

BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI (USER MANUAL)

PINGRUM (PEMINJAMAN RUANGAN)

Kelompok :

Dilla Saldia Fadilla (1177050029)

Siti Lutfia Dwi Agustini (1177050107)

Solihah Nurasiyah (1177050108)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen	4
1.2. Deskripsi Umum Sistem.....	4
1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	4
BAB II SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN	5
2.1. Perangkat Lunak.....	5
2.2. Perangkat Keras.....	5
BAB III TAMPILAN DAN CARA PENGGUNAAN	6
3.1. Tampilan Pemilihan Ruangan	6
3.2. Tampilan Pengisian Data	7
3.3. Tampilan Rincian Harga	8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tampilan pemilihan ruangan

Gambar 3.2. Tampilan pengisian data

Gambar 3.3. Tampilan rincian harga

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual aplikasi pingrum ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi pingrum untuk pengguna (user).

1.2. Deskripsi Umum Sistem

1. Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum pingrum yang dikembangkan. Aplikasi pingrum merupakan sebuah aplikasi berbasis dekstop yang bisa digunakan untuk menyewa ruangan/gedung yang ada di UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang meliputi : aula anwar musaddad, aula perpustakaan dan aula abjad soelaeman. Diaplikasi ini penyewa bisa memilih gedung yang akan disewa dan memilih tanggal penyewaan juga.

2. Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi Yang Akan Diimplementasikan

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

1.3.Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi Pingrum. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

1. BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

2. BAB II

Berisi perangkat yang digunakan untuk penggunaan aplikasi pingrum.

3. BAB III

Berisi user manual aplikasi pingrum yang diperuntukkan untuk pengguna.

BAB II

SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN

2.1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

1. Windows sebagai OS
2. Neatben sebagai IDE
3. Mysql untuk database sewa

2.2. Perangkat Keras

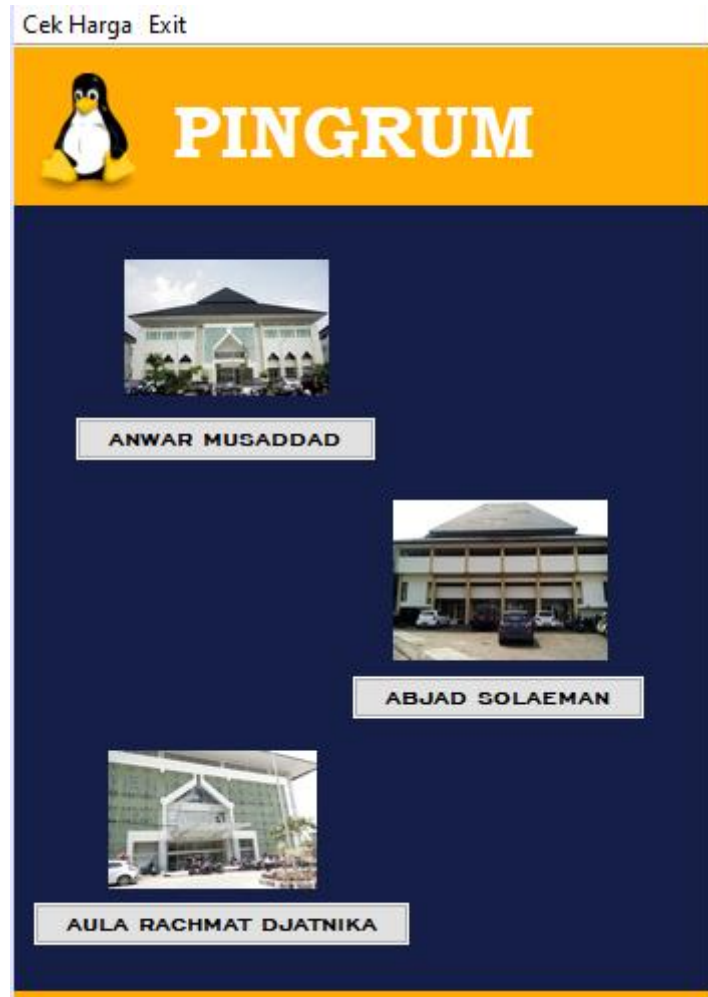
Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. Laptop dengan spesifikasi Ryzen AMD 3
2. Mouse sebagai peralatan antarmuka

BAB III

TAMPILAN DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Tampilan Pemilihan Ruangan



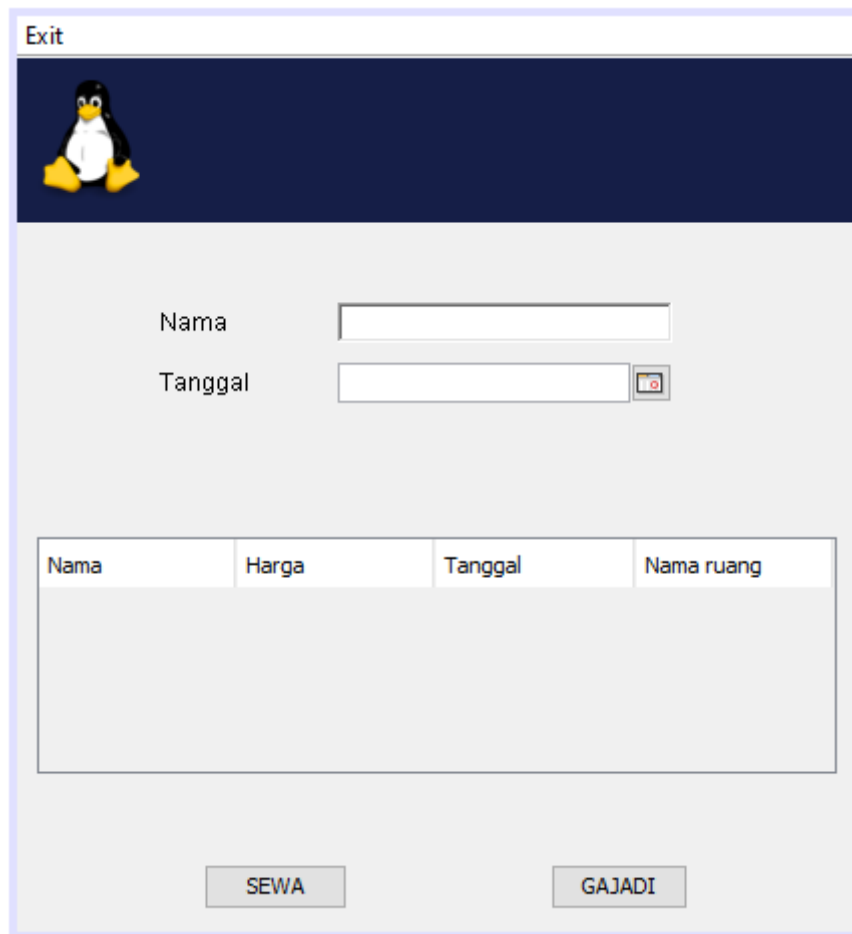
Gambar 3.1. Tampilan pemilihan ruangan

Untuk memilih ruangan yang diinginkan, klik nama ruangan tersebut.


Menu bar daftar harga : Informasi untuk daftar harga penyewaan ruangan

Menu bar exit : Keluar dari aplikasi


3.2. Tampilan Pengisian Data



Exit



Nama

Tanggal 

Nama	Harga	Tanggal	Nama ruang

Gambar 3.2. Tampilan pengisian data

Isi data sesuai dengan form yang sudah disediakan.

Sewa : Menyewa fix

Gak jadi : Akan kembali ke tampilan pemilihan ruangan

Exit : Keluar dari aplikasi

3.3. Tampilan Rincian Harga

Daftar harga peminjaman ruangan :

Anwar Musaddad	:	Rp. 800.000
Abjad Soelaemaen	:	Rp. 500.000
Aula Rachmat Tjatnika	:	Rp. 300.000

OK

Gambar 3.3. Tampilan rincian harga

Ok : Kembali ke tampilan pemilihan ruangan