

# MANUAL

## DAFTAR ISI

1. Menginstal program
2. Pengenalan bagian-bagian program
3. Room Editor
  - a. Membuat ruangan baru
  - b. Membuka file ruangan
  - c. Menambahkan bukaan dinding
  - d. Memilih aksi bukaan dinding
  - e. Penyimpanan *File*
  - f. *Grid*
  - g. *Database* bukaan dinding
4. Room Layout
  - a. Membuka *file*
  - b. Menambahkan perabotan
  - c. Memilih aksi perabotan
  - d. Memeriksa pengaturan letak barang
  - e. Penyimpanan *File*
  - f. *Grid*
  - g. Potongan ruangan
  - h. *Rule* (Aturan) kelayakan
  - i. *Database* perabotan

---

## MENGINSTAL PROGRAM

Program Room Editor & Layout.rar harus di extract ke direktori C:

Program ini terdiri dari program Room Editor, Room Layout, Database dan Help.

---

## PENGENALAN BAGIAN-BAGIAN PROGRAM

Sebelum menggunakan program, *user* sebaiknya terlebih dahulu mengenali beberapa istilah dan sistem koordinat yang digunakan dalam program ini.

- Menu utama terdiri dari File, Wall Opening atau Furniture, Options dan Help yang beberapa diantaranya memiliki submenu.
- Shortcut terdiri dari Open, Save, Save as image, *Grid* dan lain lain.
- 5 tampilan ruangan : Denah, Potongan A, B, C dan D.
- *Canvas* yang menampilkan gambar ruangan.

Petunjuk sistem koordinat:

Koordinat (0,0) *canvas* berada pada kiri atas *canvas*. Posisi (0,0) ruangan berada pada sebelah dalam pertemuan tembok kiri dan atas.

Sumbu x,y, dan z berganti sesuai dengan sudut pandang ruangan yang sedang aktif.

- Ruangan dibatasi oleh tembok berwarna abu-abu dengan tebal tetap yaitu 10 cm.
- Panel status yang menampilkan keterangan mengenai ruangan:
  - Jenis dan ukuran ruangan
  - Skala ruangan  
Skala 1 cm/pixel berarti 1 pixel gambar ruangan mewakili 1 cm ruangan nyata.
  - Koordinat kursor ketika melewati *canvas*, dalam bentuk koordinat ruangan (cm) atau koordinat *canvas* (pixel).

---

## ROOM EDITOR

### Membuat Ruangan Baru

Untuk membuat ruangan, dapat menggunakan perintah **File->New Room** pada menu utama atau menggunakan *shortcut New*.

Yang perlu dilakukan dalam membuat ruangan baru adalah:

- Memilih jenis ruangan
- Memasukkan ukuran (panjang, lebar dan tinggi) ruangan sesuai dengan batas ukuran yang ada.

---

## **Membuka File Ruangan**

Untuk membuka *file* Room Editor (bertipe .edt), dapat menggunakan perintah **File->Open** atau menggunakan *shortcut* **Open**. Perintah ini digunakan untuk membuka *file* yang sudah ada atau sudah disimpan sebelumnya.

---

## **Menambahkan Bukaannya Dinding**

Untuk menambahkan bukaan dinding ke dalam Room Editor, gunakan perintah **Wall Opening -> Add...** atau *shortcut* **Add wall opening object**.

Yang perlu dilakukan dalam menambahkan bukaan dinding:

- Memilih jenis bukaan dinding
- Memilih nama bukaan dinding
- Memperhatikan detail bukaan dinding (lihat keterangan di bawah), apakah sesuai dengan bukaan dinding yang diinginkan?
- Memilih 2 metode penambahan bukaan dinding

- Add

Pilihan ini dipakai jika *user* tidak mengetahui koordinat pasti untuk peletakan bukaan dinding. Gambar bukaan dinding akan ditampilkan di posisi yang ditunjukkan kursor, dan terus berpindah mengikuti perubahan posisi kursor. Jika *user* menemukan posisi yang pasti, maka proses Add diakhiri dengan meng-klik tombol kiri *mouse*.

- Add to

Sebaiknya digunakan jika *user* mengetahui dengan pasti posisi atau koordinat dimana bukaan dinding ingin diletakkan.

Yang perlu diperhatikan dalam Add to:

- Memilih dinding tempat bukaan dinding hendak diletakkan
- Memilih sistem koordinat (pixel atau cm)
- Memasukkan koordinat x/y dan z
- *Option* 'Use z default' jika diaktifkan, maka koordinat z (ketinggian benda) tidak perlu diisi, melainkan menggunakan hasil perhitungan program.
- *Option* 'Snap to wall' jika diaktifkan, maka akan melakukan pengecekan terhadap koordinat yang dimasukkan. Jika koordinat tersebut mengakibatkan benda melewati batas ruangan, maka koordinat tersebut akan dikoreksi untuk menghasilkan koordinat yang sesuai.

-

### **Detil Bukaan dinding**

Detil bukaan dinding yang lengkap terdiri dari:

- Nama bukaan dinding
- Jenis bukaan dinding
- Titel bukaan dinding
- Ukuran bukaan dinding: lebar dan tinggi
- Gambar bukaan dinding: denah dan tampak depan
- Keterangan
- Posisi bukaan dinding (x,y,z)
- Dinding tempat bukaan dinding diletakkan.

Tidak semua *form* menggunakan detil yang lengkap, tetapi hanya menampilkan detil bukaan dinding yang dianggap perlu.

---

### **Memilih Aksi Bukaan Dinding**

Untuk melakukan aksi terhadap suatu bukaan dinding gunakan perintah **Wall Opening->Actions...** atau *shortcut* **Wall opening action**.

Yang perlu dilakukan:

- Memilih Titel bukaan dinding
- Memperhatikan detail bukaan dinding, sesuai dengan bukaan dinding yang diinginkan?
- Memilih aksi yang ingin dilakukan:
  - Move : memindahkan bukaan dinding ke posisi baru mengikuti pergerakan kursor *mouse*.
  - Move To : memindahkan bukaan dinding ke koordinat/posisi tertentu (lihat Add To).
  - Delete : menghapus bukaan dinding dari ruangan
  - Flip Horizontal : membalikkan bukaan dinding secara horisontal
  - Flip Vertical : membalikkan bukaan dinding secara vertikal

---

### **Penyimpanan *File***

Untuk menyimpan rancangan ruangan sebagai *file* Room Editor gunakan menu **File->Save**. Untuk menyimpannya sebagai file bitmap gunakan menu **File->Save as image**.

---

### ***Grid***

Untuk menampilkan atau menghilangkan garis bantu atau *Grid*, gunakan perintah **Options->Grid->Show**.

Untuk mengubah atribut *grid*, gunakan perintah **Options->Grid->Properties....**

Atribut *grid* antara lain:

- Ukuran (dalam cm/pixel)
- Warna
- *Style*

## **Database Buka an dinding**

Gunakan perintah **Options->Database...** untuk mengakses *master* data bukaan dinding di *database*. Perlu diketahui, perubahan yang dilakukan terhadap *database*, berpengaruh terhadap *file* Room Editor. Karena itu gunakanlah fasilitas ini dengan bijaksana.

### Read Me

Berisi hal-hal yang perlu diketahui dalam menggunakan fasilitas *database* (Silakan dibaca!)

### Add - Menambahkan bukaan dinding ke dalam *database*

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis bukaan dinding (nama bukaan dinding akan di *generate* otomatis).
- Memasukkan ukuran bukaan dinding (lebar dan tinggi)
- Meng-klik Browse untuk menunjukkan *file-file* gambar bukaan dinding
- Memilih ketinggian bukaan dinding sesuai situasi yang digambarkan, atau dengan memasukkan sendiri ketinggian yang diinginkan.
- Memberikan keterangan singkat mengenai bukaan dinding.
- Klik tombol Add untuk menambahkan bukaan dinding baru, atau Cancel untuk membatalkan.

### Edit - Mengubah data bukaan dinding

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis bukaan dinding
- Memilih nama bukaan dinding
- Mengubah ukuran bukaan dinding
- Meng-klik Browse untuk menunjukkan *file-file* gambar bukaan dinding
- Mengubah ketinggian bukaan dinding
- Mengubah keterangan singkat mengenai bukaan dinding

- Klik tombol Edit untuk mengubah data bukaan dinding, atau Cancel untuk membatalkan.

Delete – Menghapus bukaan dinding

Bukaan dinding yang dapat dihapus adalah bukaan dinding yang belum pernah digunakan,

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis bukaan dinding
- Memilih nama bukaan dinding
- Klik Delete untuk menghapus bukaan dinding atau Cancel untuk membatalkan.

---

## ROOM LAYOUT

### Membuka File

Untuk membuka *file* Room Editor gunakan menu **File->Open Room** atau *shortcut* **Open .edt file**.

Untuk membuka *file* Room Layout gunakan menu **File->Open Layout** atau *shortcut* **Open .lyt file**.

---

### Menambahkan Perabotan

Untuk menambah bukaan dinding perabotan ke dalam *canvas* ruanga, gunakan menu **Furniture->Add Furniture...** atau *shortcut* **Add furniture**.

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis perabotan
- Memilih nama perabotan
- Memperhatikan detail perabotan (lihat keterangan di bawah), apakah sesuai dengan perabotan yang diinginkan?
- Memilih 2 metode penambahan perabotan

- Add
 

Pilihan ini dipakai jika *user* tidak mengetahui koordinat pasti untuk peletakan perabotan. Gambar perabotan akan ditampilkan di posisi yang ditunjukkan kursor, dan terus berpindah mengikuti perubahan posisi kursor. Jika *user* menemukan posisi yang pasti, maka proses Add diakhiri dengan meng-klik tombol kiri *mouse*.
- Add to
 

Sebaiknya digunakan jika *user* mengetahui dengan pasti posisi atau koordinat dimana bukaan dinding ingin diletakkan. Yang perlu diperhatikan dalam Add to:

  - Memilih dinding tempat perabotan hendak diletakkan untuk obyek On-Wall atau memilih besar rotasi untuk obyek yang bukan obyek On-Wall
  - Memilih sistem koordinat (pixel atau cm)
  - Memasukkan koordinat x,y dan z
  - Option Snap to wall if exceedd room' jika diaktifkan, maka akan melakukan pengecekan terhadap koordinat yang dimasukkan. Jika koordinat tersebut mengakibatkan benda melewati batas ruangan, maka koordinat tersebut akan dikoreksi untuk menghasilkan koordinat yang sesuai.

### **Detil Perabotan**

Detil perabotan yang lengkap terdiri dari:

- Nama perabotan
- Jenis perabotan
- Titel perabotan
- Ukuran: panjang, lebar dan tinggi
- Keterangan
- Sifat penempatan perabotan: On-Floor, On-Surfaces, On-Wall
- *Clearance*: Atas, Bawah, Depan, Belakang, kiri dan Kanan perabotan
- Gambar perabotan: denah, tampak depan, tampak belakang, tampak kiri dan kanan.

- Posisi perabotan (x,y,z)
- Ruang yang sesuai untuk peletakan perabotan.

Tidak semua *form* menggunakan detail yang lengkap, tetapi hanya menampilkan detail bukaan dinding yang dianggap perlu.

---

---

### **Memilih Aksi Perabotan**

Untuk melakukan aksi terhadap perabotan yang sudah dimasukkan ke dalam ruangan, gunakan perintah **Furniture->Furniture Actions...** atau *shortcut Furniture action*.

Yang perlu dilakukan:

- Memilih Titel perabotan
- Memilih aksi yang ingin dilakukan:
  - Move : memindahkan perabotan ke posisi baru mengikuti pergerakan kursor *mouse*.
  - Move To : memindahkan perabotan ke koordinat/posisi tertentu (lihat Add To).
  - Rotate : memutar perabotan sebesar  $0^{\circ}$ ,  $90^{\circ}$ ,  $180^{\circ}$  atau  $270^{\circ}$  searah jarum jam.
  - Delete : menghapus perabotan dari ruangan

---

### **Memeriksa Pengaturan Letak Perabotan**

Setelah memasukkan perabotan ke dalam rancangan ruangan dan mengaturnya, *user* dapat memeriksa apakah pengaturan tersebut melanggar aturan kelayakan.

Untuk memeriksanya gunakan menu **Furniture -> Check Furniture Arrangement** atau *shortcut Check Furniture Arrangemen*.

---

## **Penyimpanan *File***

Untuk menyimpan rancangan ruangan sebagai *file* Room Layout gunakan menu **File->Save**. Untuk menyimpannya sebagai *file* bitmap gunakan menu **File->Save as image**.

---

## ***Grid***

Untuk menampilkan atau menghilangkan garis bantu atau *Grid*, gunakan perintah **Options->Grid->Show**.

Untuk mengubah atribut *grid*, gunakan perintah **Options->Grid->Properties....**

Atribut *grid* antara lain:

- Ukuran (dalam cm/pixel)
- Warna
- *Style*

---

## **Potongan Ruangan**

Ukuran potongan ruangan tampilan ruangan yang ditampilkan pada *Section* A, B, C dan D. Nilai awal ukuran potongan ruang adalah 0 dan untuk menggantinya gunakan menu **Options->Room Section**.

---

## ***Rule (Aturan) Kelayakan***

Setiap kali terjadi perubahan posisi perabotan, program akan melakukan pemeriksaan aturan dasar dan aturan kelayakan pengaturan perabotan. Sejak awal, Aturan kelayakan sudah aktif dan untuk menonaktifkannya dapat menggunakan menu **Options->Activate Rule of Proper Positioning**.

---

## Database Perabotan

Gunakan perintah **Options -> Database...** untuk mengakses *master* data perabotan di *database*. Perlu diketahui, perubahan yang dilakukan terhadap *database*, berpengaruh terhadap *file* Room Layout. Karena itu gunakanlah fasilitas ini dengan bijaksana.

### Read Me

Berisi hal-hal yang perlu diketahui dalam menggunakan fasilitas *database* (Silakan dibaca!)

### Add - Menambahkan perabotan ke dalam *database*

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis perabotan (nama perabotan akan di *generate* otomatis).
- Memasukkan ukuran perabotan (panjang, lebar dan tinggi)
- Meng-klik Browse untuk menunjukkan *file-file* gambar perabotan
- Memilih sifat peletakan perabotan.
- Memasukkan *clearance* perabotan
- Memberikan keterangan singkat mengenai perabotan.
- Memilih ruangan yang sesuai untuk peletakan perabotan
- Klik tombol Add untuk menambahkan perabotan baru, atau Cancel untuk membatalkan.

### Edit - Mengubah data perabotan

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis perabotan
- Memilih nama perabotan
- Mengubah ukuran perabotan (panjang, lebar dan tinggi)
- Meng-klik Browse untuk menunjukkan *file-file* gambar perabotan
- Memilih sifat peletakan perabotan.

- Mengubah *clearance* perabotan
- Mengubah keterangan singkat mengenai perabotan.
- Memilih ruangan yang sesuai untuk peletakan perabotan
- Klik tombol Edit untuk mengubah data perabotan, atau Cancel untuk membatalkan.

#### Delete – Menghapus perabotan

Perabotan yang dapat dihapus adalah perabotan yang belum pernah digunakan,

Yang perlu dilakukan:

- Memilih jenis perabotan
- Memilih nama perabotan
- Klik Delete untuk menghapus perabotan atau Cancel untuk membatalkan.