

BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI
(USER MANUAL)

BINARY TREE

By

Alvin Julian

David Antoni Soborono

Kelvin Kristianto

HUMAN COMPUTER INTERACTION

SURYA UNIVERSITY

2015

SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN

PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah :

1. Windows 7/8/8.1 sebagai Operating System
2. .NET Framework versi 4.5 sebagai komponen Framework yang dibutuhkan
3. Visual Studio 2013 sebagai IDE (Intergrated Development Environment)
4. Microsoft C# Compiler sebagai compiler source code.

PERANGKAT KERAS

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah :

1. Komputer dengan spesifikasi processor Intel Core i5-4200U 1.6Ghz (Turbo Boost up to 2.6 Ghz),
RAM 4 GB
2. Mouse sebagai peralatan antarmuka
3. Monitor sebagai peralatan antarmuka.
4. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

STRUKTUR MENU

Adapun struktur menu pada Aplikasi Binary Tree adalah sebagai berikut :

1. Menu Awal
 - Tampil Data
 - Tambah Karakter
 - Kurang Karakter
 - Exit Program
2. Tampil Data
 - Tampilkan Semua Data
 - Tampilkan Karakter diatas umur tertentu
 - Tampilkan Karakter denga alamat tertentu
 - Menu Utama
3. Tambah Karakter
 - Masukkan data karakter
 - Kembali ke menu utama
4. Kurang Karakter

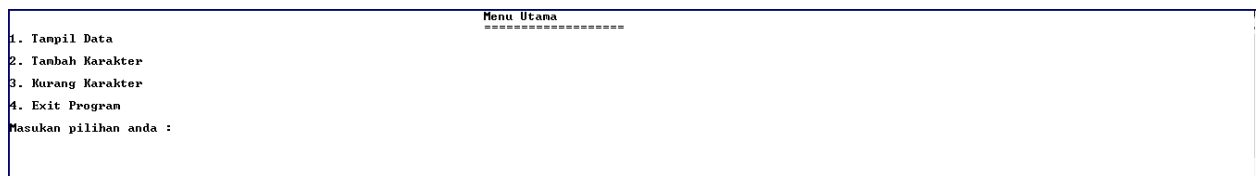
PENGGUNA

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukan data sebagai data sumber melalui tampilan antar muka program yang telah disediakan.

➤ Cara membuka Aplikasi

Untuk memulai akses terhadap aplikasi Binary Tree ini:

1. Bukalah aplikasi Binary Tree yang ada di folder project terkait. Dalam hal ini akan diletakkan di ..
\\TugasProjut2-Binary\\TugasProjut2\\bin\\Debug
2. Klik 2 kali pada aplikasi yang terkait (TugasProjut2.exe)
3. Akan muncul tampilan menu utama dari aplikasi Binary tree



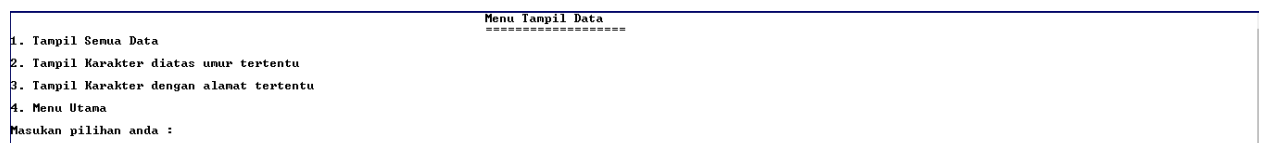
Gambar 1. Menu Utama Binary Tree

1.) Menu Utama

Pada menu utama (Gambar 1) disini pengguna bisa melihat bahwa kami memiliki 4 buah menu yang tertera pada console pengguna. Pengguna bisa langsung memilih menunya dengan memasukan angka yang sesuai dengan menu yang diinginkan lalu menekan enter. Pada aplikasi ini semua opsi menu memiliki pilihan untuk kembali ke layar ini terkecuali menu exit.

2.) Tampil Data

Pada menu ini kita dapat melihat data-data terdapat pada file data.txt . Melalui menu ini pertama-tama program akan masuk mensortir data dengan binary sort tree untuk kemudiannya memasukkannya kedalam output.txt



Gambar 2. Menu Tampil Data

a. Tampilkan semua Data

Pada tampilan menu ini, console akan menampilkan data seluruh murid yang terdapat pada data teks output.txt dan menampilkannya secara rapi dan dalam bentuk table. Isi dari table sudah tersorting berdasarkan dengan urutan nama (berdasarkan ascii) yang sebelumnya diambil dari data.txt

List Karakter			
No.	Nama	Umur	Alamat
1.	Arya Stark	15	Braavos
2.	Brienne of Tarth	21	Winterfell
3.	Cersei Lannister	41	Kings's Landing
4.	Daenery Targaryen	20	Meereen
5.	Jon Snow	20	Castle Black
6.	Margaery Tyrell	19	Kings's Landing
7.	Petyr Baelish	40	Kings's Landing
8.	Sansa Stark	18	Winterfell
9.	Stannis Baratheon	42	Winterfell
10.	Tyion Lannister	37	Meereen

Klik sembarang untuk kembali ke menu lihat...

Gambar 3. List seluruh karakter

b. Tampilkan Karakter diatas umur tertentu

Pada tampilan menu ini, console akan menampilkan data seluruh karakter dimana user sebelumnya akan menginput angka sebagai patokan umur untuk kemudian akan ditampilkan berdasarkan sorting yang dilakukan oleh binary sort tree. Pengurutan yang dilakukan didalam sortingan ini di patokkan pada nama karakter yang ada.

Menu lihat diatas umur tertentu			
Masukan batas umur bawah : 17			
List Karakter			
No.	Nama	Umur	Alamat
1.	Brienne of Tarth	21	Winterfell
2.	Cersei Lannister	41	Kings's Landing
3.	Daenery Targaryen	20	Meereen
4.	Jon Snow	20	Castle Black
5.	Margaery Tyrell	19	Kings's Landing
6.	Petyr Baelish	40	Kings's Landing
7.	Sansa Stark	18	Winterfell
8.	Stannis Baratheon	42	Winterfell
9.	Tyion Lannister	37	Meereen

Klik sembarang untuk kembali ke menu lihat...

Gambar 4.1 & 4.2 List berdasarkan umur tertentu

c. Tampilkan Karakter dengan alamat tertentu

Pada tampilan menu ini, console akan menampilkan data karakter tertentu dengan alamat yang sudah kita masukan pada saat kita diminta. Pada tampilan konsol pertama user akan diminta untuk memasukan alamat yang ingin dicari, lalu setelah dimasukan binary search tree akan menyortir alamat dengan kode yang sama untuk kemudian ditunjukkan.

Menu lihat alamat tertentu			
=====			
Masukan alamat : K			
List Karakter			
=====			
No.	Nama	Unsur	Alamat
1.	Cersei Lannister	41	Kings's Landing
2.	Jon Snow	20	Castle Black
3.	Margaery Tyrell	19	Kings's Landing
4.	Petyr Baelish	40	Kings's Landing
Klik sembarang untuk kembali ke menu lihat...			

Gambar 5.1 & 5.2 List karakter dengan alamat tertentu

d. Menu utama

Pada menu ini kita akan kembali secara langsung kemenu utama (Gambar 1).

Menu Murid	
=====	
1. Masukan data karakter	
2. Kembali ke menu utama	
Masukan pilihan anda :	

Gambar 6. Menu Tambah Karakter

3.) Tambah Karakter

Pada menu ini kita diminta konfirmasi akhir dalam keputusan untuk memasukan karakter baru kedalam data.txt maupun output.txt, menu ini dibuat untuk mencegah error yang terjadi pada saat user secara tidak sengaja memasukan pilihan yang salah.

a. Masukan data karakter

Pada tampilan menu ini, console pertama-tama user akan diminta untuk memasukan nama karakter yang ingin dimasukan kedalam list data&output .txt . Setelah memasukan nama karakter, user akan diminta untuk memasukan umur dari sang karakter. Lalu yang terakhir pengguna akan diminta untuk memasukan alamat dari karakter tersebut. Setelah semuanya selesai pengguna bisa menekan sembarang tombol untuk kembali.

```

Masukan Data Karakter
=====
Masukan Nama : Tartarus
Masukan Umur :69
Masukan Alamat : Thanatos

Data berhasil disimpan! Tekan sembarang tombol untuk kembali....
```

Gambar 7. Menu Masukan data Karakter

b. Kembali ke menu utama

Pada menu ini kita akan kembali secara langsung kemenu utama (Gambar 1).

4.) Kurang Karakter

Pada menu kali ini, console akan langsung meminta kita untuk memasukan nama karakter yang ingin kita hapuskan. Parameter yang user bisa pakai terbatas pada nama karakter tertentu saja. Setelah user memasukan data, kemudian console akan menanyakan kembali apakah kita benar-benar ingin menghapus karakter tersebut. Jika iya maka karakter tersebut akan dihapuskan dan kita diminta untuk menekan sembarang tombol untuk kembali ke menu, dan bila tidak maka console akan membawa user langsung ke menu utama.

```

Hapus Karakter
=====
Masukan Nama yang ingin dihapus.
Nama :Zero
Anda yakin akan menghapus karakter ini (Y/N)?
Y
Penghapusan Karakter Berhasil!
Klik sembarang untuk kembali ke menu utama...
```

Gambar 8. Menu Hapus data Karakter

5.) Keluar dari Program

Ketika menu ini dipilih maka console akan mengexit dirinya dan tetap menyimpan segala perubahan yang terjadi di masing-masing .txt . kita juga dapat keluar dari console dengan menekan tombol ctrl+c dan tombol x(close).

FAQ

- Q: Apakah kita bisa mengutak-ngatik .txt yang ada di folder file ?
- A: bisa, dengan syarat mengikuti format yang sudah ada.

- Q: Bagaimana bila kami menemukan Bug dalam program anda?
- A: Mohon hal tersebut dilaporkan ke developer secepatnya

- Q: kalau ada pertanyaan lain bagaimana ?
- A: kalian bisa mengontak kami di universitas surya pada prodi HCI