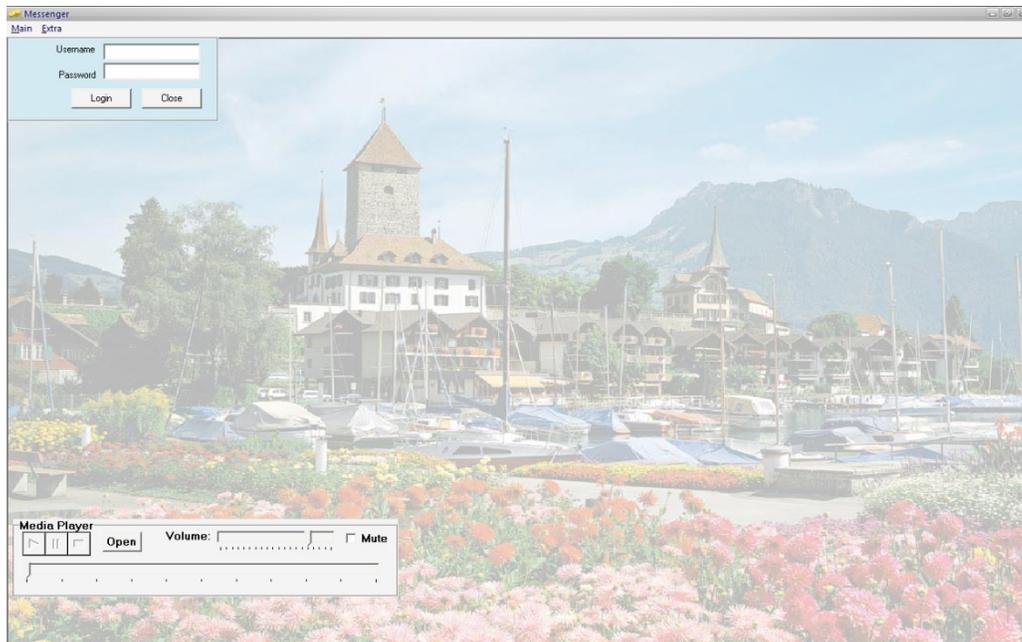


USER MANUAL

Pada *user manual* ini akan dijelaskan mengenai cara penggunaan aplikasi *Chatting*. Berikut penjelasan sistem *software Chatting* tiap *form*:

1. *Form* Menu Utama

Pada saat pertama kali menjalankan aplikasi, maka akan menampilkan antarmuka sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan *form* menu utama

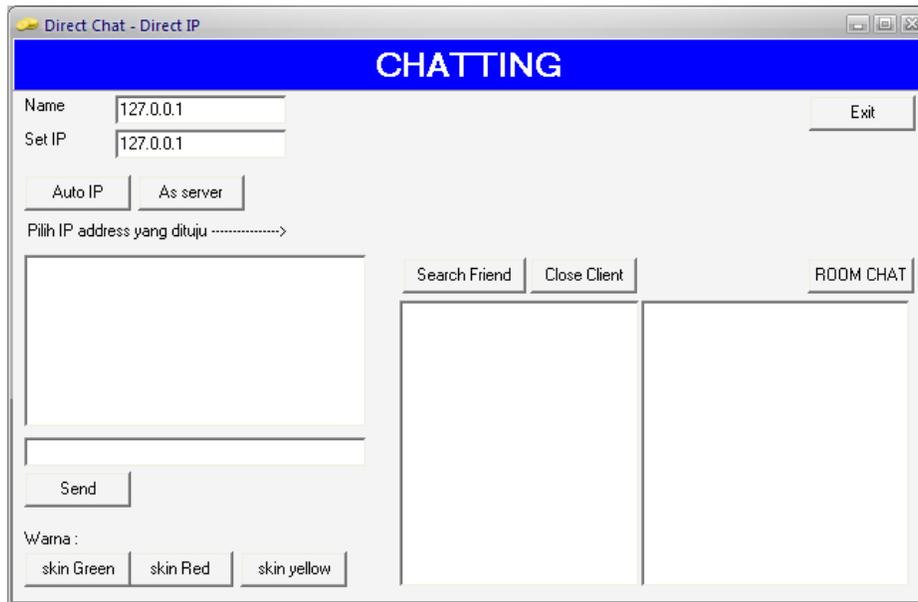
Keterangan:

Pada *form* ini, *user* dapat memilih aktivitas yang ingin dijalankan dengan klik pada tombol yang diinginkan, yaitu :

- Login : untuk mengeksekusi program (masuk pada *form* utama)
- Close : keluar dari program.

2. Form Direct-Chat (Direct-IP mode)

Form *Direct Chat – Direct IP* digunakan untuk melakukan *Chatting* tanpa harus melakukan *login* atau mendaftarkan diri sebagai member terlebih dahulu. *Direct IP* mode disini, dimaksudkan bahwa *chat* dapat langsung dilakukan antara 2 komputer dengan langsung menunjuk ke IP yang dimaksud. Adapun form ini bisa dilihat di Gambar 4.2 :



Gambar 3. Form *Direct Chat – Direct IP*

Fungsi utama dari form ini adalah untuk melakukan *chat* secara langsung kepada alamat IP tujuan, tanpa melalui database. Berikut adalah kode program untuk mengirim dan menerima data dalam form ini.

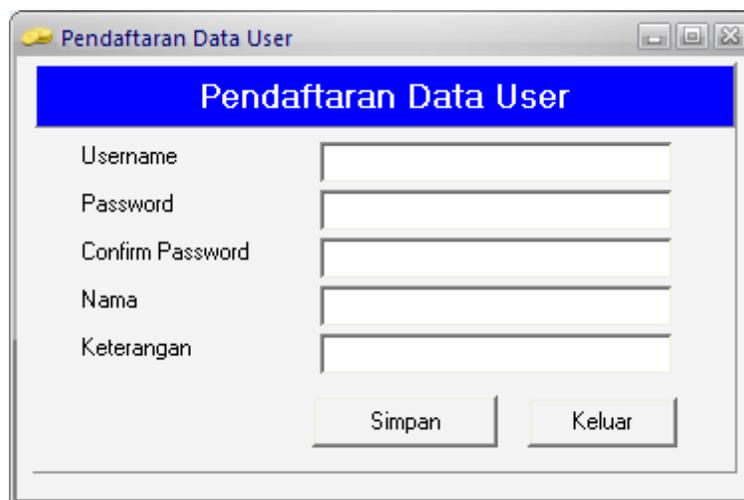
Pada form ini penulis menggunakan sembilan tombol, yaitu :

- Auto IP : untuk menyimpan data user.
- As Server : untuk keluar dari form ini.
- Send : untuk mengirimkan pesan kesemua user yang aktif dalam form ini.
- Skin Green : untuk mengganti warna hijau.
- Skin Red : untuk mengganti warna merah.
- Skin Yellow : untuk mengganti warna kuning.

- Search Friend : untuk mencari user yang sedang aktif di form ini.
- Close Client : untuk mengeluarkan user user yang sedang aktif.
- Room *Chat* : untuk menampilkan form room chatting.
- Exit : untuk keluar dari form ini.

3. Form Pendaftaran Data User

Setiap *user* yang akan melakukan *member chat* dan mendapatkan fungsi yang lebih maksimal dari aplikasi ini haruslah mendaftarkan dirinya sebagai member. Berikut ini adalah tampilan form Pendaftaran Data *User*.



Gambar 3.1. Form Pendaftaran Data *User*

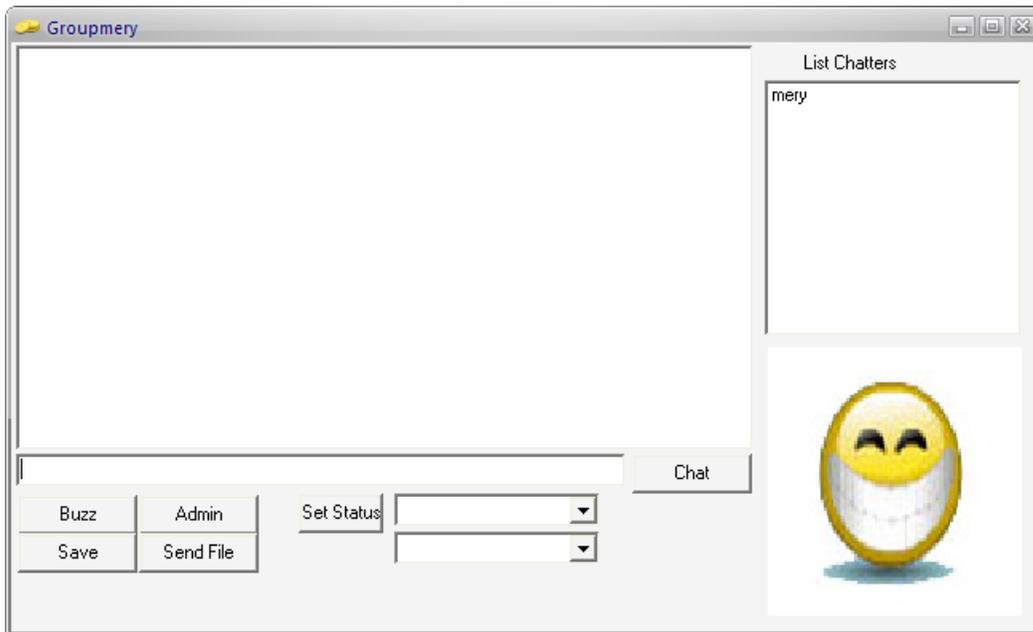
Pada form ini penulis menggunakan dua tombol, yaitu :

- Simpan : untuk menyimpan data-data *user*.
- Keluar : keluar dari form.

Setiap *user* yang akan menggunakan fungsi member-chat harus mendaftarkan dirinya menjadi member pada aplikasi ini. Berikut ini adalah *listing* program dari fungsi untuk mendaftarkan data *user* baru.

4. Form Indirect Chat

Form *Indirect Chat* digunakan untuk melakukan *chat* antara sesama *member* dalam suatu *room* tertentu, dimana *room* dapat dibuat. *Username* pembuat *room*, akan secara langsung menjadi administrator dalam *room* tersebut, dan berhak untuk melakukan penggantian *password* *room* tersebut, dan juga dapat melakukan *ban user* untuk *room* tersebut. Berikut ini adalah tampilan form *Indirect Chat*:



Gambar 4.1. Form *Indirect Chat*

Pada form ini penulis menggunakan enam tombol, yaitu :

- *Chat* : untuk mengirimkan pesan berupa text kepada semua anggota group yang join dengan group ini.
- *Buzz* : untuk membunyikan suara.
- *Admin* : untuk membuka form admin akses.
- *Save* : untuk menyimpan pembicaraan dengan format .txt
- *Send File* : untuk mengirimkan file ke pengguna.
- *Set Status* : untuk megeset status pengguna.

Room ini berfungsi untuk melakukan *chat* antar sesama member dalam suatu *room* tertentu. Dengan kata lain, form ini dapat digunakan oleh 2 *user* atau lebih secara

bersama-sama dalam melakukan *chat*. Berikut ini adalah *listing* program untuk pengiriman pesan, pengiriman pesan *Buzz*, beserta penerimaan pesan dalam form ini.

5. Media Player

Media player digunakan untuk memainkan musik. Format *file* musik yang didukung antara lain adalah .MP3 (MPEG Layer 3) dan .WAV. Tombol volume yang disediakan, digunakan untuk mengatur volume suara, juga dapat dilakukan mute-mode, dengan cara menekan tombol Mute. Berikut adalah tampilan *Media Player*. Tombol open berguna untuk membuka direktori dan memilih nama musik yang akan didengarkan.



Gambar 5.1. *Media Player*

Berikut ini adalah *listing* program untuk handling *Media Player*, antara lain untuk memilih dan membuka file, dan memainkan musik yang telah dipilih.

Segmen program 4.12. *Media player* memilih file musik untuk dibuka dan memainkan musik yang telah dipilih.

6. Scratch pad

Scratch pad area, digunakan untuk melakukan sketsa, yang dimaksudkan untuk membantu pembicaraan, apabila ternyata lebih mudah dengan adanya gambar yang menjelaskan pembicaraan. Berikut ini adalah tampilan dari *Scratch pad area*.



Gambar 6.1. *Scratch Pad*

Scratch pad yang disediakan ini menyediakan beberapa fungsi, antara lain yaitu menggambar bebas, seperti dengan pensil, menggambar garis, menggambar kotak, menggambar kotak berujung tumpul (*rounded rectangle*) dan menggambar elips yang pada ukuran tertentu dapat digunakan untuk menggambar lingkaran.

Untuk semua fungsi diatas, dapat ditentukan warna dengan cara menekan tombol warna, dan dapat menentukan ketebalan garis yang diinginkan, dengan cara mengubah nilai dalam *sizebox*, dapat juga dengan cara menekan *up-down button*. Tentunya *scratch pad* ini memerlukan *handler* dari program. Berikut ini adalah *listing* dari *scratch pad handler*.