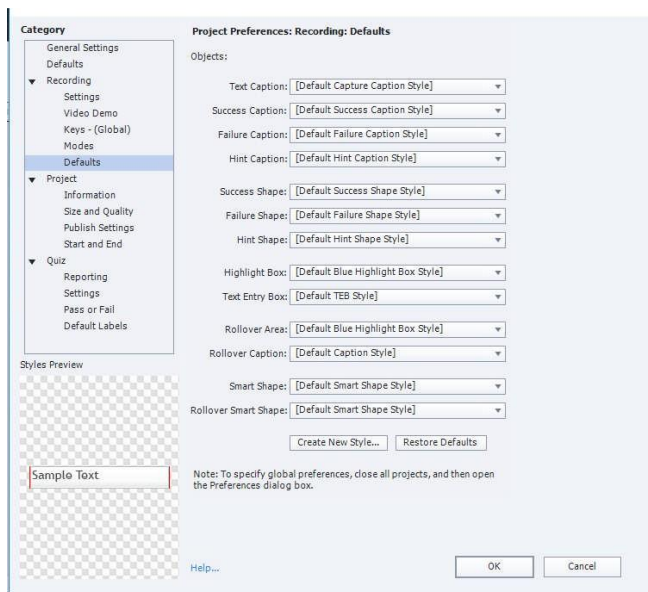
Berikut beberapa Tool-tool dari Menu Themes :

- a. Save Theme : untuk menyimpan tema yang telah dimasukkan dalam Project kita.
- b. Save Theme AS : untuk menyimpan tema sebagai “apa” pada Dokumen apa



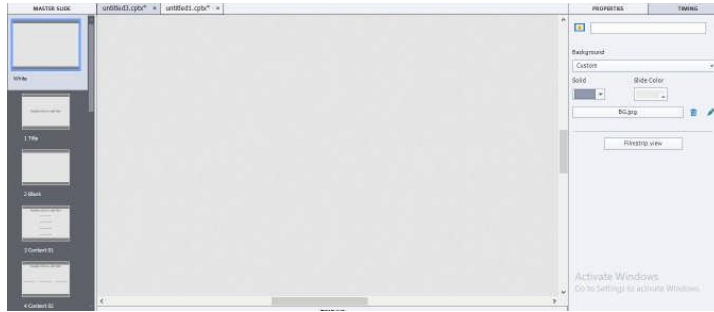
Gambar 1.48 Tampilan Save Themes

c. Recording Defaults : untuk merekam apasaja, misalnya teks.



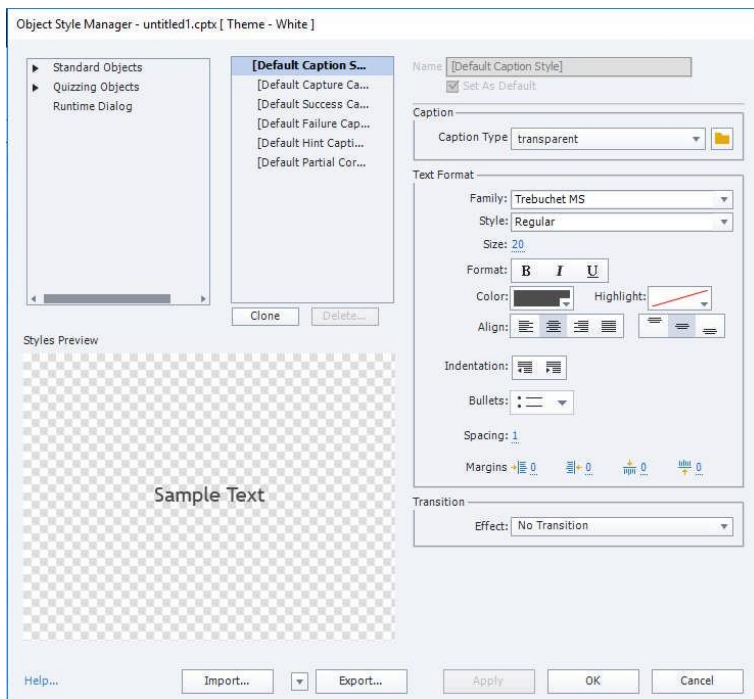
Gambar 1.49 Tool Recording Defaults

d. Master Slide : beberapa pilihan Slide.



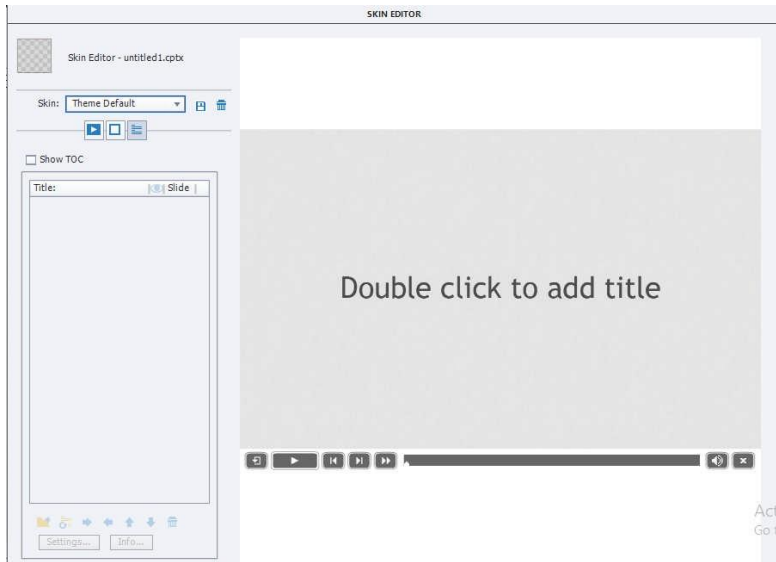
Gambar 1.50 Tool Master Slide

e. Object Style Manager : mengelola gaya-gaya dari object yang akan kita buat.



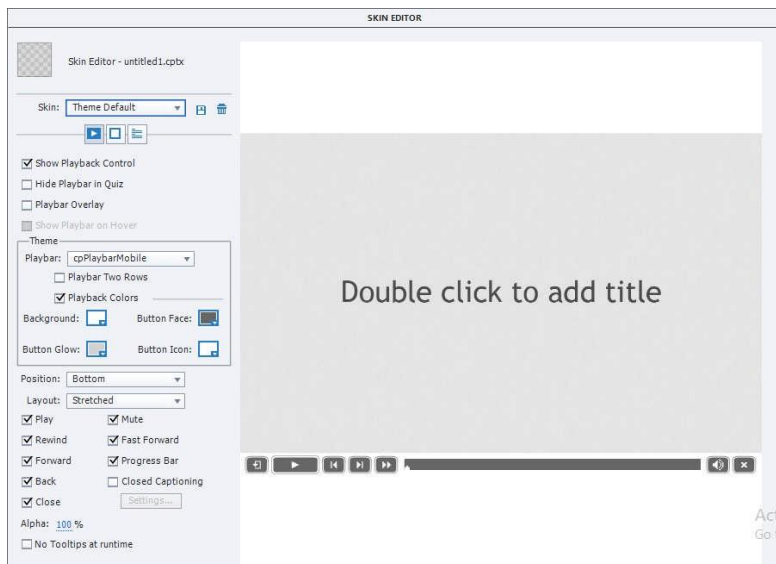
Gambar 1.51 Object Style Manager

f. Table of Contents : untuk mengedit tabel.



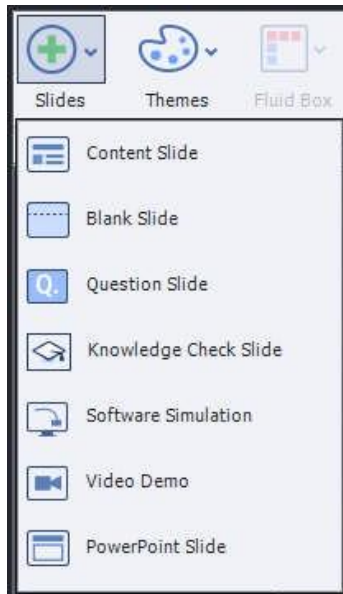
Gambar 1.52 Tool table of Contents

g. Skin Editor : untuk mengubah tampilan Slide.



Gambar 1.53 Tool Skin Editor

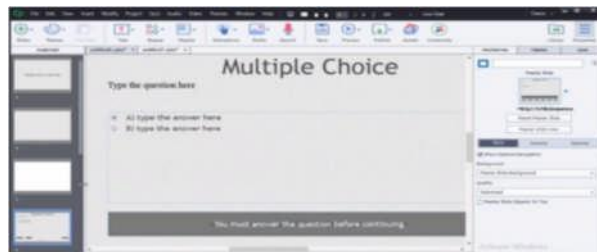
## 8. Menu Slide



Gambar 1.54 Menu Slide

Beberapa pilihan Slide yang bisa digunakan :

- a. Content Slide : Slide yang biasa.
- b. Blank Slide : Slide yang benar-benar kosong.
- c. Question Slide : Slide berupa pertanyaan, misal Multiple Choice.

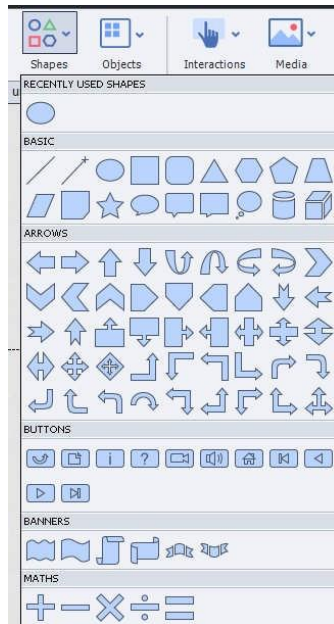


Gambar 1.55 Contoh Question Slide

- d. Knowledge Check Slide : memilih Slide.
- e. Video Demo : untuk merekam video Demo yang akan kita buat.

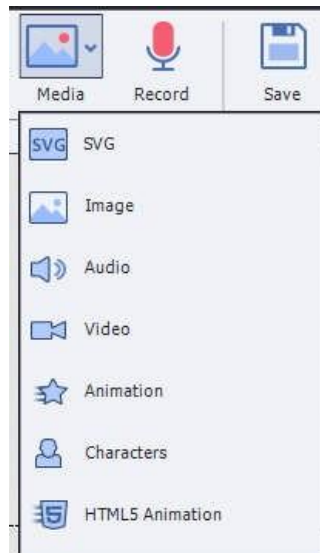
## 9. Menu Shapes

Menu shape sangat sering kita gunakan untuk membuat variasi-variasi dalam media pembelajaran, misalnya : membuat kotak, garis, tanda panah dan masih banyak juga yang lainnya.



Gambar 1.56 Tools Menu Shape

## 10. Menu Media



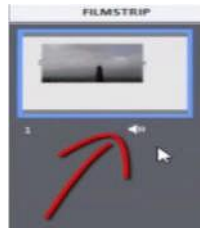
Gambar 1. 57 Tool Menu Media

Beberapa tool-tool dalam menu Media :

- a. SVG : untuk memasukkan gambar dengan format SVG.

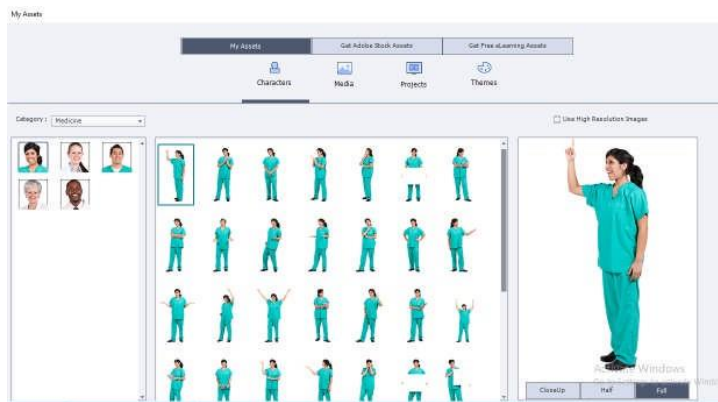


- b. Image : untuk memasukan gambar dengan format apa saja.
- c. Audio : untuk memasukan suara.



Gambar 1.58 Tanda Audio telah dimasukkan

- d. Video : untuk memasukan video dari dokumen kita.
- e. Animation : untuk memasukan Animasi.
- f. Characters : untuk memasukan karakter pada Slide.

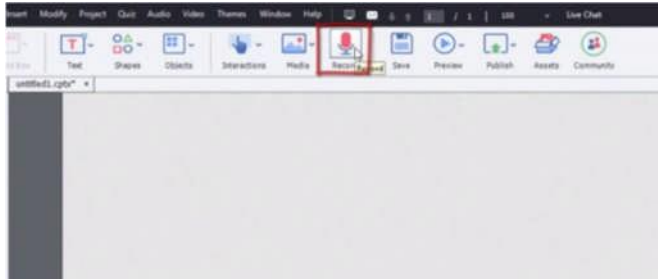


Gambar 1.59 Tampilan Characters

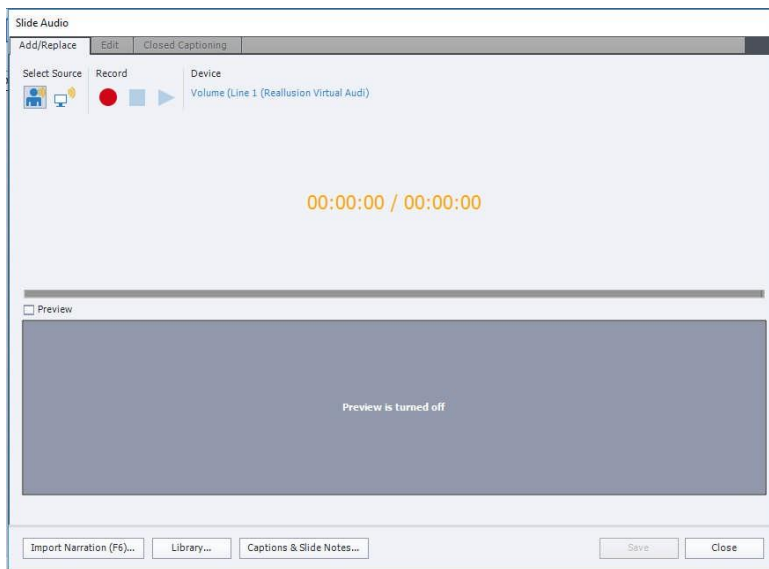
- g. HTMLS Animation : untuk memasukan HTMLS pada Slide.

## 11. Menu Record

Menu Record adalah menu yang digunakan untuk merekan suara pada Project.



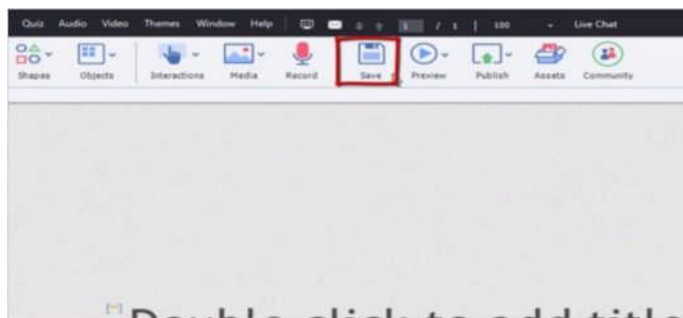
Gambar 1.60 Tool Menu Record



Gambar 1.61 Tampilan Menu Record

## 12. Menu Save

Menu Save adalah untuk menyimpan semua project yang telah kita buat dikomputer Anda.



Gambar 1.62 Tool Menu Save

### 13. Menu Preview

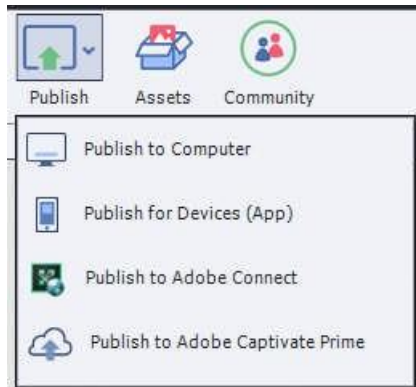


Gambar 1.63 Tools Menu Preview

Beberapa Tool-tool pada Menu Preview :

- a. Play Slide : untuk menjalan Slide.
- b. Project : untuk menjalan Project.
- c. From this Slide : untuk memilih Slide mana yang akan kita mulai.
- d. Next 5 Slide : untuk memudahkan untuk pindah ke 5 Slide yang Anda inginkan.
- e. In Browser : untuk menjalankan Project pada Browser.
- f. HTML in Browser : untuk menjalankan Project pada HTML.
- g. Preview in SCORM Cloud : ini harus menggunakan internet untuk mengaktifkannya.

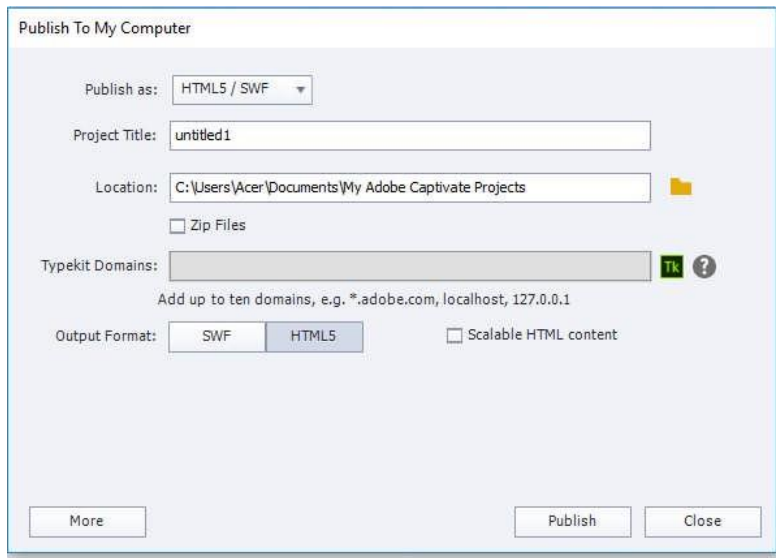
### 14. Menu Publish



Gambar 1.64 Tools Menu Publish

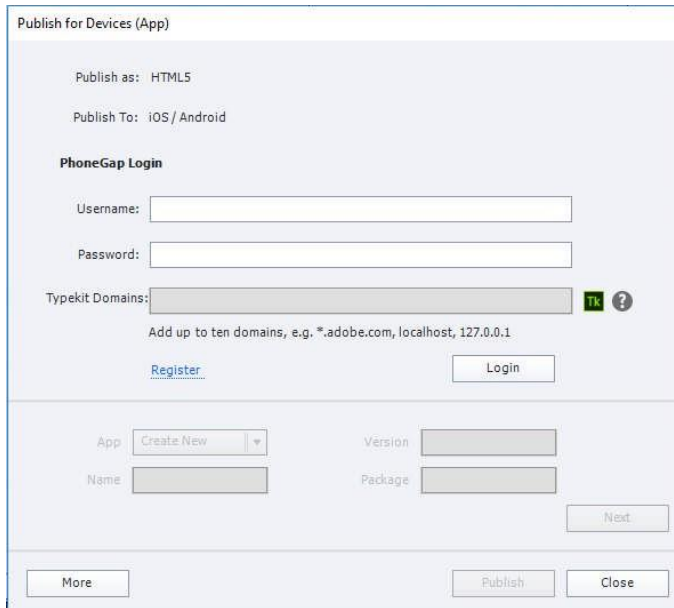
Beberapa Tool-tool pada Menu Publish :

- a. Publish to Computer : untuk mempublikasikan pada komputer.



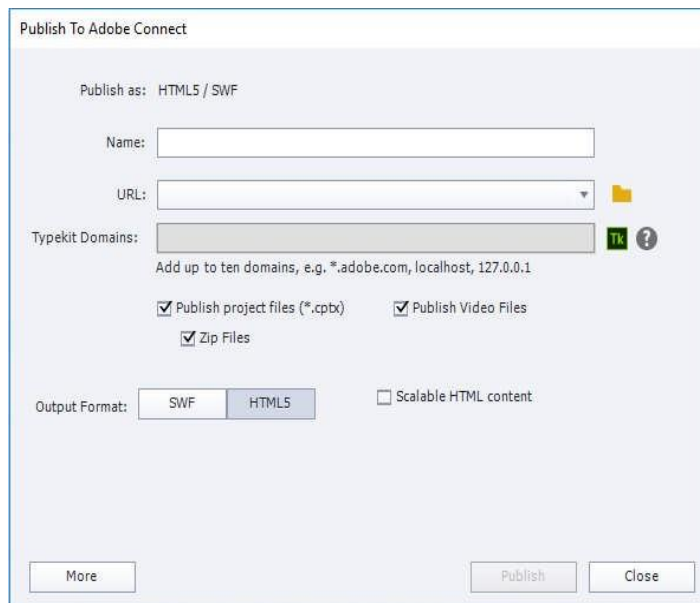
Gambar 1.65 Tampilan Publish To Computer

- b. Publish for Devices (App) : klik **nama** lalu **password**.



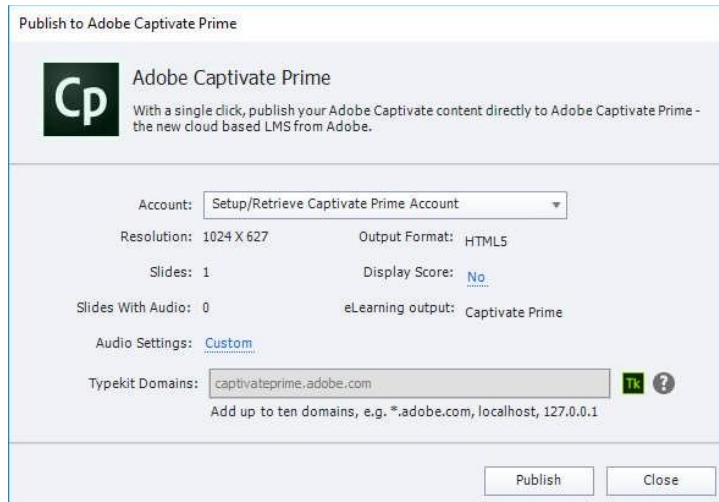
Gambar 1.66 Tampilan Publish for Devices (App)

- c. Publish to Adobe Connect : untuk mempublikasikan pada koneksi-koneksi Adobe Captivate dengan cara klik **nama** lalu **URL**.



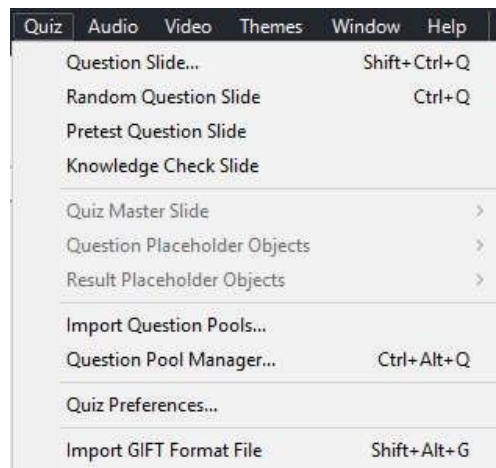
Gambar 1.67 Tampilan Publish to Adobe Connect

- d. Publish to Adobe Captivate Prime : untuk mempublikasikan .



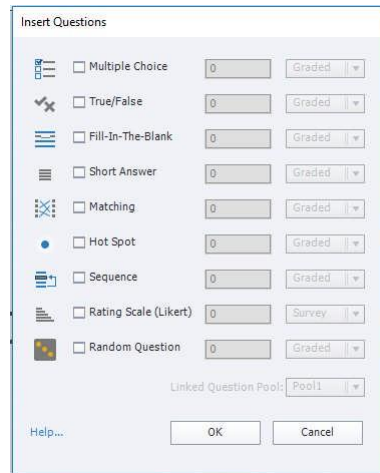
Gambar 1.68 Tampilan Publish to Adobe Captivate Prime

## 15. Menu Quiz



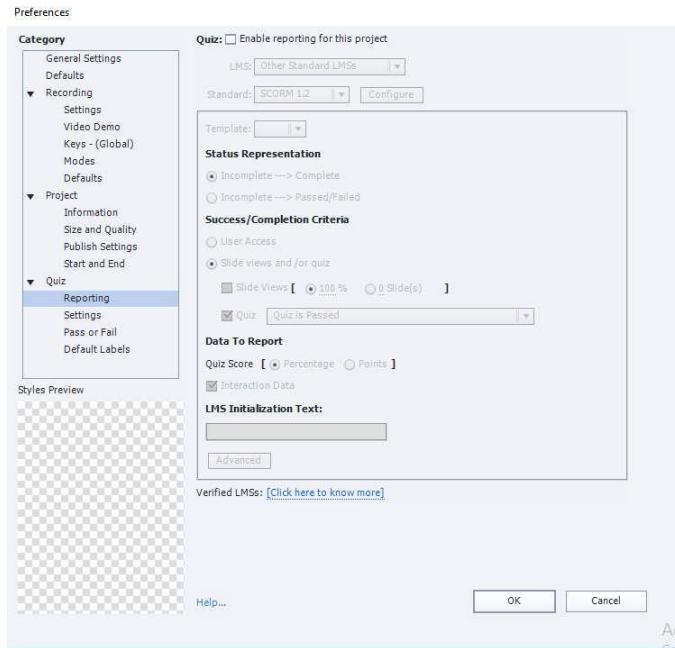
Gambar 1.69 Menu Quiz

Beberapa Tool-tool pada Menu Quiz :



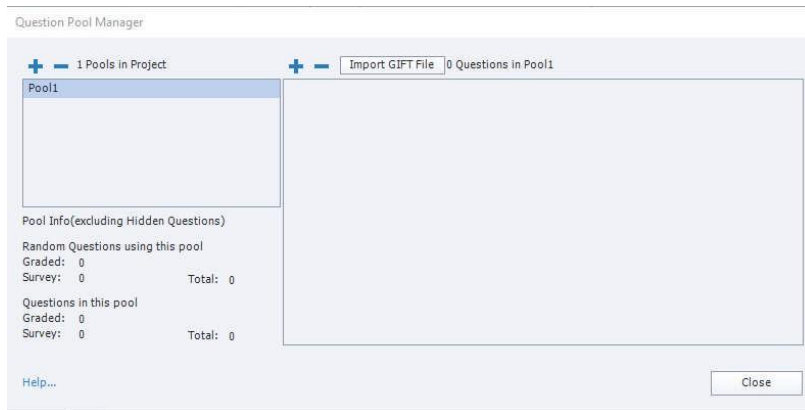
Gambar 1.70 Tampilan Pilihan Quiz

- a. Question Slide : untuk memilih Slide yang akan digunakan untuk membuat Slide pertanyaan.
- b. Random Question Slide : Slide untuk pertanyaan random atau pertanyaan acak.
- c. Pretest Question Slide : Slide untuk membuat pertanyaan-pertanyaan pretest.
- d. Knowledge Cheat Slide : Slide pertanyaan untuk pengetahuan.
- e. Question Placeholder Objects : Slide pertanyaan untuk object.
- f. Import Question Pools : untuk mengimport pertanyaan-pertanyaan yg telah kita buat di dokumen.
- g. Quiz Preferences : Untuk Melihat Informasi mengenai Quiz yang telah kita buat



Gambar 1.71 Tampilan Quiz Preferences

#### h. Question Pool Manager : Mengatur Tampilan pada Quiz

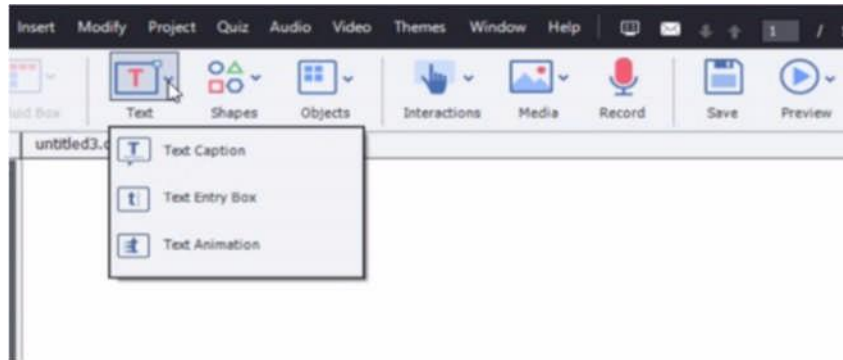


Gambar 1.72 Tampilan Question Pool Manager

#### i. Import GIFT Format File : untuk mengimport file yang formatnya GIFT.

### 16. Menu Text



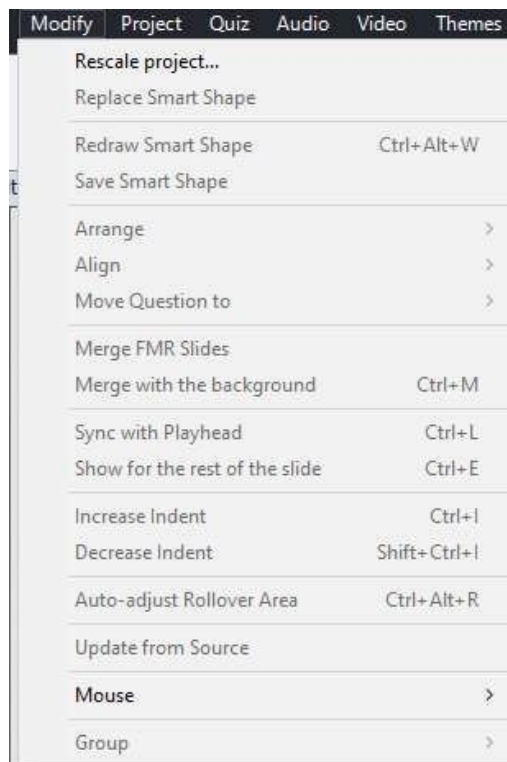


Gambar 1.73 Menu Text

Beberapa Tool-tool pada Menu Text :

- a. Text Caption : text biasa yang sering digunakan.
- b. Text Entry Box : text dalam bentuk kotak.
- c. Text Animasi : text dalam bentuk Animasi.

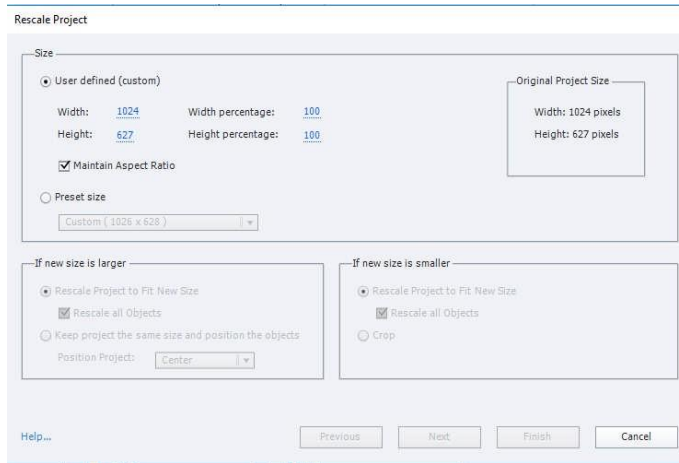
## 17. Menu Modify



Gambar 1.74 Menu Modify

Beberapa Tool-tool pada menu modify yaitu :

a. Rescale Project : untuk mensistemkan Project.



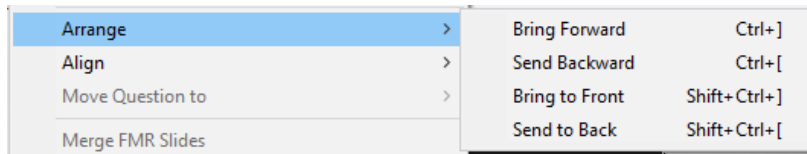
Gambar 1.75 Tampilan Rescale Project

b. Replace Smart Shape : untuk menggantikan bentuk yang cerdas atau cepat.

c. Redraw Smart Shape : untuk menata bentuk.

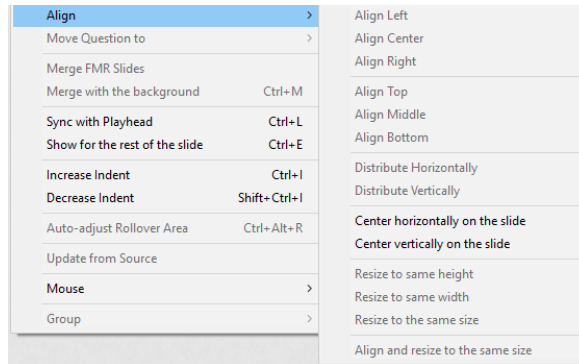
d. Save Smart Shape : untuk menyimpan bentuk.

e. Arrange : untuk mengatur Project.



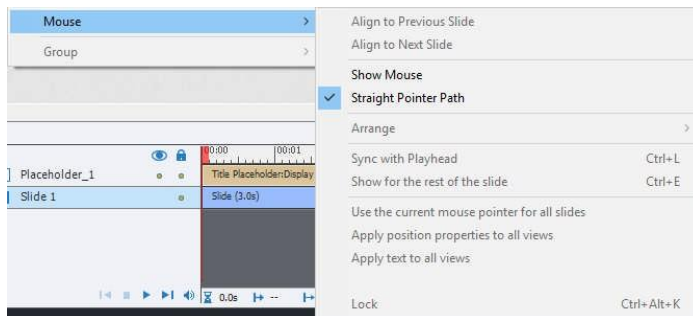
Gambar 1.76 Tampilan Arrange

f. Allign : untuk mengatur posisi shape yang kita buat



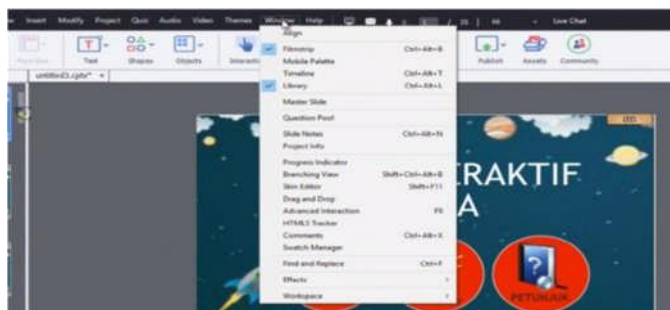
Gambar 1.77 Tampilan Allign

- g. Move Question to : untuk memindahkan ke Quiz 1 atau ke project.
- h. Merge FMR Slide : untuk menggabungkan Slide FMR.
- i. Merge with the background : untuk menggabungkan dengan background.
- j. Group : untuk membuat kelompok project.
- k. Mouse : untuk mengatur jenis mouse pada project yang akan dibuat



Gambar 1.78 Tampilan Tool Mouse

## 18. Menu Windows



Gambar 1.79 Tool-tool pada Menu Project

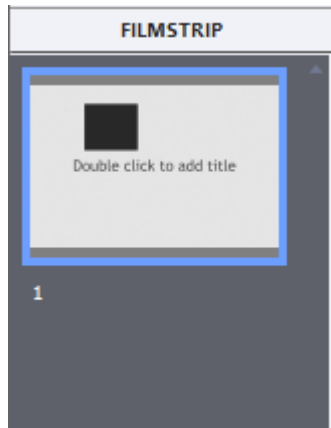
Beberapa Tool-tool pada menu Project yaitu :

a. Align : untuk meluruskan garis .



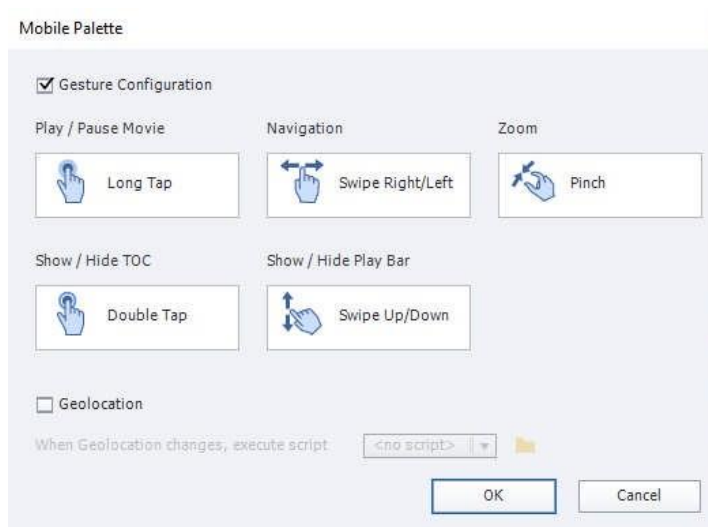
Gambar 1.80 Tampilan Align

b. Filmstrip : untuk menampilkan strip film.



Gambar 1.81 Tampilan Filmstrip

c. Mobile Palette : untuk menampilkan mobile palette.



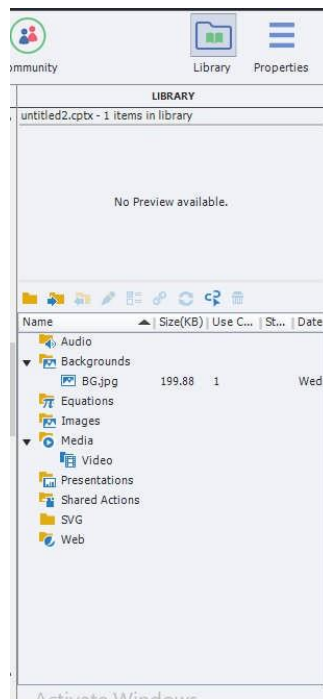
Gambar 1.82 Tampilan Mobile Palette

d. Timeline : untuk memunculkan garis waktu.



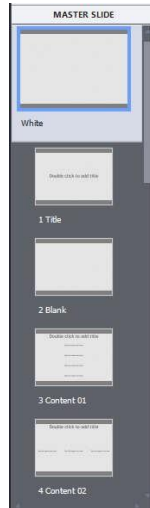
Gambar 1.83 Tampilan Timeline

- e. Library : Tempat menyimpan berbagai file atau gambar pada Adobe Captivate



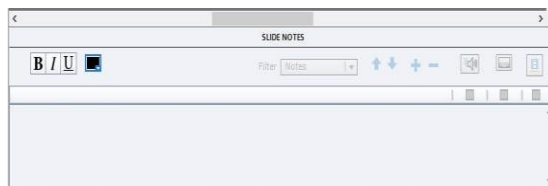
Gambar 1.84 Tampilan Library

- f. Master Slide : untuk menampilkan slide-slide.



Gambar 1.85 Tampilan Master Slide

- g. Question Pool : untuk menampilkan pool untuk pertanyaan.
- h. Slide Notes : untuk catatan dari slide.



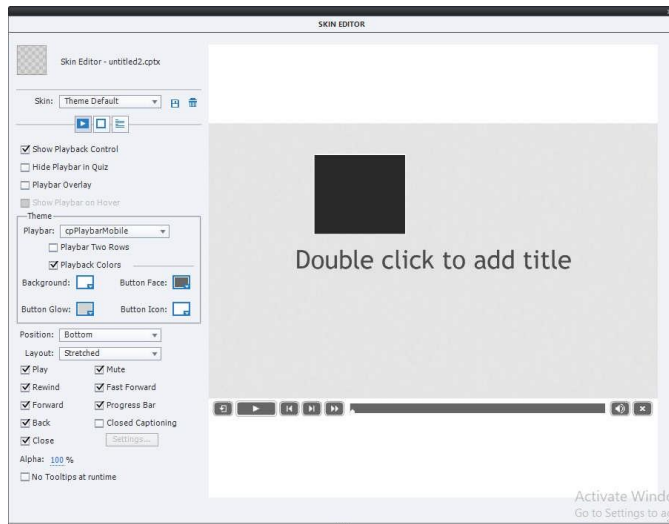
Gambar 1.86 Tampilan Slide Notes

- i. Project Info : untuk melihat info dari project.



Gambar 1.87 Tampilan Project Info

- j. Progress Indicaror : untuk menampilkan program indikator.
- k. Skin Editor : untuk mengedit skin.



Gambar 1.88 Tampilan Skin Editor

- l. Drag and Drop : untuk menyeret atau melepaskan.



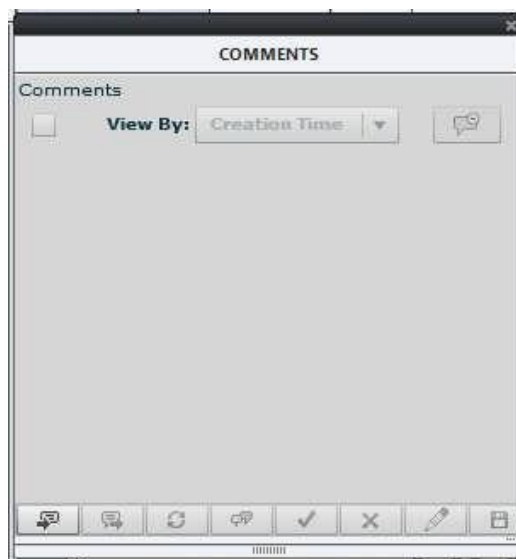
Gambar 1.89 Tampilan Drag and Drop

- m. HTML5 Tracker : untuk melacak HTML5.



Gambar 1.90 Tampilan HTML5 Tracker

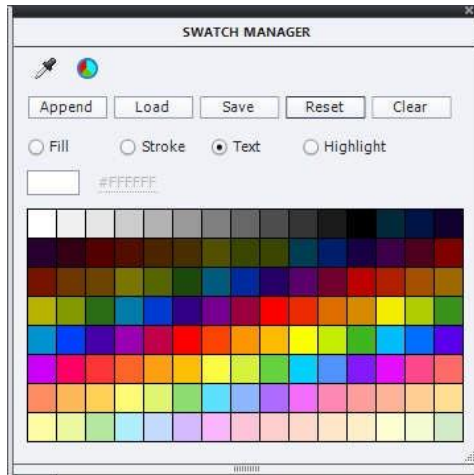
n. Comment : Untuk membuat komentar pada project



Gambar 1.91 Tampilan Comment

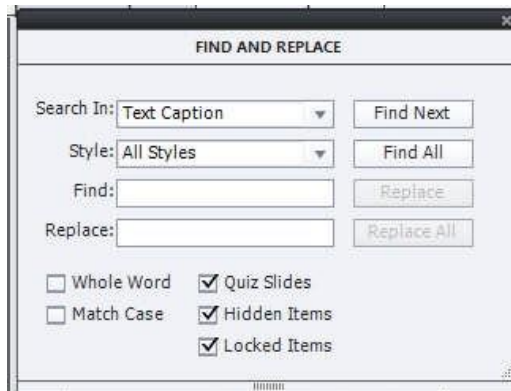
o. Swatch Manager : untuk mengatur swatch atau warna pada project





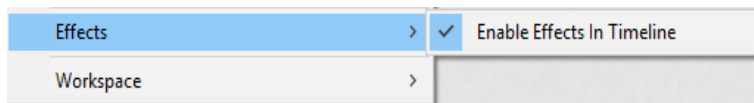
Gambar 1.92 Tampilan Swatch Manager

p. Find and Replace : untuk menemukan atau menggantikan.



Gambar 1.93 Tampilan Find and Replace

q. Effects : untuk memilih efek yang diinginkan.



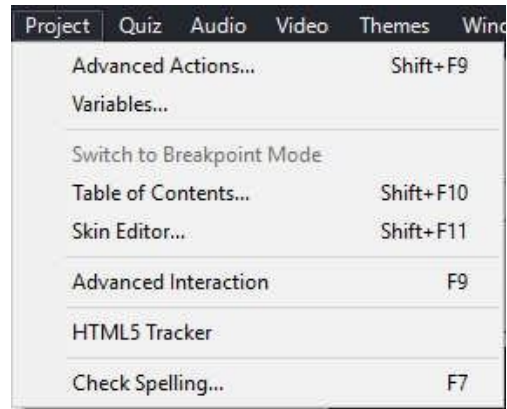
Gambar 1.94 Tampilan Tool Effects

r. Workspace : untuk menampilkan ruang yang sedang bekerja.



Gambar 1.95 Tampilan Tool Workspace

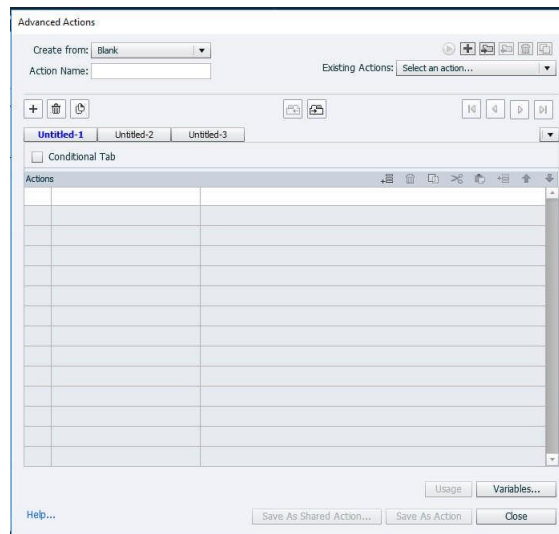
## 19. Menu Project



Gambar 1.96 Menu Project

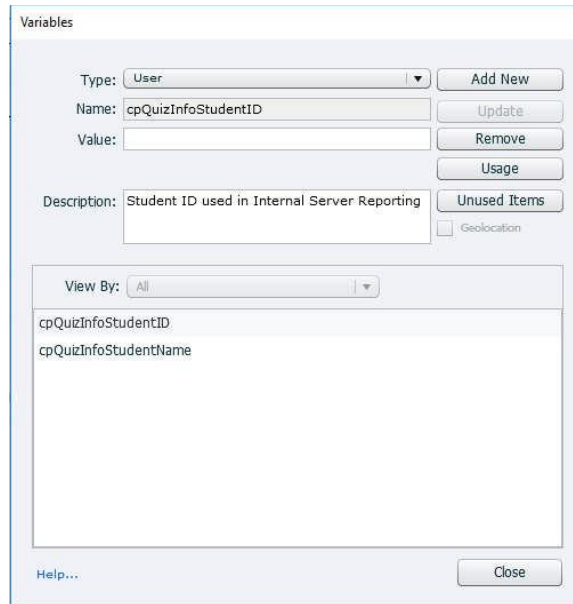
Beberapa Tool-tool pada menu Project yaitu :

- a. Advanced Actions : untuk menindak lanjut project atau aksi lanjutan.



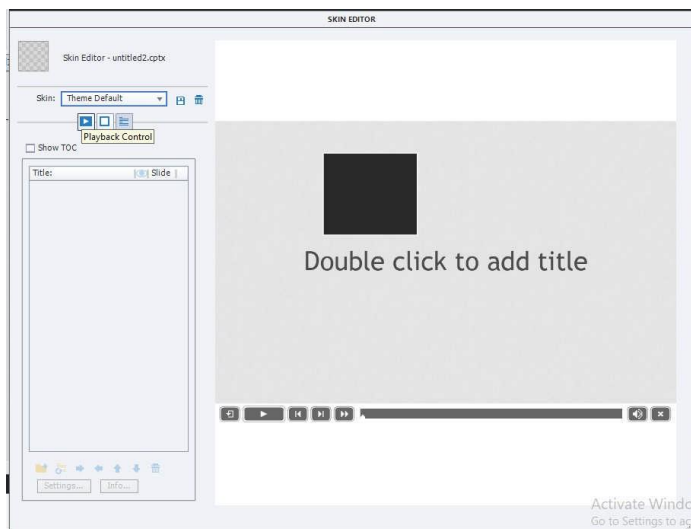
Gambar 1.97 Tampilan Advanced Actions

- b. Variable : untuk mengatur nilai atau untuk menambahkan media yang baru.



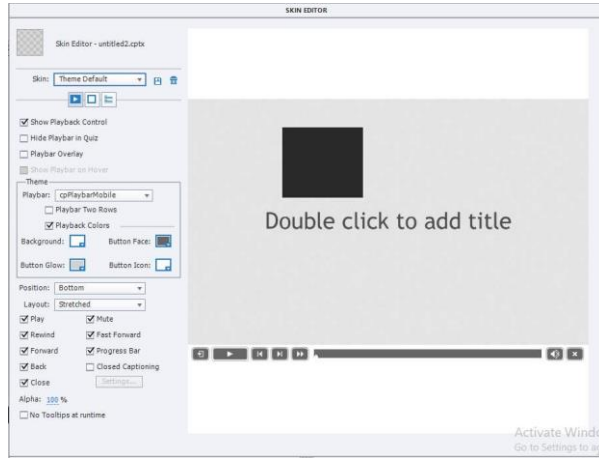
Gambar 1.98 Tampilan Variables

- c. Switch to Breakpoint Mode : untuk mode tombol henti.
- d. Table of Contents : untuk tabel-tabel konten atau menu yang kita butuh kan.



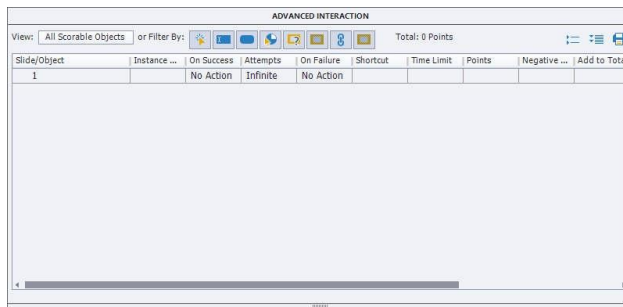
Gambar 1.99 Tampilan Table of Contents

- e. Skin Editor : untuk mengedit Skin.



Gambar 1.100 Tampilan Skin Editor

f. Advanced Interaction : untuk mengatur interaksi lanjutan.

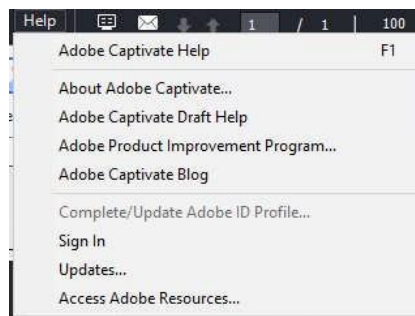


Gambar 1.101 Tampilan Advanced Interaction

g. HTML5 Tracker : jejak dari HTML5

h. Check Spelling : untuk mengecek ejaan dari media-media.

## 20. Menu Help



Gambar 1. 102 Menu Help

Beberapa Tool-tool pada menu Help yaitu :

- a. Adobe Captivate Help : untuk memberikan bantuan pada Adobe Captivate.
- b. About Adobe Captivate : untuk mengetahui tentang Adobe Captivate.



Gambar 1.103 Tampilan About Adobe Captivate

- c. Adobe Captivate Draft Help : untuk mengetahui konsep bantuan Adobe Captivate.
- d. Adobe Captivate Blog : untuk memblog Adobe Captivate.
- e. Sign In : untuk mengapdets ID atau untuk masuk.
- f. Updates : untuk mengapdets atau mempebaharui.
- g. Access Adobe Resources : untuk mengakses sumber dari adobe.

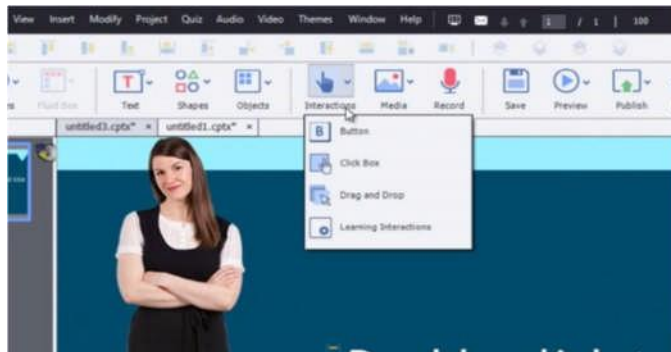
## 21. Menu Themes

Menu Themes adalah menu yang digunakn untuk memilih tema yang ingin Anda gunakan dalam project Anda.



Gambar 1. 104 Menu Themes

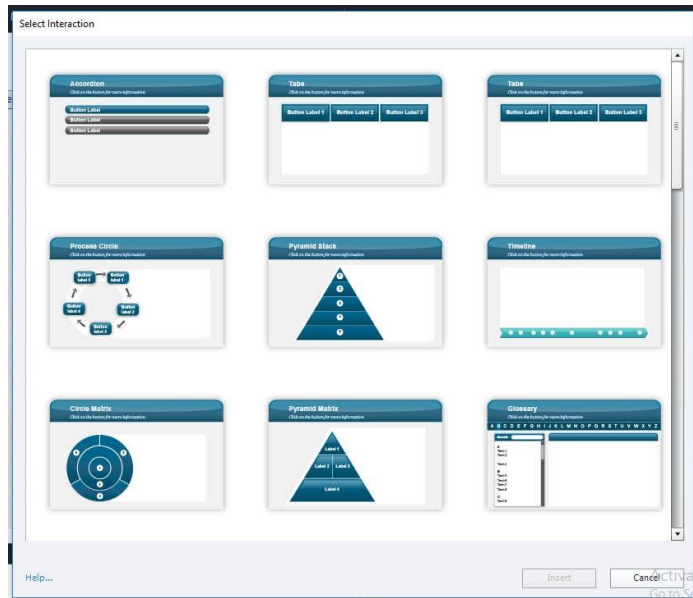
## 22. Menu Interaction



Gambar 1.105 Menu Interaction

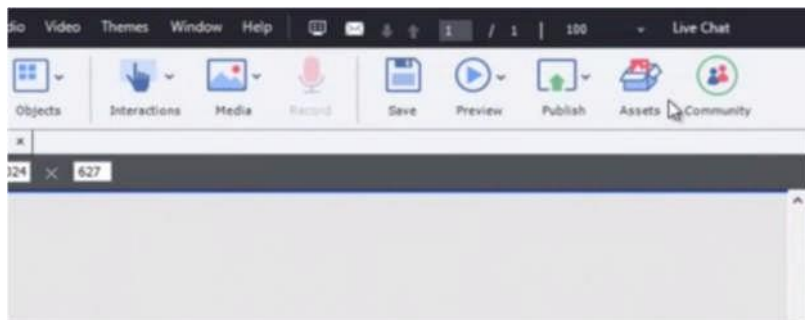
Beberapa Tool-tool pada menu Interaction yaitu:

- a. Button : untuk membuat tombol.
- b. Click Box : untuk mengklik kotak.
- c. Drag and Drop : untuk menyeret atau melepaskan.
- d. Learning Interaction : untuk mempelajari interaksi apa saja yang akan digunakan.



Gambar 1.106 Tampilan Learning Interaction

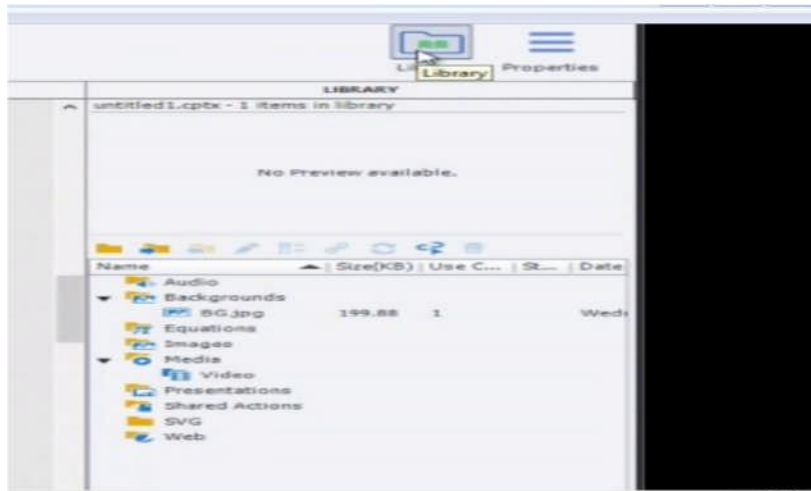
### 23. Menu Assets



Gambar 1.107 Menu Assets

Menu Assets adalah menu yang digunakan untuk memilih object-object yang ingin kita gunakan. Misalnya : business, casual, dan lain-lain.

### 24. Menu Library



Gambar 1. 108 Tampilan menu Library

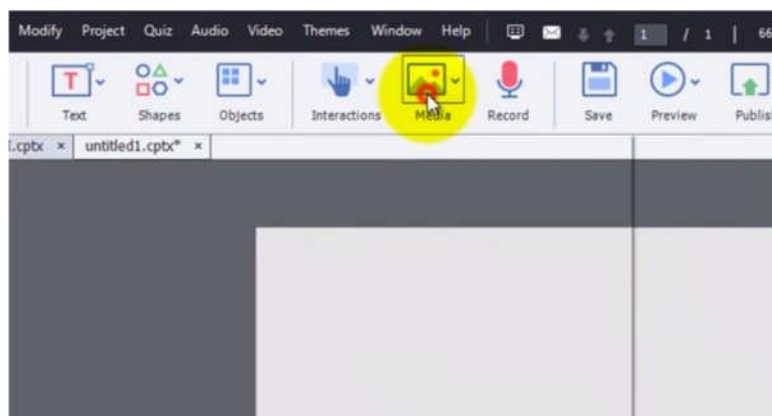
Menu Library adalah menu yang digunakan untuk membuka beberapa pilihan misalnya audio, background, equation, image, media, SVG, presentations, dan web. Menu library juga bisa digunakan untuk open library dan import library.

#### D. Project Program Adobe Captivate

##### **Memasukkan Gambar**

ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam memasukkan gambar diantaranya:

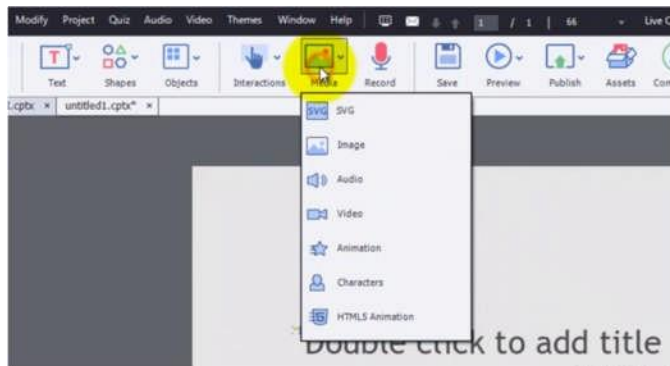
1. Klik Menu media yang ada di atas layar



Gambar 1.109 Menu Media

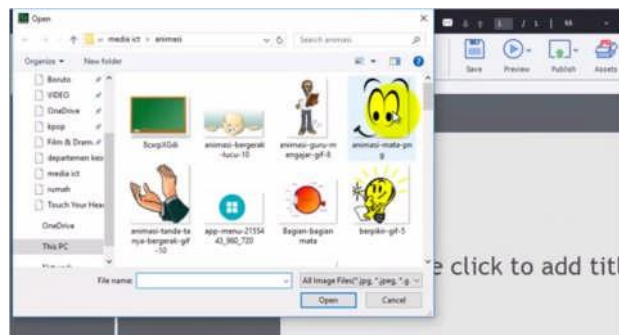


2. Kemudian akan muncul beberapa pilihan diantara beberapa pilihan seperti gambar berikut:



Gambar 1.110 Tampilan Menu Media

3. Setelah itu pilihlah pilihan **image** sehingga anda akan terhubung dengan penyimpanan komputer. Pilihlah gambar yang ingin anda masukan, misalnya seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.111 Memilih Gambar

4. Setelah memilih gambar yang sesuai klik tombol open dan gambar akan secara otomatis masuk kedalam project yang dibuat. Sedangkan untuk mengatur ukuran gambar kita bisa menarik titik putih yang ada di pinggir gambar tersebut

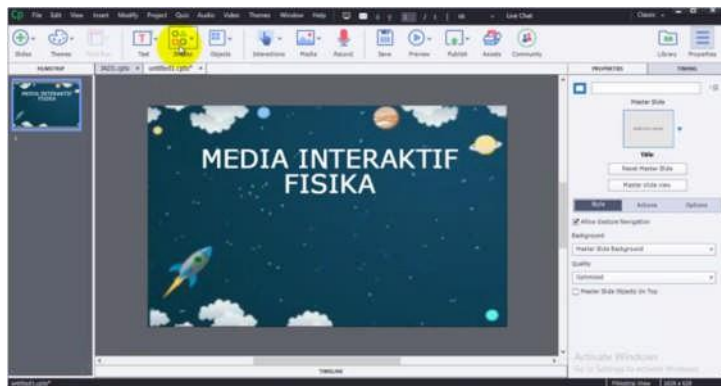


Gambar 1.112 Mengatur ukuran Gambar

### Membuat berbagai bentuk shape

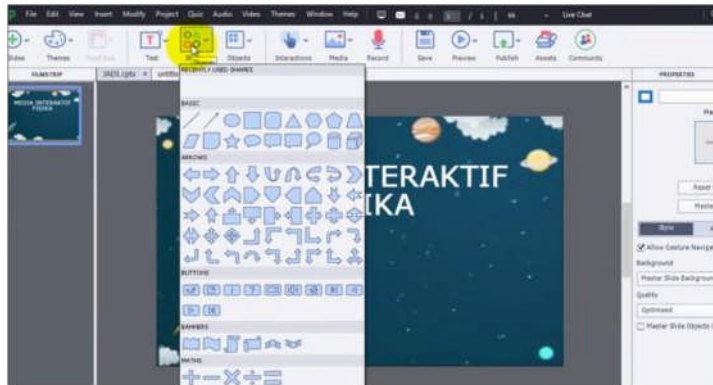
Untuk membuat berbagai bentuk shape ada beberapa hal yang perlu kita lakukan diantaranya:

1. Pertama-tama klik tombol shape yang ada di bagian atas layar seperti gambar berikut:



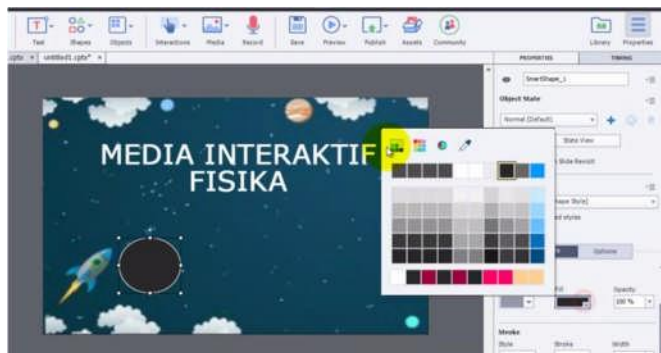
Gambar 1.113 Menu Shape

Kemudian akan muncul berbagai pilihan bentuk, pilihlah salah satu bentuk yang diinginkan



Gambar 1.114 Berbagai menu Shape

2. Setelah memilih bentuk shape yang sesuai berikutnya aturlah gambar agar lebih bagus pada menu properties bagian style misalnya mengatur warna dll.



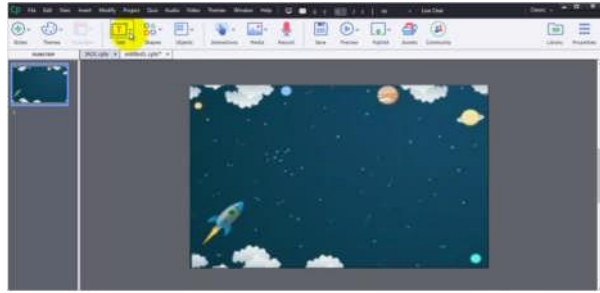
Gambar 1.115 Mengatur Warna Shape

3. Setelah mengatur gambar maka anda akan mendapatkan bentuk yang anda inginkan, anda hanya perlu mengulangi langkah-langkah diatas untuk mendapatkan bentuk lainnya

### **Memasukan teks**

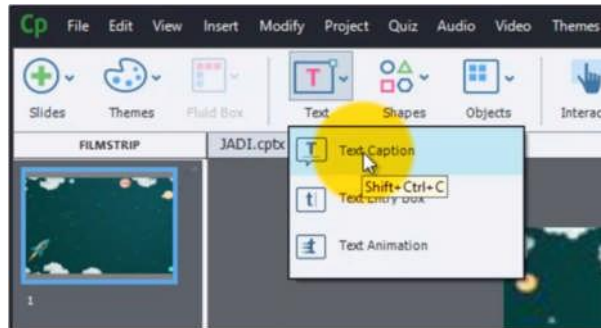
Untuk memasukan teks ada beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya:

- 1) Yang pertama klik menu text yang ada diatas layar



Gambar 1.116 Menu Teks

- 2) setelah mengklik tombol text akan muncul beberapa pilihan, diantara pilihan tersebut pilihlah text caption seperti dibawah ini:



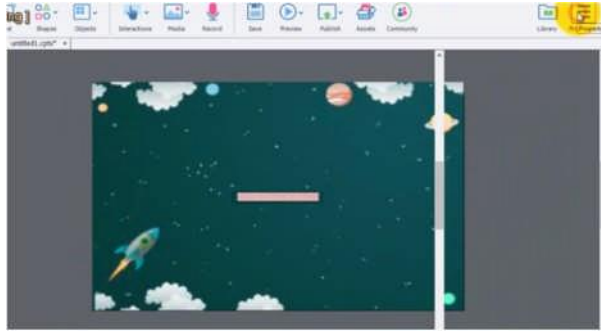
Gambar 1.117 Memilih Text Caption

- 3) setelah memilih text caption akan muncul tempat untuk menulis, tuliskan text yang anda inginkan



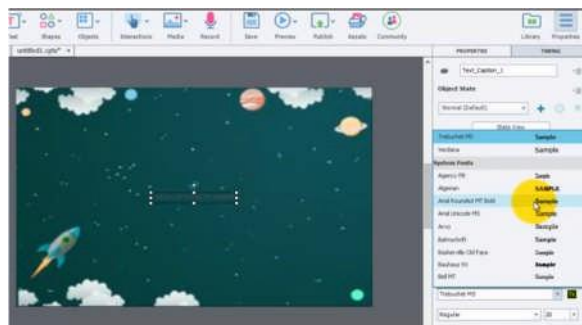
Gambar 1.118 Tampilan Menulis Teks

- 4) Untuk mengatur tulisan sesuai dengan yang kita inginkan klik tombol property yang ada di bagian kiri atas



Gambar 1.119 Klik Properti

- 5) setelah anda mengklik tombol properties anda dapat mengatur jenis tulisan, ukuran tulisan, dll seperti gambar berikut:



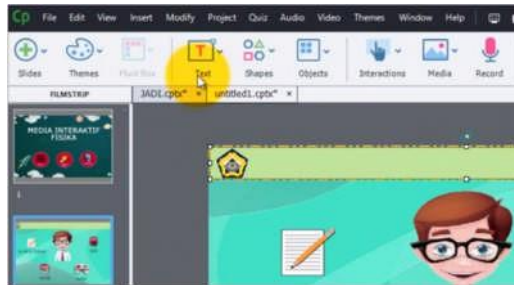
Gambar 1.120 Mengatur Tulisan

- 6) Setelah tulisan diatur anda dapat mengulangi langkah-langkah diatas untuk memasukan tulisan lainnya.

### **Membuat Teks Animation**

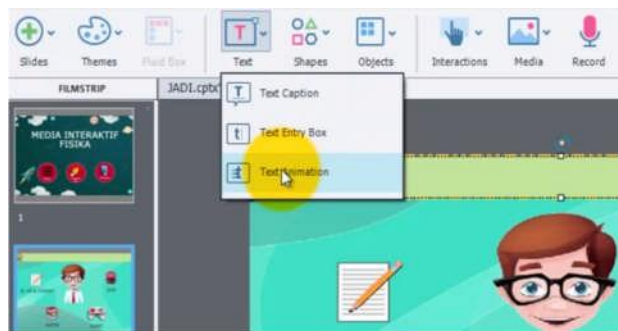
Untuk membuat text animation ada beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya

- 1) pertama klik menu text



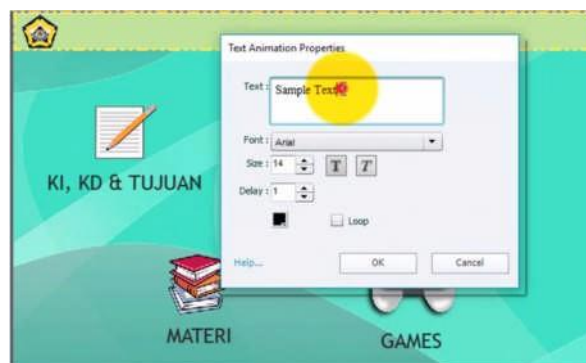
Gambar 1.121 Klik Menu Text

2) Setelah mengklik menu text pilihlah menu text animation seperti dibawah ini



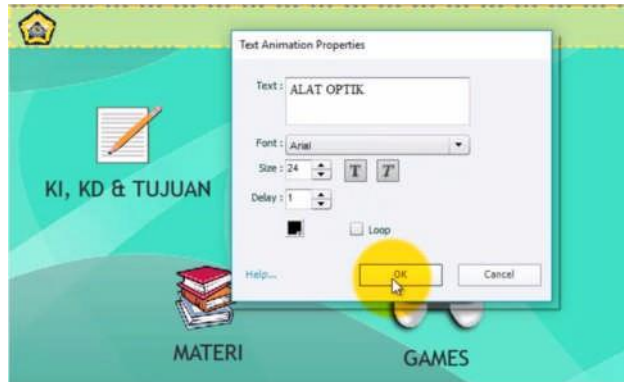
Gambar 1.122 Pilih Text Animation

3) Setelah mengklik text animation tulislah text yang di inginkan



Gambar 1.123 Menulis Teks yang Diinginkan

4) Setelah menulis text yang di inginkan dan mengaturnya tekan oke



Gambar 1.124 Klik Oke

5) Setelah mengklik oke anda dapat melihat hasil pada menu preview



Gambar 1.125 Klik Preview

6) Setelah mengklik menu preview pilihlah menu from this slide untuk melihat hasil project

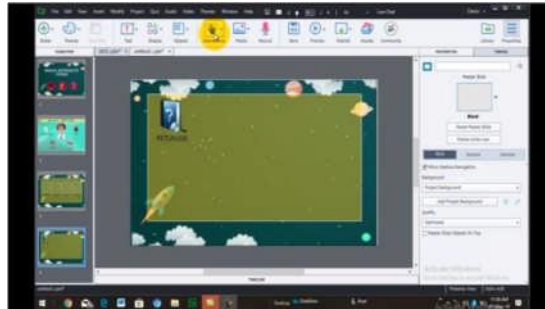


Gambar 1.126 Klik From This Slide

## Scrolling Text

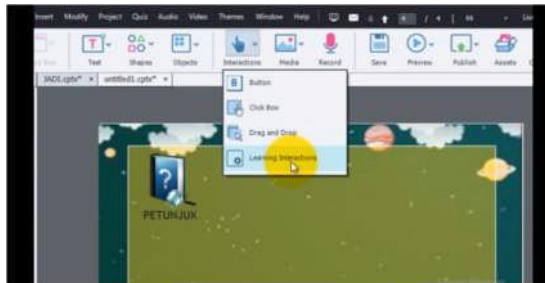
Beberapa langkah yang harus dilakukan untuk membuat scrolling text diantaranya yang

- 1) pertama klik menu instruction pada bagian atas layar



Gambar 1.127 Klik Menu Interaction

- 2) Setelah mengklik instruction akan ada beberapa menu yang tersedia kemudian pilihlah menu “learning instruction”



Gambar 1.128 Klik Learning Interactions

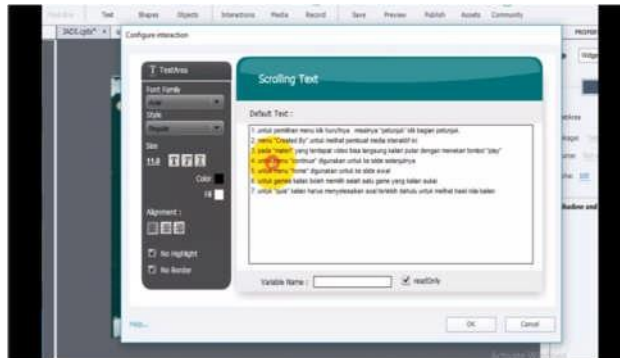
- 3) Setelah mengklik learning instruction akan muncul menu seperti dibawah ini kemudian pilih scrolling text



Gambar 1.129 Pilih Scrolling Text



4) Setelah mengklik scrolling text masukan text yang di inginkan



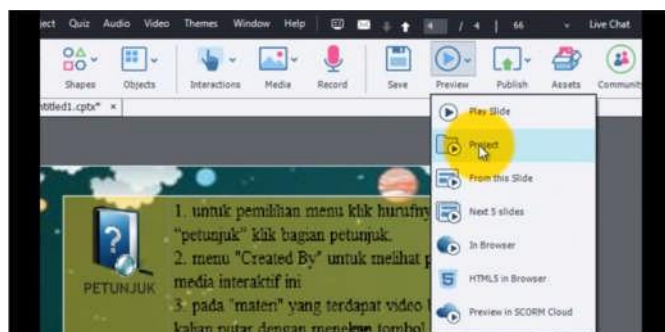
Gambar 1.130 Memasukkan Teks

5) Setelah memasukan text aturlah text sesuai dengan yang diinginkan seperti di bawah ini:



Gambar 1.131 Mengatur Scrolling Text

6) Setelah diatur anda dapat melihat project yang dibuat pada menu preview dan klik ombol project



Gambar 1.132 Melihat Tampilan Project

## Membuat Button

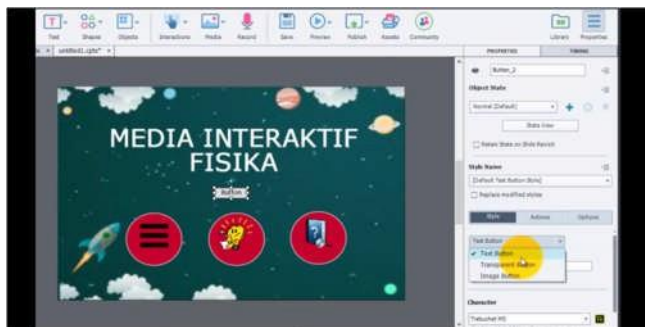
Untuk membuat button ada beberapa hal yang harus dilakukan diantaranya

- 1) klik menu interaction yang ada diatas layar kemudian pilih button



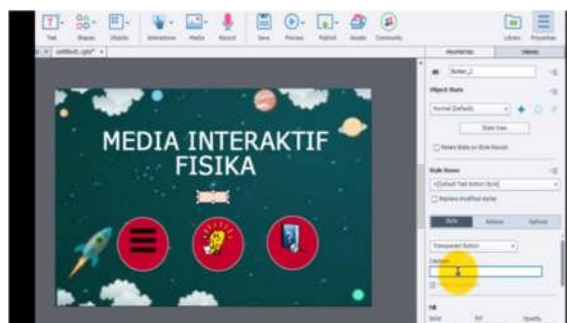
Gambar 1.133 Klik Button

- 2) Setelah mengklik buton akan muncul seperti gambar di bawah ini, pada menu properties pilih text buton seperti gambar dibawah



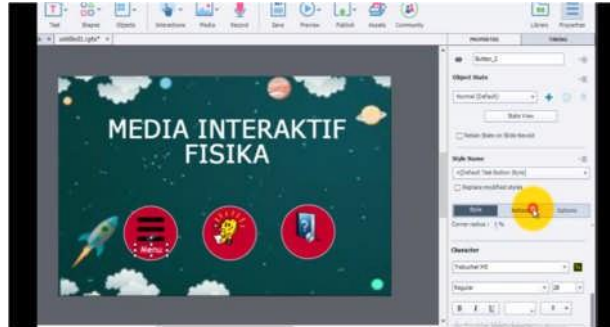
Gambar 1.134 Klik Text Button

- 3) Kemudian tulis hal yang di inginkan pada menu caption yang ada di properties



Gambar 1.135 Klik Caption

- 4) Kemudian untuk menjadikan tulisan sebagai sebuah button klik menu action di properties



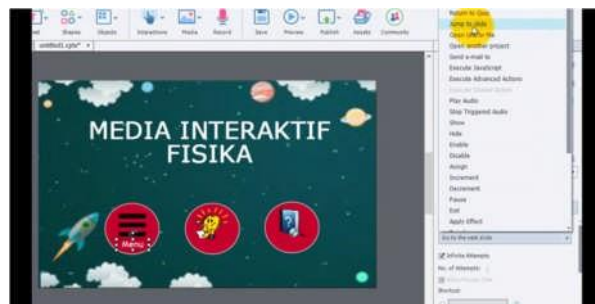
Gambar 1.136 Klik Action

- 5) Untuk membuat tujuan dari button yang telah dibuat kita harus membuat sklide baru dengan cara klik menu slide yang ada di layar bagian atas



Gambar 1.137 Klik Insert Slide

- 6) Kemudian klik kembali button yang dibuat setelah itu klik lagi action go to di properties dan pilih menu jump to slide



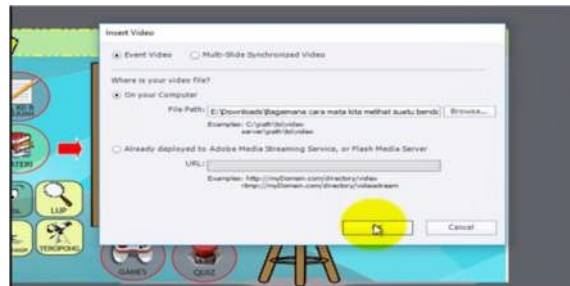
Gambar 1. 138 Klik Jumpt to Slide

7) Untuk membuat button yang lain ulangi langkah langkah yang sama.

### Membuat Video

Berikut adalah beberapa langkah untuk memasukkan video, antara lain :

- 1) Pilih menu **Video** **Insert Video**, lalu pilih **Browse**.
- 2) Pilih video yang akan Anda masukkan, lalu **Open**.
- 3) Lalu klik **Ok**.



Gambar 1.139 Memasukkan video

- 4) Kemudian Anda bisa mencobanya dengan cara : Pilih **Preview Project**.

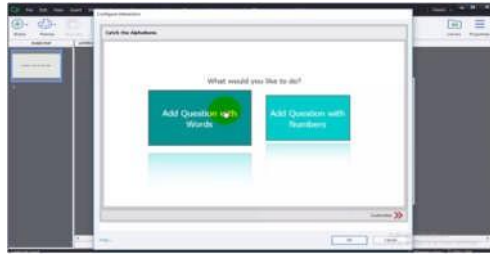


Gambar 1.140 Melihat Tampilan Video

### Membuat Game

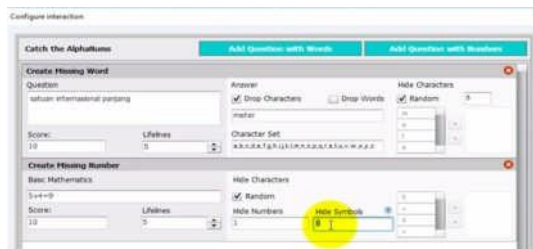
Berikut adalah beberapa langkah untuk membuat Games Catch Alphanums, antara lain :

- 1) Pilih Menu **Interactions** **Learning Interactions**
- 2) Lalu Anda pilih **Games Catch Alphanums**, klik **Insert**.
- 3) Pilih “**Add Question With Words**”, lalu **Ok**.



Gambar 1. 141 Memilih Jenis Games

4) Lalu akan muncul seperti tampilan berikut



Gambar 1.142 Mengatur Tampilan Games

**Cacatan :**

**Reate missing Words**

Anda isi “Question” untuk membuat pertanyaannya, lalu isi “answer” untuk jawabannya. Pilih “Drop Characters” dan untuk Hide Characters pilih “Random” dan diisi dengan angka 5. Untuk score sesuaikan saja misalnya 10, untuk lifelines pilih 5 dan untuk Characters Set pilih a sampai z.

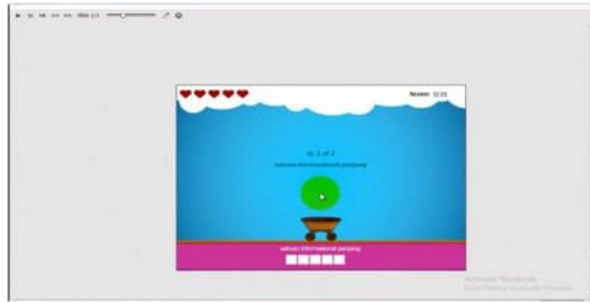
**Reate missing Numbers**

Anda isi “Baisc Matematic” untuk membuat soal, hide numbers pilih angka 1, untuk Untuk score sesuaikan saja misalnya 10, untuk lifelines pilih 5 dan untuk Hide Characters pilih “Random”.

5) Selanjutnya Anda akan membuat petunjuk untuk Games tersebut dengan cara klik **Costomize**, lalu pilih **Instructions** dengan memilih **Edit**. Maka Anda bisa membuat petunjuk dari Games tersebut.

6) Kemudian Anda bisa mencobanya dengan cara : Pilih **Preview Project**.





Gambar 1. 143 Tampilan Games

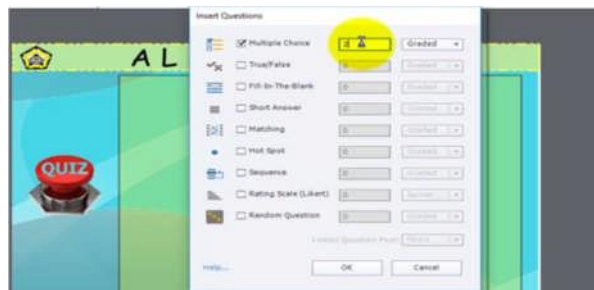


Gambar 1.144 Tampilan apabila jawaban Games Benar

### Membuat Quiz

Berikut adalah beberapa langkah untuk membuat Quiz Multiple Choice, antara lain :

- 1) pilih Menu **Quiz**      **Question Slide.**
- 2) lalu pilih **Multiple Choice**, isikan kolom (misal kita akan membuat dua soal, maka isikan kolom dengan angka 2)



Gambar 1.145 Quiz Multiple Choice

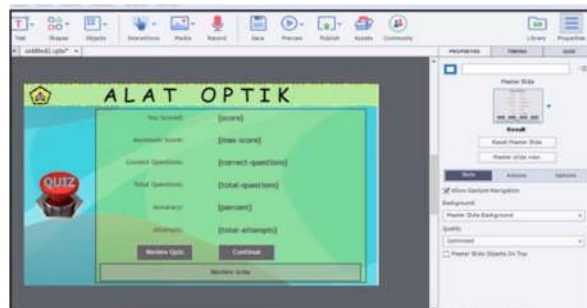
- 3) lalu **OK**

- 4) jika ingin menambahkan jawabannya klik **Answer**, lalu isikan tabel sesuai dengan angka yang diinginkan. Masukkan 5



Gambar 1.146 Untuk Menambahkan Jawaban

- 5) klik **Shuffle Answer** untuk jawabannya menjadi random.  
6) Web Safe Font pilih **Times New Romans** dengan ukuran huruf **18**.  
7) Untuk jawaban yang benar klik **Jawaban yang benar misal C**,  
8) Lalu klik **Points 50** (karena hanya 2 soal)  
9) Berikut Anda dapat mengatur untuk skor, skor maksimum dan lain-lainnya.



Gambar 1.147 Tampilan Poin

- 10) Jika Anda sudah selesai untuk mengatur point maka Anda dapat mencobanya dengan cara : Pilih **Preview** → **Project**.

### Memasukkan Audio

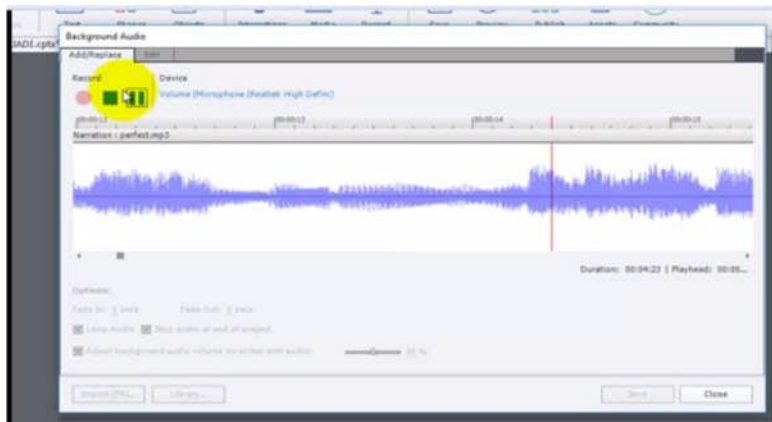
Berikut adalah beberapa langkah untuk memasukkan Audio, antara lain :

- 1) Pilih Menu **Audio** → **Import to**, lalu pilih **Background** (karena akan memasukkan Audio pada setiap Background).



Gambar 1.148 Memasukkan audio

- 2) Masukkan lagu yang Anda inginkan, lalu **Open**.
- 3) Lalu kalau Anda ingin menguji atau mengedit musik yang dimasukkan seperti pada gambar berikut



Gambar 1.149 Tampilan Musik

- 4) Lalu tekan **Save**.
- 5) Kemudian Anda bisa mencobanya dengan cara : Pilih **Preview** → **Project**.

E. Publish Program Adobe Captivate

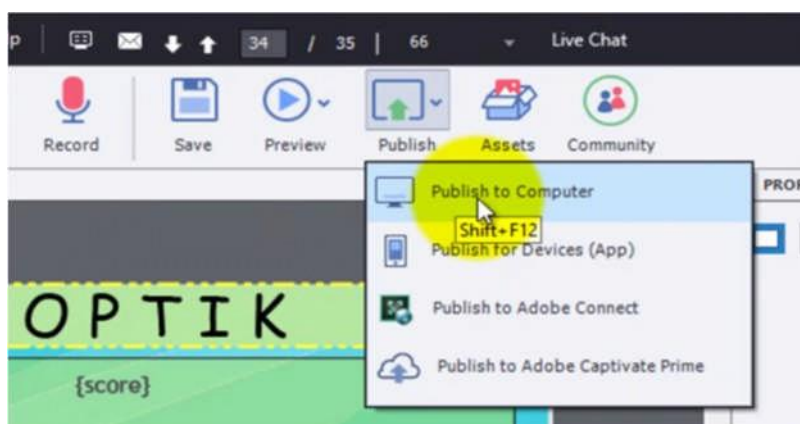
**Mempublikasikan Project sebagai bekas *Stand-alone (EXE)***

Anda dapat membuat aplikasi *Stand-alone* dari project Adobe Captivate. Dengan cara ini anda dapat memperoleh berkas EXE yang langsung bisa dijalankan dalam lingkungan Sistem Operasi Windows.

Langkah-langkah untuk menghasilkan EXE :



1. Bukak sebuah Project Adobe Captivate.
2. Pilih menu **File** → **Publish**.



Gambar 1.150 Publish Project

3. Dalam kotak dialog Publish, pilih Standalone dan gunakan beberapa isian lainnya :

### **Project Title**

Ketik nama berkas tanpa ekstensi berkas (EXE).

### **Folder**

Ketik nama folder tempat penyimpanan berkas atau klik tombol Browse untuk memilih folder tempat penyimpanan berkas EXE-nya.

4. Lengkapi isian keluaran berikut ini (**Output Options**) :

### **Zip files**

Pilihan ini digunakan untuk membuat berkas ZIP yang mengandung berkas EXE Anda (Program seperti WinZip atau WinRAR dapat digunakan untuk membuka berkas jenis ini).

### **Full screen**

Pilihan ini digunakan untuk menjalankan EXE secara mode layar penuh atau *full screen mode*.

**Cacatan :** jika Anda memilih opsi AICC atau SCORM untuk project Anda, maka pilihan layar penuh tidak dapat dilakukan.

## Generate autorun for CD

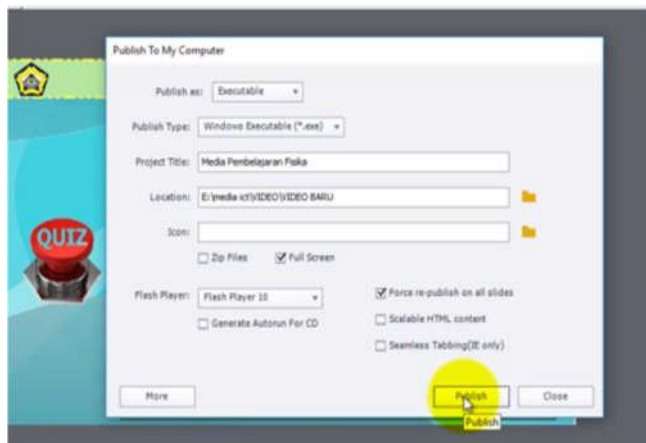
Pilihan ini digunakan untuk memastikan berkas keluar akan dijalankan secara otomatis jika berkas EXE-nya disimpan dalam CD (secara otomatis akan dihasilkan berkas autorun.inf di folder penyimpanan yang terkait).

## Flash Player Version

Adobe Captivate menghasilkan berkas SWF dalam format versi flash yang dipilih.

5. Area **The Project Information** akan menampilkan statistik project yang mencakup ukuran (resolusi), jumlah slide, informasi audio, detail elearning, *accessibility compliance* dan kontrol pemutaran project yang bersangkutan. Untuk merubah opsi di area ini, klik teks berwarna biru. Untuk mengubah preferensi klik pada tombol **Preference**.

6. Jika telah selesai, klik **Publish**.



Gambar 1.151 Tampilan Akhir Publish EXE

## 1. Mempublikasikan Project sebagai berkas HTML5

Anda dapat mempublikasikan project Adobe Captivate sebagai berkas HTML5. Berkas SWF yang dihasilkan secara bebas atau ditampilkan melalui halaman website Anda.

**Cacatan** : untuk menggunakan project yang telah dipublikasi dalam format HTML5, Anda harus memiliki Flash Player dengan versi terakhir atau minimal sama dengan versi berkas HTML5 yang dihasilkan.

Untuk menghasilkan berkas HTML5:

a. Bukak sebuah Project Adobe Captivate.

b. Pilih menu **File** □ **Publish**

c. Dalam kotak dialog **Publish**, pilih **HTML5**, dan gunakan beberapa isian berikut :

### **Project Title**

Ketik nama berkas tanpa ekstensi berkas (**HTML5**).

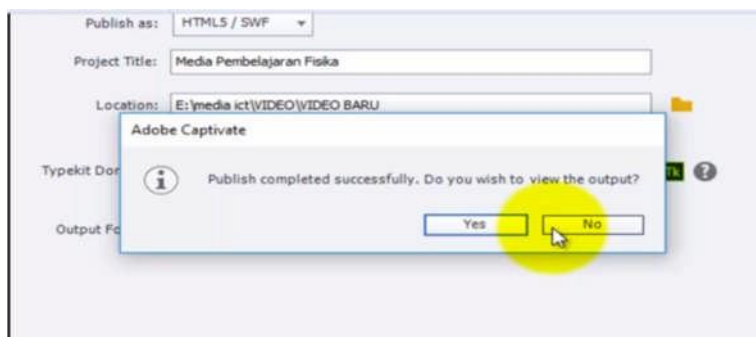
### **Folder**

Ketik nama folder tempat penyimpanan berkas atau klik tombol Browse untuk memilih folder tempat penyimpanan berkas SWF-nya.

d. Lengkapi isian keluaran berikut ini (**Output Options**) :

### **Zip files**

Pilihan ini digunakan untuk membuat berkas ZIP yang mengandung berkas SWF Anda (Program seperti WinZip atau WinRar dapat digunakan untuk membuka berkas jenis ini).



Gambar 1.152 Publish HTML5/SWF ZIP



Gambar 1.153 Tampilan Publish HTML5/ZIP

### Full sreen

Pilihan ini digunakan untuk menjalankan SWF secara mode layar penuh atau *full screen mode*.

**Cacatan :** jika Anda memilih opsi AICC atau SCORM untuk project Anda, maka pilihan layar penuh tidak dapat dilakukan.

**Cacatan :** jika Anda memilih opsi *full screen*, Adobe Captivate akan membuat dua berkas HTML untuk mengakomodasikan sistem operasi XP Service Pack 2. Gunakan kedua berkas HTML tersebut bersama dengan berkas SWF sehingga saat Anda mempublikasikan project tidak akan mendapatkan pesan peringatan (*warning message*) SP2. Anda harus membuat link ke berkas HTML dengan nama tambahan “fs”, misalnya, “proyeku\_fs.htm”. berkas HTML dengna tambahan “fs” akan merujuk ke berkas HTML yang kedua sehingga proyek Anda bisa dijalankan.

### Generate autorun for CD

Pilihan ini digunakan untuk memastikan berkas keluar akan dijalankan secara otomatis jika bertkas SWF-nya disimpan dalam CD (secara otomatis akan dihasilkan berkas autorun.inf di folder penyimpanan yang terkait).

### Export HTML5

Opsi ini digunakan untuk berkas standar.js yang digunakan untuk menyatukan berkas SWF berkas HTML yang dihasilkan.

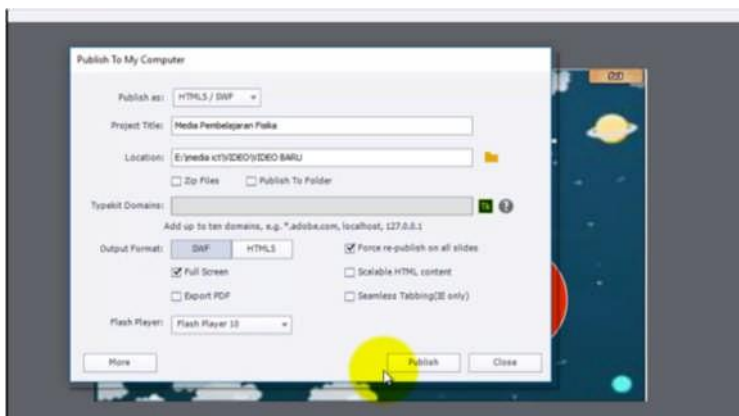
## Send PENS notification

Opsi ini digunakan untuk mengirimkan notifikasi project memenuhi PENS compliance.

## Flash Version

adobe Captivate menghasilkan berkas SWF sesuai dengan versi Flash yang dipilih.

**Cacatan :** PENS diaktifkan hanya pada saat pelaporan, dari menu **Edit** pilih **Preferences**. Pada menu **Quiz**, klik **Reporting** dan pilih **Enable Reporting**.



Gambar 1.154 Tampilan Publish Full sreen HTML5/SWF

e. Area **The Project Information** akan menampilkan statistik project yang mencakup ukuran (resolusi), jumlah slide, informasi audio, detil eleaning, *accessibility compliance* dan kontrol pemutaran project yang bersangkutan. Untuk merubah opsi di area ini, klik teks berwarna biru. Untuk mengubah preferensi klik pada tombol **Preference**.

f. Jika sudah selesai, klik **Publish**.

## 2. Mempublikasikan Project ke WEB menggunakan FTP

Anda dapat mempublikasikan project Adobe Captivate sebagai halaman kemudian diupload menggunakan FTP.

Untuk mempublikasikan Project ke WEB menggunakan FTP :

a. Bukak sebuah Project Adobe Captivate.

b. Pilih menu **File** → **Publish**

c. Dalam kotak dialog **Publish**, pilih **FTP** dan gunakan beberapa isian berikut :

**Project Title**

Ketik nama berkas yang dikehendaki.

**Server**

Pilih nama dari server yang akan digunakan untuk mempublikasikan project Anda dan dilengkapi dengan fasilitas **FTP**. Untuk menambah sebuah server FTP, klik pada tombol **Browse** dan tambah atau hapus server menggunakan pilihan ini di dalam kotak dialog FTP Servers.

**Cacatan :** Anda tidak perlu membuat daftar server FTP yang terpisah untuk setiap project karena Adobe Captivate akan menyimpan perubahan daftar FTP secara otomatis. Perubahan ini juga akan disimpan pada saat *import* maupun *export*.

**Directory**

Ketik atau pilih untuk proses upload berkas-berkas.

**User name**

Ketik *username* dengan kelengkapan ijin untuk mempublikasikan berkas-berkas pada server yang terkait.

**Password**

Ketik *password* yang benar untuk username Anda.

**Port**

Ketik juga nomor port yang sesuai untuk proses upload berkas-berkas Anda ke server (nomor port 21 sering digunakan).

a. Pilih tipe berkas :

**SWF File**

Pilih ini untuk membuat berkas Flash SWF yang akan di-*upload* dengan FTP.

**Windows executable**

Pilih ini untuk membuat berkas stand-alone (EXE) yang akan di-*upload* menggunakan FTP. Selain itu aplikasi EXE juga bisa langsung dijalankan melalui komputer dengan sistem operasi Windows.

### **Project Files**

Pilih ini untuk membuat berkas-berkas project (.CP) yang akan di-*upload* melalui FTP. Hal ini sangat berguna jika Anda ingin men-*share* project dengan orang lain yang perlu membuka dan mengedit project yang bersangkutan.

b. (Opsional) Klik **Test Settings** untuk melakukan pengujian pengaturan atau *setting* yang telah dimasukkan untuk server. Anda akan menerima sebuah pesan konfirmasi yang menyatakan bahwa kondisi koneksi sukses atau mungkin pesan terjadinya kesalahan yang menjelaskan mengapa koneksi gagal dilakukan.

c. Lengkapi isian keluaran berikut ini (**Output Options**) :

### **Zip files**

Pilihan ini digunakan untuk membuat berkas ZIP yang mengandung berkas SWF Anda (Program seperti WinZip atau WinRar dapat digunakan untuk membuka berkas jenis ini).

### **Full screen**

Pilihan ini digunakan untuk menjalankan SWF secara mode layar penuh atau *full screen mode*.

**Cacatan** : jika Anda memilih opsi AICC atau SCORM untuk project Anda, maka pilihan layar penuh tidak dapat dilakukan.

### **Send PENS notification**

Opsi ini digunakan untuk mengirimkan notifikasi project memenuhi PENS compliance.

### **Export HTML**

Opsi ini digunakan untuk berkas standar.js yang digunakan untuk menyatukan berkas SWF berkas HTML yang dihasilkan.

## Flash Version

adobe Captivate menghasilkan berkas SWF sesuai dengan versi Flash yang dipilih.

**Cacatan** : PENS diaktifkan hanya pada saat pelaporan, dari menu **Edit** pilih **Preferences**. Pada menu **Quiz**, klik **Reporting** dan pilih **Enable Reporting**.

**d.** Area **The Project Information** akan menampilkan statistik project yang mencakup ukuran (resolusi), jumlah slide, informasi audio, detil eleaning, *accessibility compliance* dan kontrol pemutaran project yang bersangkutan. Untuk merubah opsi di area ini, klik teks berwarna biru. Untuk mengubah pferensi klik pada tombol **Preference**.

**e.** Jika sudah selesai, klik **Publish**.

**Cacatan** : Setelah berkas-berkas yang terkait di-*upload*, Anda dapat melihatnya melalui browser favorit Anda dengan memasukkan alamat web yang terkait, misalnya, <http://www.alamat.com/namaberkas.htm> dimana “[ww.alamat.com](http://www.alamat.com)” merupakan URL Anda dan “namaberkas.htm” adalah nama berkas yang Anda masukkan (ketik) pada langkah ke-3.

F. Pertanyaan Evaluasi (bobot nilai 30%):

- Apakah fungsi *Tool page break* pada MS word,
- Apakah Fungsi *Outline* di MS Word
- Apakah fungsi *Insert Caption* di MS word.
- Di menu apa kita bisa menemukan *Tool Insert Citation* di MS Word
- Bagaimana cara membuat daftar isi otomatis
- Apa fungsi dari *Bibliography* di MS. Word.

G. Tugas Kelompok dan Presentasi (bobot 60%):

Buatlah kelompok minimal 5 orang dengan tugas sebagai berikut :

- Buatlah makalah maksimal 20 halaman, dalam makalah tersebut terdapat cover, halaman pengantar, daftar isi, daftar gambar daftar tabel, daftar pustaka dengan mempraktekan materi otomatisasi yang telah



diajarkan sebelumnya. Tugas dikumpulkan secara online pada matakuliah daring yang telah di terapkan pada matakuliah ini. Waktu pengerjaan 1 minggu. Hasilnya akan dipresentasikan oleh perwakilan masing masing kelompok pada pertemuan dikelas.

Catatan : Contoh yang dibuat harus berbeda dengan kolompok yang lain

