

PANDUAN PEMBUATAN

Buku Panduan Penggunaan Sistem atau Aplikasi Komputer

Hasil Penulisan Ilmiah dan Skripsi



Program Studi Sistem Informasi
Universitas Gunadarma
2018

PENGANTAR

Salah satu indikator dari keberhasilan mahasiswa dalam menyelesaikan studi adalah hasil atau produk yang dapat dihasilkan oleh mahasiswa.

Mahasiswa Universitas Gunadarma Program Studi Sistem Informasi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa adalah kemampuan untuk mengembangkan sistem atau aplikasi komputer.

Panduan pembuatan manual book ini dibuat sebagai pedoman bagi mahasiswa untuk dapat membuat manual book sistem dan aplikasi komputer yang dihasilkan dari kegiatan Penulisan Ilmiah dan Skripsi, sehingga manual book yang dihasilkan memiliki standar yang sama.

Kami berharap, kiranya panduan ini dapat bermanfaat bagi civitas akademika, khususnya mahasiswa Universitas Gunadarma.

Depok, 7 Agustus 2018
Program Studi Sistem Informasi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

BAGIAN I

Sistematika Manual Book

BAGIAN II

Contoh Manual Book

BAGIAN I

Sistematika Manual Book

Buku Panduan Penggunaan Sistem dan Aplikasi Komputer Hasil Penulisan Ilmiah dan Skripsi terdiri dari 6 bagian, yakni :

- i. Cover
- ii. Gambaran Umum Aplikasi
- iii. Kebutuhan Hardware dan Software
- iv. Petunjuk Instalsi
- v. Petunjuk Penggunaan
- vi. Lampiran

Cover

Bagian ini terdiri atas informasi.

- Identitas Buku (Buku Panduan Penggunaan Sistem atai Aplikasi Komputer)
- Gambar Ilustrasi Aplikasi
- Nama Institusi (Universitas Gunadarma)
- Nama Fakultas (Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi)
- Nama Jurusan (Sistem Informasi)
- Tahun

Gambaran Umum Aplikasi.

Uraikan secara singkat sistem atau Aplikasi Komputer yang dibuat. Uraian berupa Nama aplikasi, kegunaan aplikasi, fitur yang ada pada aplikasi. Platform Sistem atau aplikasi (misal : Aplikasi Desktop berbasis Windows, Aplikasi mobile berbasis

Android, Aplikasi berbasis web, dsb) dan program dan alat penunjang yang digunakan untuk menjalankan sistem atau aplikasi.

Kebutuhan Hardware dan software

Tuliskan kebutuhan hardware yang digunakan diantaranya informasi tentang :

Desktop/Komputer :

Clock CPU, Kapasitas RAM, Kapasitas Harddisk, R, Monitor, Mouse dan peralatan lainnya yang dibutuhkan (NIC, VGA card khusus, Kamera, Card Reader, Device Sensor lainnya)

Mobile/Smartphone :

Clock CPU, Kapsitas RAM, Kapasitas Memori Internal, Kapasitas Memori Eksternal, Konektifitas (Wifi 802.11, Bluetooth, jack audio, micro USB dsb), Ukuran layar, Resolusi layar, Resolusi Kamera (jika dibutuhkan), device sensor (jika dibutuhkan) dan peralatan lainnya yang dibutuhkan.

Tulis kebutuhan Software yang digunakan diantaranya informasi tentang sistem operasi yang digunakan (lengkap dengan versi), dan software pendukung yang digunakan (browser, program emulator, dsb), Driver tertentu jika dibutuhkan.

Petunjuk Instalasi

Tuliskan petunjuk instalasi diawali dengan apa saja yang harus dipersiapkan.

Uraikan tahap demi tahap instalasi yang dilakukan, lengkapi dengan gambar (screenshot).

Jika ada software pendukung atau perangkat pendukung terangkan juga cara instalasinya

Contoh :

1. Aplikasi Web lokal : Petunjuk Instalasinya berupa instalasi Server Lokal (XAMPP, WAMPP, dsb), Instalasi Database, dan instalasi aplikasi webnya.
2. Aplikasi Web Online : Petunjuk instalasinya berupa instalasi/upload Database dan Aplikasi ke server, Setting konfigurasi koneksi ke server.
3. Aplikasi Games Desktop : Petunjuk instalasinya berupa instalasi software pendukung (jika ada misal program emulator game), Instalasi games. termasuk setting dan konfigurasi hardware dan software.
4. Aplikasi Games Mobile : Petunjuk instalasinya berupa instalasi dan konfigurasi software pendukung (jika ada), Instalasi games diawali dengan copy aplikasi ke perangkat mobile dan tahapn instalasinya. Petunjuk Instalasi termasuk setting dan konfigurasi perangkat mobile dan software.

Petunjuk Penggunaan

Tulis petunjuk penggunaan secara lengkap.

1. **Aplikasi Web** : Terangkan setiap halaman yang ada, termasuk menu dan Form (uraikan juga setiap field yang ada), dsb.
 - Jika sistem atau aplikasi berupa prosedur uraikan juga setiap prosedur yang ada. misal aplikasi monitoring kehadiran karyawan secara online. Maka perlu diuraikan :

- Petunjuk untuk menambah, menghapus, mengedit pengguna aplikasi (sesuai level manajemen)
 - Petunjuk untuk menambah, menghapus, mengedit bagi karyawan.
 - Petunjuk untuk melakukan absen bagi karyawan
 - Petunjuk untuk melakukan monitoring kehadiran karyawan oleh bagian terkait.
 - Petunjuk untuk melakukan pencetakan laporan kehadiran karyawan oleh bagian terkait.
 - Petunjuk untuk melakukan backup data.
 - Petunjuk untuk mengakhiri penggunaan aplikasi atau sistem.
- Jika sistem atau aplikasi berupa website yang berisi informasi terangkan setiap halaman web yang ada termasuk link atau menu yang ada. Serta bagaimana mengupdate informasi yang ada pada website tersebut.

2. Aplikasi atau Sistem Berbasis Desktop :

Terangkan setiap menu dan Form (uraikan juga setiap field yang ada).

Jika sistem atau aplikasi berupa prosedur uraikan juga setiap prosedur yang ada. misal **Aplikasi Sistem Pakar untuk Mendeteksi Kerusakan Komputer**.

Gambarkan tahapan yang dilakukan untuk mendeteksi kerusakan computer dengan menggunakan aplikasi tsb.

Terangkan setiap Form dan prosedur yang dilakukan secara berurut sampai mendapatkan hasil/luaran dari aplikasi.

3. Aplikasi Games :

Terangkan cara memainkan game secara umum (berapa level, bagaimana skoringnya, pemain dinyatakan kalah atau menang dsb)

Terangkan setiap menu/tombol yang ada,

Terangkan bagaimana cara mengoperasikan/ mengendalikan game (cara menggerakkan obyek)

Jika ada scenario game terangkan scenario game.

BAGIAN II

Contoh Buku Panduan Penggunaan

APLIKASI IDENTIFIKASI KEMATANGAN BUAH JERUK SIAM

2018

BUKU

PANDUAN
PENGUNAAN
APLIKASI



APLIKASI

identifikasi kematangan Buah Jeruk Siam

dibuat oleh :
Faradilah Nur Zahra Danopa

Universitas Gunadarma

Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
Jurusan Sistem Informasi



DAFTAR ISI

Daftar Isi	1
Gambaran Umum Aplikasi	2
Kebutuhan Hardware dan Software	3
Petunjuk Instalsi	4
Petunjuk Penggunaan	5

Gambaran Umum

Aplikasi

APLIKASI IDENTIFIKASI KEMATANGAN JERUK SIAM adalah aplikasi berbasis windows yang dapat digunakan untuk mendeteksi apakah buah jeruk siam sudah matang atau belum. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan MatLab 2016a dan MySQL digunakan sebagai database.

Dalam menentukan kematangan buah jeruk Siam aplikasi ini menerapkan metode Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation, sehingga aplikasi ini merupakan aplikasi cerdas untuk menebtukan kematangan buah Jeruk Siam.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan perangkat tambahan berupa camera untuk mengcapture Jeruk yang akan diidentifikasi kematangannya.

KEBUTUHAN HARDWARE & SOFTWARE

Hardware

Hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini minimal memiliki spesifikasi sebagai berikut :

Komputer

Procesor 1.2 GHz, RAM 2 GByte, Harddisk 250 MByte, Monitor 14 Inci, VGA standar, Mouse.

Kamera

Kamera (webcam) dengan resolusi lebih besar dari 1 Mpixel.

Software

Software yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Sistem Operasi Windows 7.

Mathlab 2016a.

Driver Camera

PETUNJUK INSTALASI

Komputer yang akan digunakan untuk menjalankan aplikasi minimal sudah terinstall Sistem Operasi Windows 7 dan program Matlab 2016a.

Langkah Instalasi :

1. Copy kan modul program Matlab ke dalam direktori kerja misalkan :

`D:\Program\KematanganJeruk\`

2. Copy kan Data Gambar Jeruk sebagai file latihan ke dalam direktori DataLatih misalkan :

`D:\Program\KematanganJeruk\DataLatih`

3. Copy kan Data Gambar Jeruk yang akan diuji ke dalam direktori DataUji misalkan :

`D:\Program\KematanganJeruk\DataUji`

PETUNJUK PENGGUNAAN

A. MENJALANKAN APLIKASI

Jalankan aplikasi Matlab dengan cara Klik Icon Matlab pada desktop atau klik Icon windows, All program dan pilih Matlab.



Setelah program Matlab aktif pilih menu Open dan pilih file `menu.m` pada direktori :

D:\Program\KematanganJeruk\

Maka akan tampil Menu Utama Aplikasi sebagai berikut :



Gambar 1. Menu Utama

Pada menu utama terdapat empat tombol pilihan :

1. Tombol Pelatihan

Pilih tombol Pelatihan jika ingin melakukan pelatihan terhadap aplikasi agar aplikasi dapat melakukan identifikasi kematangan jeruk dengan menggunakan data latih yang telah dipersiapkan.

2. Tombol Identifikasi

Pilih tombol Identifikasi jika ingin melakukan Identifikasi kematangan jeruk dengan cara menganalisa gambar jeruk yang akan diidentifikasi kematangannya.

3. Tombol Tentang

Pilih tombol ini untuk menampilkan identitas pembuat aplikasi.

4. Tombol Bantuan

Pilih tombol ini jika ingin mengetahui bagaimana cara menggunakan aplikasi ini.

B. MELATIH APLIKASI

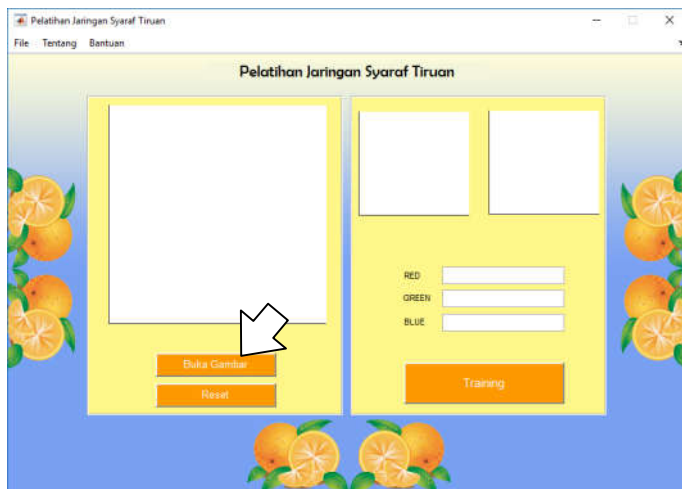
Aplikasi Identifikasi Kematangan Jeruk Siam sebelum digunakan lakukan pelatihan terhadap Jaringan Saraf Tiruan agar aplikasi dapat melakukan identifikasi kematangan jeruk berdasarkan data pelatihan yang diberikan.

Klik Tombol Pelatihan pada menu Utama untuk menampilkan form pelatihan.

Pada Form Pelatihan terdapat Tombol Buka Gambar untuk memilih gambar yang akan digunakan sebagai data pelatihan.



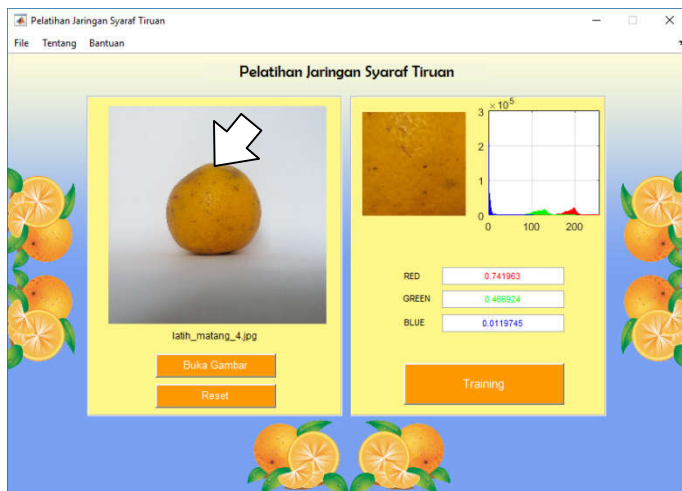
Gambar 2. Klik Tombol Pelatihan



Gambar 3. Klik Buka Gambar Untuk Pelatihan

Cara penggunaan :

Klik tombol buka gambar, pilih gambar yang akan di gunakan sebagai data pelatihan. Jika gambar telah dipilih gambar akan tampil pada kotak sebelah kiri.



Gambar 4. Gambar Jeruk Untuk Pelatihan

Dua kotak sebelah kanan akan menampilkan *cropping* kulit jeruk dan gambar grafik histogram untuk warna RGB. Pada bagian *field* RGB akan ditambilkkan nilai RGB.

Klik tombol reset untuk membatalkan isian.

Klik tombol Training untuk memulai pelatihan Jaringan Saraf Tiruan Indentifikasi Kematangan Jeruk.

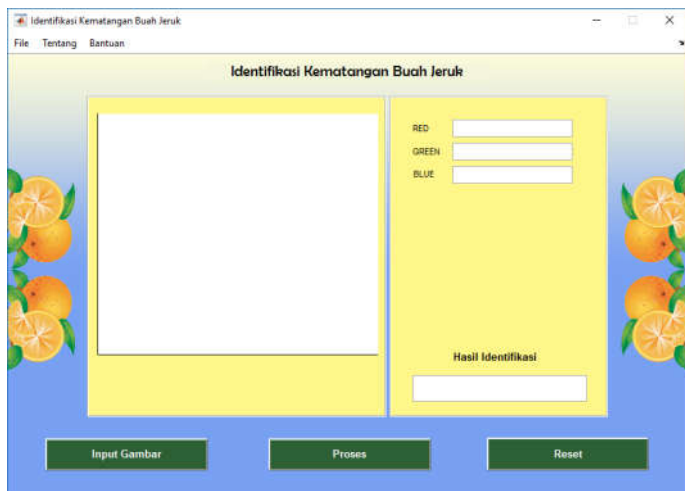
C. TEST KEMATANGAN JERUK

Untuk melakukan test kematangan jeruk klik tombol identifikasi pada menu utama.



Gambar 5. Klik Tombol Identifikasi

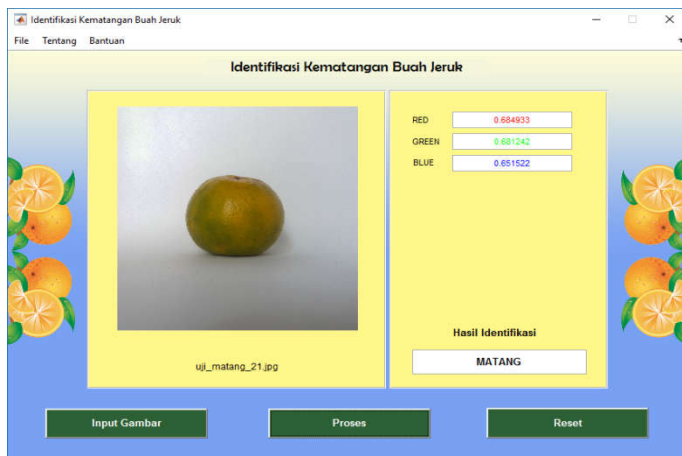
Maka akan tampil menu identifikasi sebagai berikut :



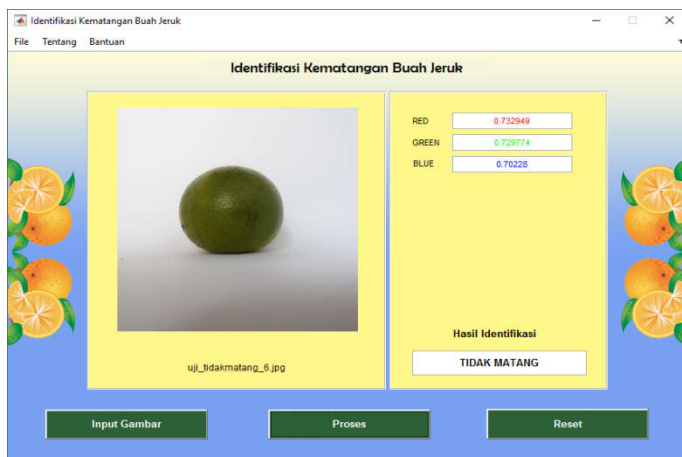
Gambar 6. Tampilan Menu Identifikasi

Pada Tampilan menu Identifikasi terdapat 3 tombol yakni : Tombol Input Gambar, Proses dan Reset.

Tombol input gambar digunakan untuk memilih gambar jeruk yang akan diidentifikasi kematangannya. Tombol proses untuk mengeksekusi proses identifikasi. Tombol reset untuk mengulang proses identifikasi untuk gambar jeruk yang lainnya.



Gambar 7. Identifikasi Jeruk Matang



Gambar 8. Identifikasi Jeruk Tidak Matang

D. BANTUAN MENJALANKAN APLIKASI

Aplikasi ini dilengkapi dengan Menu Bantuan untuk menjalankan aplikasi. Untuk menjalankannya Klik Menu Bantuan pada Menu Utama.



Gambar 9. Klik Tombol Bantuan



Gambar 10. Tampilan Bantuan Penggunaan Aplikasi

E. TAMPILAN IDENTITAS

Untk mengetahui identitas pembuat aplikasi klik tombol Tentang pada Menu Utama.



Gambar 11. Klik Tombol Bantuan



Gambar 12. Tampilan Bantuan Penggunaan Aplikasi