

BAKORKAMLA

USER MANUAL Program Aplikasi Dokumen dan Peta Interaktif



Daftar Isi

1. Pendahuluan.....	1
<u>1.1. Fitur Aplikasi</u>	<u>1</u>
2. Setup	2
<u>2.1. Hardware dan Software</u>	<u>2</u>
<u>2.2. Instalasi</u>	<u>2</u>
3. Operasional.....	3
<u>3.1. Untuk User</u>	<u>3</u>
3.1.1. Tampilan Dokumen	3
3.1.2. Tampilan Peta Interaktif	4
<u>3.2. Untuk Operator</u>	<u>5</u>
3.2.1. Manage File Binary	6
3.2.2. Edit File Text.....	7
3.2.3. File Setting Peta Interaktif.....	7
3.2.4. Add, Edit, Delete Point secara interaktif.....	10
<u>3.3. Untuk Admin.....</u>	<u>11</u>

1. Pendahuluan

Program Aplikasi Dokumen dan Peta Interaktif (selanjutnya disingkat PADPI) adalah aplikasi server untuk memange dan menampilkan dokumen-dokumen web (htm, html, pdf), gambar (gif, jpg, png), office (word, excel, power point), audio/video (wav, mp3, avi, mpeg), text (txt, csv, log) dan file-file berbagai format lain. Selain itu aplikasi ini dilengkapi fasilitas khusus untuk menggabungkan dokumen gambar (gif, jpg, png) dan data (csv) dengan dokumen-dokumen lainnya menjadi sebuah sistem informasi terpadu dalam bentuk peta interaktif, hanya dengan membuat satu file setting sederhana (imp).

1.1. Fitur Aplikasi

PADPI mempunyai fasilitas-fasilitas:

- Aplikasi server, dapa diakses oleh banyak komputer secara bersamaan.
- Menampilkan dokumen dalam berbagai format:
 - web (htm, html, flash, pdf)
 - gambar (gif, jpg, png)
 - office (word, excel, power point)
 - audio/video (wav, mp3, avi, mpeg)
 - text (txt, csv, log)
 - file format lain (ditampilkan dengan cara berbeda-beda sesuai aplikasi yang ada dalam komputer client)
- Menampilkan peta interaktif dengan menggabungkan bebagai dokumen-dokumen yang ada.
- Security, mangemen *user account* dengan level operator dan admin.

2. Setup

2.1. Hardware dan Software

PADPI memerlukan komputer server dengan spesifikasi:

- **Hardware:**
 - Processor: Pentium 4, 3GHz atau sekelasnya
 - Memory: 512 MB, lebih besar lebih baik.
 - Harddisk: 40 GB atau disesuaikan kebutuhan.
 - Peripheral: Keyboard, Mouse, Soundcard, Active Speaker
- **Software:**
 - OS: Microsoft Windows 2000 sp3 atau XP sp2
 - Server: IIS Web Server, versi sesuai OS.
 - Runtime Engine: PHP 4.x

2.2. Instalasi

Tahap-tahap instalasi PADPI mengikuti langkah-langkah berikut:

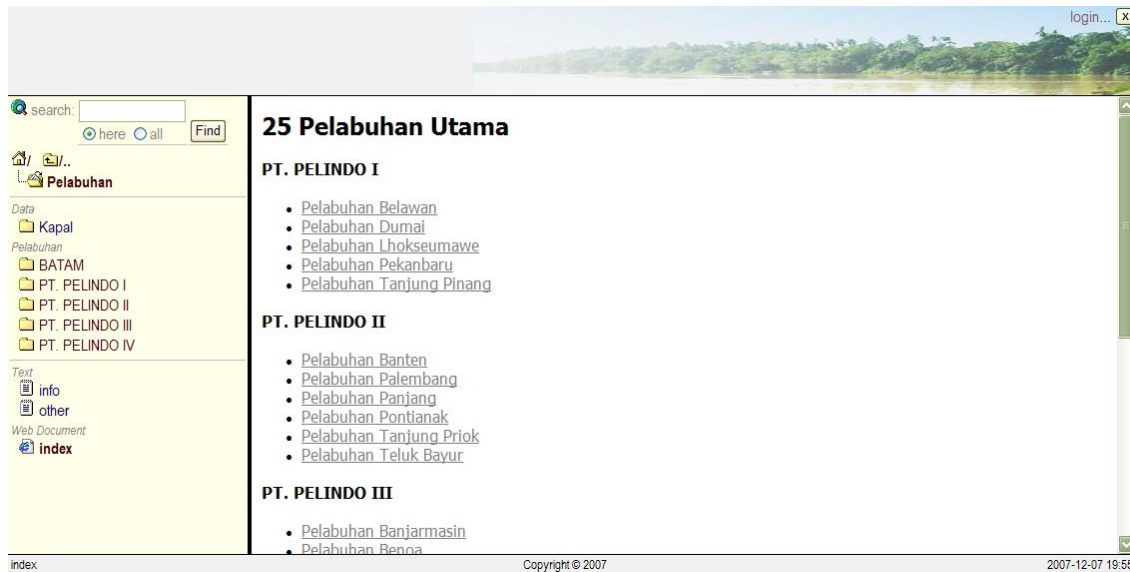
1. Setup IIS Web Server. (Petunjuk instalasi IIS ada dalam help windows)
2. Setup PHP Engine. (Petunjuk instalasi PHP ada dalam paket software PHP, atau di website <http://php.net>)
3. Extract file paket aplikasi PADPI ke sebuah folder di bawah folder “home” web server (sesuai setting IIS).
4. Set security untuk folder “docs” dan “users” dalam folder instalasi untuk akses read & write.
5. Jika diinginkan agar setiap komputer menyala program langsung berjalan, tempatkan shortcut di menu windows “Start” → “All Programs” → “Startup” ke “http://localhost/{folder instalasi}/index.php”.

3. Operasional




3.1. Untuk User

Yang dimaksud dengan “User” di sini adalah semua pemakai yang hanya boleh melihat isi (content) aplikasi.

3.1.1. Tampilan Dokumen

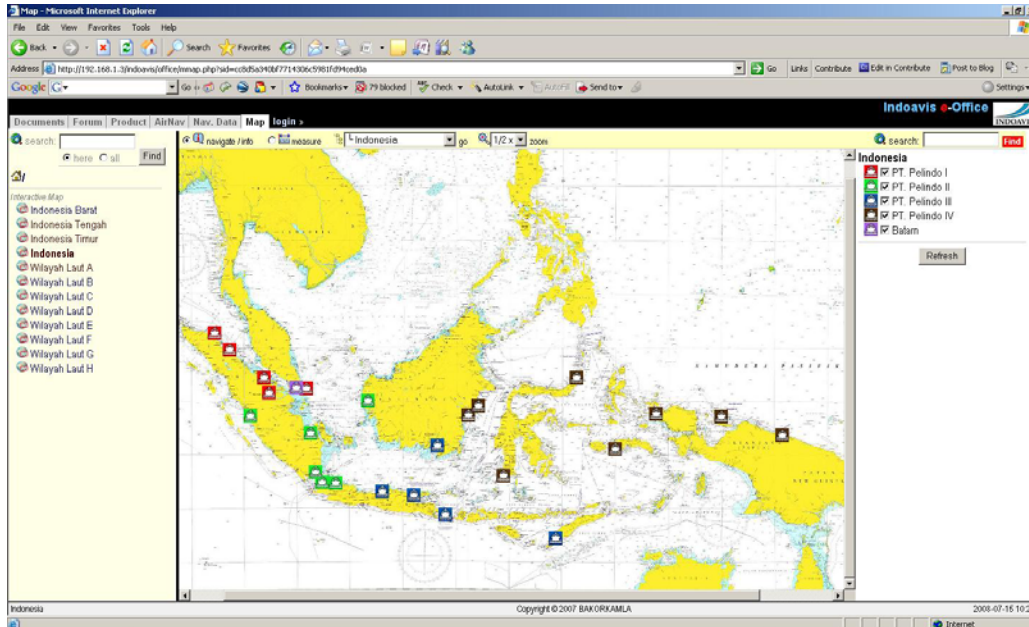


Bagian-bagian tampilan utama adalah:

- Atas, *header*:
 - Agak di sebelah kanan atas terdapat link untuk login.
 - Pojok kanan atas adalah tombol untuk menutup aplikasi.
- Kiri, *navigator*:
 - Di sebelah atas terdapat form pencarian.
 - *Textbox* diisi potongan kata nama file yang akan dicari.
 - Pilih *option* “here” untuk mencari file/folder di folder yang sedang dibuka dan folder-folder di dalamnya saja (terbatas tapi lebih cepat). Atau pilih *option* “all” untuk mencari file/folder mulai folder paling depan (lambat tapi lebih lengkap).
 - Tombol “Find” untuk mulai pencarian.
 - Di bawahnya ditampilkan *tree* folder lokasi yang sedang dibuka (). Pada *tree* ini bisa kembali ke folder di atasnya () atau langsung ke halaman paling depan ().
 - Di bawahnya lagi ditampilkan list folder-folder, dikelompokkan dalam group-group topik.
 - Paling bawah list file, dikelompokkan menurut jenis (format) file.
- Kanan, *content*:
 - Menampilkan dokumen atau Peta interaktif.
- Bawah, *footer*:

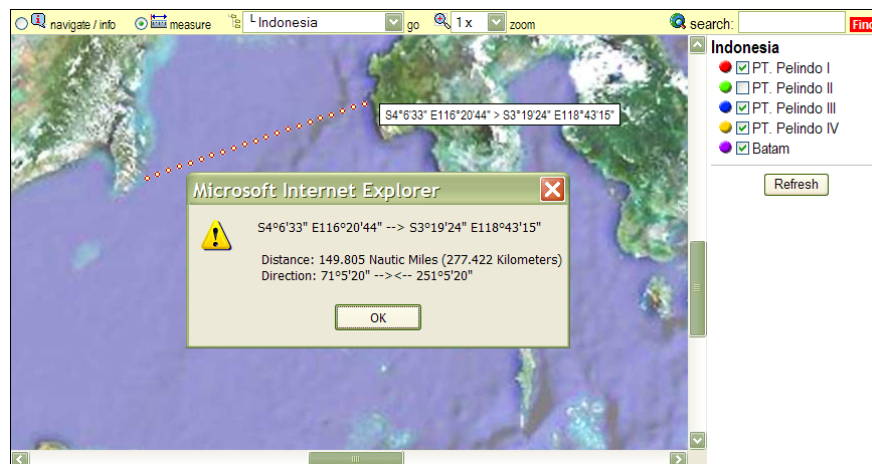
- Sebelah kiri menunjukkan nama file yang sedang dibuka.
- Di tengah adalah *copyright*.
- Sebelah kanan tanggal dan jam (di server) saat itu.

3.1.2. Tampilan Peta Interaktif



Sedangkan jika sedang membuka peta interaktif, bagian-bagian tampilannya adalah:

- Atas, *toolbar* berisi:
 - *Option* “navigate/info”. Saat tool ini aktif maka user bisa melakukan *drag and drop* untuk menggeser tampilan peta. Jika klik mengenai objek-objek aktif dalam peta, maka informasi berkaitan dengan objek tersebut.
 - *Option* “measure”. Jika tool ini yang aktif maka saat dilakukuan *drag and drop* peta tidak bergeser, tetapi akan ditampilkan jarak antara dua titik *drag and drop* tersebut dalam satuan kilometer maupun mil laut.



- *Drop-down* “map-tree” untuk menuju ke peta lain, jika peta yang sedang ditampilkan ini mempunyai / diset berhirarki. Untuk menuju ke peta lain bisa juga melalui klik pada peta. Setiap item dalam *map-tree* ini mempunyai satu daerah persegi aktif dalam peta, jika kursor berhenti sesaat di dalam daerah ini *pop-up* teks “go to: (nama item)” akan muncul.



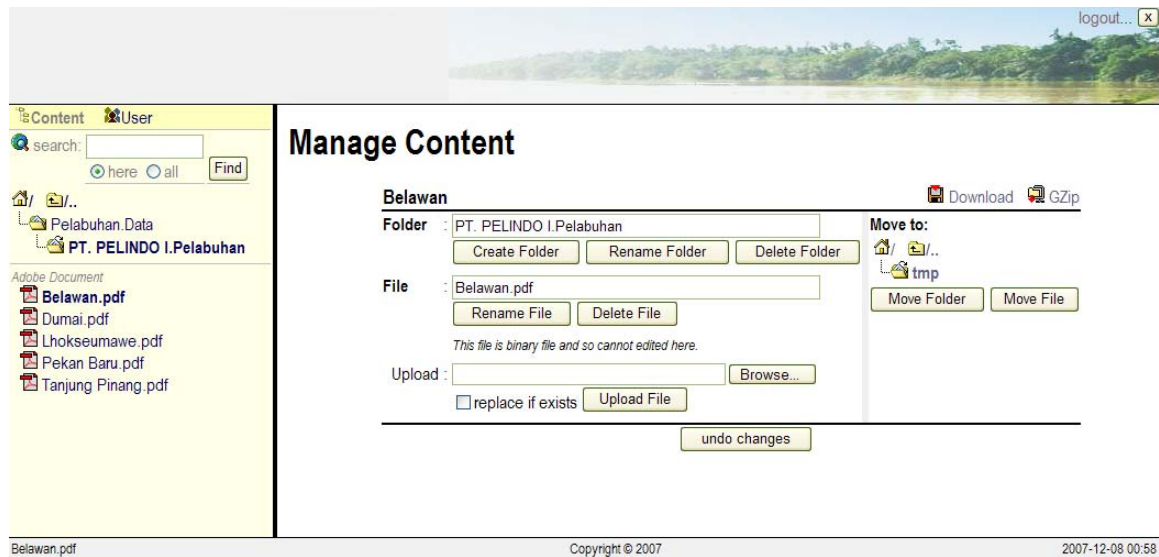
- *Drop-down* “zoom” untuk memilih perbesaran tampilan (1/4x, 1/2x, 1x atau 2x).
- Form “search” untuk mencari objek aktif dalam peta. Textbox diisi dengan nama atau sepotong dari nama objek yang dicari, kemudian klik tombol “Find”. Objek yang ditemukan langsung ditampilkan informasinya sebagaimana kalau di-klik. Klik tombol “Find” lagi akan menampilkan objek berikutnya yang namanya mengandung potongan kata sesuai pencarian. Pencarian hanya dilakukan pada layer-layer yang ditampilkan. Jika kita tahu di layer mana objek yang akan dicari, layer lain bisa disembunyikan dulu untuk mempercepat pencarian.
 - Kiri, *map*. Dalam tampilan peta terdapat:
 - Objek-objek aktif yang bisa di-klik untuk menampilkan informasinya. Dalam informasi yang ditampilkan bisa jadi ada link, yang bila diklik menuju informasi lain yang lebih detail.
 - Bisa jadi terdapat (diset) area-area persegi aktif yang bila diklik menuju ke peta lain yang lebih detail.
 - Kanan, *legend*:
 - Di atas judul peta, bisa berbeda dengan nama file.
 - Di bawahnya list *layers*. Terdiri dari: simbol, *checkbox* untuk menampilkan/menyembunyikan objek dalam layer, dan nama masing-masing layer.
 - Paling bawah tombol “Refresh”. Klik tombol ini setelah mengubah *checkbox* pada *layers*.

3.2. Untuk Operator

“Operator” adalah pemakai yang tidak hanya boleh melihat isi (content) aplikasi saja, tapi juga bisa mengubah (tambah, edit, hapus) isi aplikasi. Untuk memulainya operator harus login terlebih dahulu. Klik link “login...” di kanan atas window, maka halaman login akan ditampilkan. Isi nama dan password yang sesuai.

3.2.1. Manage File Binary

File *binary* maksudnya adalah jenis-jenis file yang berisi kode-kode biner yang tidak dapat dibaca dan diedit secara langsung. Biasanya memerlukan program tertentu untuk menampilkan maupun mengeditnya. Contohnya seperti file PDF, Word, Excel, gambar, audio/video dsb. PADPI tidak dilengkapi fasilitas editing untuk sekian banyak jenis file. Untuk file-file binary editing bisa dilakukan secara *offline*, yaitu dengan cara mengambil file yang dimaksud (*download*), mengeditnya di komputer lokal dengan program aplikasi yang sesuai, kemudian mengirimnya lagi ke server (*upload*).

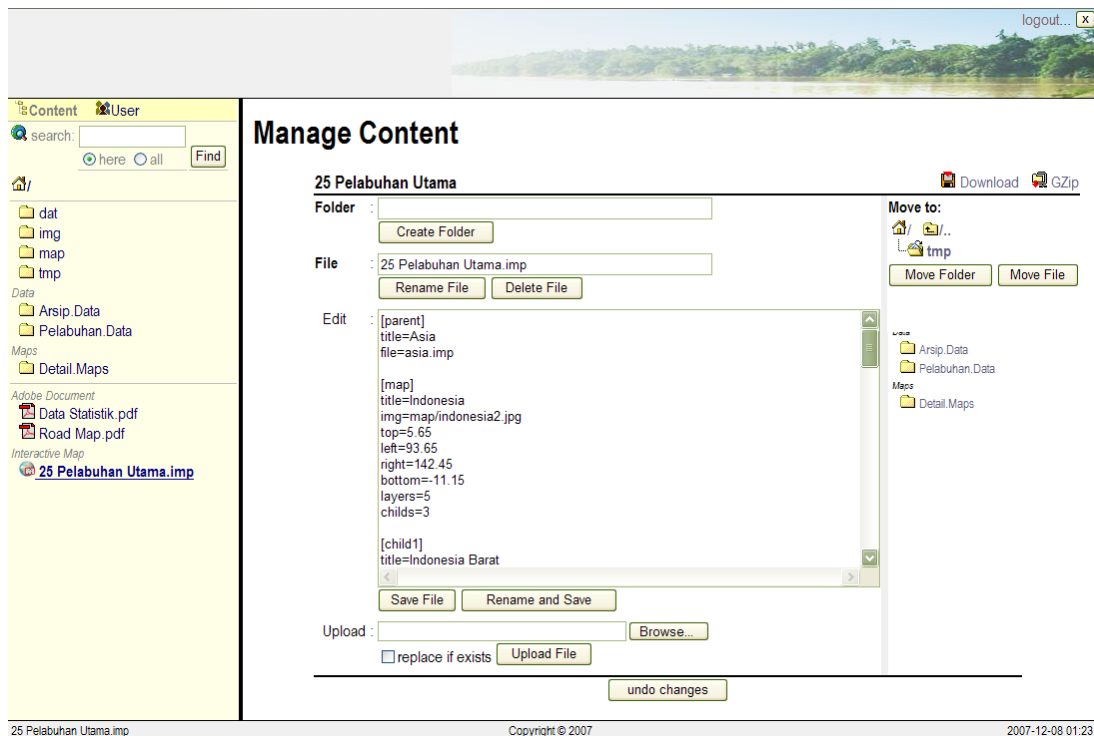


Tampilan di atas adalah fasilitas untuk *manage* file binary.

- Di sebelah kanan atas ada link untuk mendownload file dalam bentuk apa adanya dan terkompresi. File terkompresi lebih kecil dan sebagai konsekuensinya lebih cepat dalam transfer file. Tapi perlu program lagi untuk membuka lagi file tersebut setelah didownload.
- Di sebelah kiri dari atas kebawah terdapat:
 - Textbox “Folder”, berisi nama folder. Bagian nama setelah titik terakhir (semacam extension untuk nama file) akan menjadi nama group folder tersebut. Folder-folder dengan extension nama ditampilkan dalam satu kelompok. Jika nama folder tidak mengandung titik (*extension*). Folder ini tidak ditampilkan. Ini bisa bermanfaat untuk menyembunyikan data-data yang diperlukan dokumen lain (misal peta interaktif) namun tidak perlu dilihat secara langsung oleh user.
 - Tombol “Create Folder” untuk membuat folder baru dengan isi textbox di atas.
 - Tombol “Rename Folder” untuk mengganti nama folder.
 - Tombol “Delete Folder” untuk menghapus folder dan file-file di dalamnya. Folder yang akan dihapus tidak boleh berisi folder lain di dalamnya.
 - Textbox “File”, berisi nama file. Sama seperti folder, extension dipakai untuk mengelompokkan file, dan file tanpa extension tidak ditampilkan untuk user.
 - Tombol “Rename File” untuk mengganti nama file.
 - Tombol “Delete File” untuk menghapus file.

- Input “Upload” dengan tombol “Browse...” untuk menentukan file yang perlu diupload (misal setelah diedit atau menambahkan file baru).
- Checkbox “replace if exists” untuk menimpa file, jika nama file yang sama sudah ada di server.
- Tombol “Upload File” untuk mulai mengirim file ke server.
- Di sebelah kanan terdapat:
 - Folder-tree sebagai pilihan folder tujuan dalam memindahkan folder atau file.
 - Tombol “Move Folder” untuk memindahkan folder yang sedang dibuka beserta isinya ke folder lain.
 - Tombol “Move File” untuk untuk memindahkan file yang sedang dibuka ke folder lain. Dua tombol ini tidak ditampilkan jika folder tujuan sama dengan folder sumber.

3.2.2. Edit File Text



Untuk file-file teks (termasuk htm, html, imp, dll) sama, form yang ditampilkan hampir sama dengan untuk file binary, dengan tambahan textbox “Edit” untuk langsung mengedit isi file, tanpa perlu download terlebih dahulu. Dibawahnya ada tombol “Save” untuk menyimpan hasil editan, dan tombol “Rename and Save” untuk menyimpan file dengan nama baru, sesuai isi textbox “File”.

3.2.3. File Setting Peta Interaktif

Yang perlu diperhatikan dari jenis-jenis teks file adalah file dengan extension “imp”. File ini berisi informasi file-file dokumen dan gambar mana saja yang digunakan untuk membentuk peta interaktif. Contoh file *imp* kurang lebih seperti ini:

```

[map]
title=Indonesia
img=map/indonesia2.jpg
top=5.65
left=93.65
right=142.45
bottom=-11.15
layers=2
childs=3

[parent]
title=Asia
file=asia.imp

[child1]
title=Indonesia Barat
file=Detail.Maps/indonesia_brt.imp
top=5.65
left=93.65
right=109
bottom=-11.15

[child2]
title=Indonesia Tengah
file=Detail.Maps/indonesia_tgh.imp
top=5.65
left=109
right=125
bottom=-11.15

[child3]
title=Indonesia Timur
file=Detail.Maps/indonesia_tmr.imp
top=5.65
left=125
right=142.45
bottom=-11.15

[layer1] title=PT. Pelindo I
icon=img/dot_sr.gif
visible=1
data="dat/Pelindo 1.csv"
id=0
x=2
y=1
link=3

[layer2]
title=PT. Pelindo II
icon=img/dot_sg.gif
visible=0
data="dat/Pelindo 2.csv"
id=0
x=2
y=1
link=3

```

Dalam contoh di atas terlihat bahwa struktur file *imp* sama dengan file *ini* yang biasa digunakan dalam program-program yang tidak memanfaatkan *registry* windows untuk menyimpan settingnya.

- Blok [map] adalah blok utama dalam file *imp*.
 - Nilai “title” menunjukkan judul peta pada legend.
 - Nilai “img” menunjukkan file gambar mana yang digunakan sebagai latar belakang peta.
 - Nilai-nilai untuk “top”, “left”, “bottom” dan “right” menunjukkan koordinat batas-batas (latitude-longitude) dari gambar peta. Ditulis dalam angka pecahan desimal. Arah utara dan timur bernilai positif, sebaliknya selatan dan barat bernilai negatif.

- Blok [parent] menunjukan judul dan nama file peta pendahulu (lebih umum / kurang detail) dari peta ini. Blok ini keberadaannya opsional dalam suatu file *imp*, boleh ada, boleh tidak.

- Blok [child#] menunjukan judul-judul dan nama file peta anak (lebih khusus / lebih detail) dari peta ini. Nilai-nilai untuk “top”, “left”, “bottom” dan “right” menunjukkan koordinat (latitude-longitude) dari area-area persegi aktif pada peta, dalam angka pecahan desimal. Angka # pada [child#] dimulai dari 1 sampai sejumlah detail peta. Bersama blok [parent] dan blok peta utama [map], blok-blok [child#] digunakan untuk membentuk maps-tree. Blok ini keberadaannya juga opsional dalam suatu file *imp*.

- Blok [layer#], merupakan blok kunci dalam mengkaitkan peta dengan data-data dokumen lain.
 - Nilai “icon” menunjukkan file gambar yang dipakai sebagai simbol layer.
 - Nilai “visible” untuk mengeset apakah layer ini defaultnya ditampilkan (=1) atau tidak (=0) saat peta dibuka.
 - Nilai “icon” menunjukkan file *csv* (tabel dalam format comma delimited, artinya kolom table dipisahkan tanda koma) yang dipakai sebagai tabel data.
 - Nilai “id”, “x”, “y” dan “link” menunjukkan di kolom mana (dimulai dari 0) dalam tabel data yang menunjukkan nama objek, longitude, latitude (dalam pecahan desimal) dan file dokumen yang berisi informasi berkaitan dengan objek tersebut. Berikut ini contoh isi file *csv* yang digunakan dalam [layer1]:

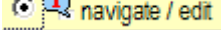
```
Belawan,3.63333333,98.25,dat/belawan.txt
Dumai,1.68722222,101.4616667,dat/dumai.txt
Lhokseumawe,4.82083333,97.1575,dat/lhokseumawe.txt
Pekanbaru,-0.541388889,101.1558333,dat/pekanbaru.txt
Tanjung Pinang,0.291944444,104.4566667,dat/tanjungpinang.htm
```

Semua *path* file-file yang digunakan adalah *path* relatif terhadap *path* file *imp*. File *csv* inipun juga bisa dibuat dan diedit langsung dalam teks editor PADPI atau hasil ekspor dari excel, dbf atau database lain.

3.2.4. Add, Edit, Delete Point secara interaktif

Untuk menambah, merubah, ataupun menghapus Point (titik object semisal pelabuhan) selain langsung mengedit file imp seperti yang dijelaskan diatas juga dapat dilakukan secara interaktif pada aplikasi

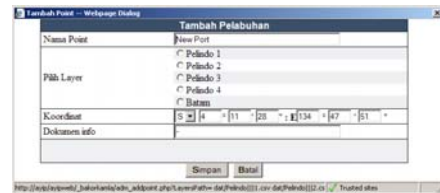
- *Add / Menambah Point*

- ✓ Pastikan *option* “navigate/info” terpilih/centang. 
- ✓ Klik peta aplikasi pada posisi di mana akan ditambahkan object baru, kemudian akan muncul konfirmasi penambahan point baru.



, klik “OK” untuk melanjutkan menambah point baru, atau “Cancel” untuk membatalkan.

- ✓ Muncul *dialog box* tambah point :
 - Isi nama *point*
 - Pilih Opsi *layer*
 - Ubah koordinat *point* jika diperlukan
 - Isi *path file* dari dokumen yang berkaitan



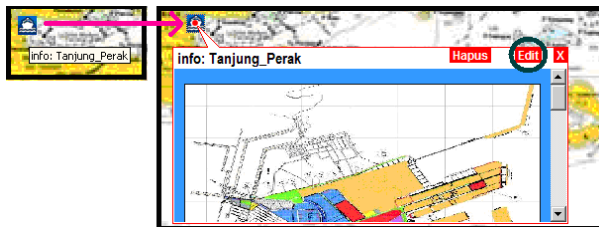
Klik “Simpan” untuk menyimpan penambahan baru.

- ✓ Jika penambahan data sukses maka akan muncul pemberitahuan seperti ini

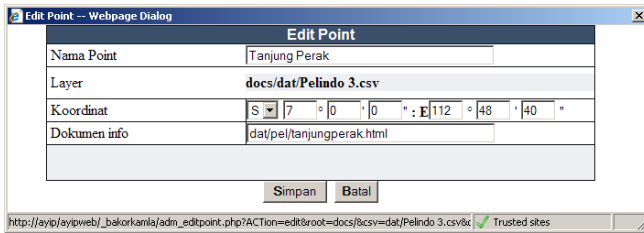


- *Edit / ubah point*

- ✓ Klik pada point/object yang akan diedit, klik “Edit”



- ✓ Rubah nilai-nilai yang diperlukan, klik “Simpan”.

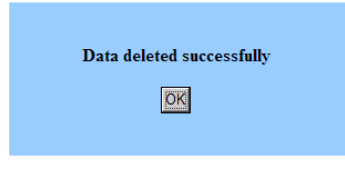


- Hapus *Point*

- ✓ Klik pada point/object yang akan dihapus, klik “Hapus”

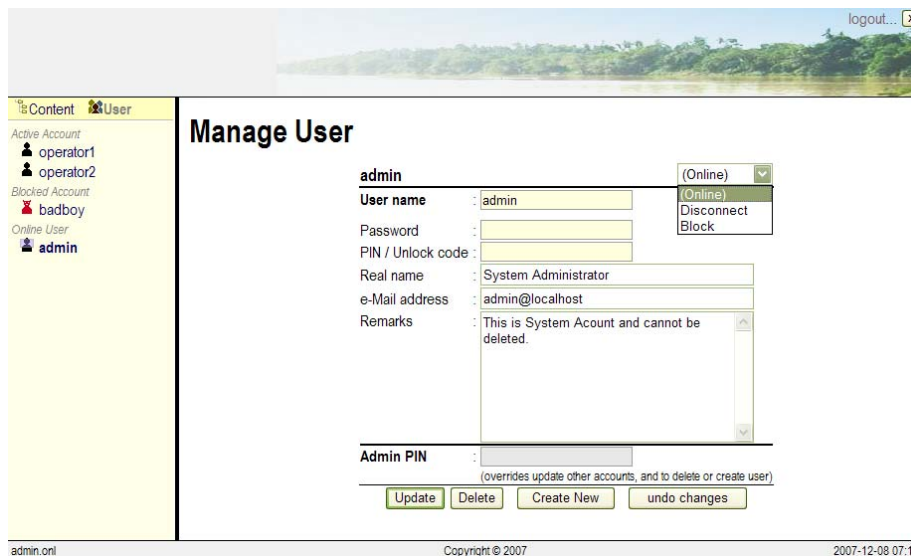


- ✓ Muncul konfirmasi penghapusan, klik “OK” untuk menghapus data.



3.3. Untuk Admin

Yang dimaksud dengan “Admin” di sini adalah pemakai yang tidak hanya boleh melihat dan mengubah isi (content) aplikasi saja, tapi juga bisa mengubah (tambah, edit, hapus) *user account* (operator dan admin lain) untuk aplikasi ini. Untuk membuka fasilitas manajemen user klik pada link “User” di sebelah kiri atas, di atas form *search*.



Bagian-bagian halaman manage user terdiri dari:

- Di bagian atas ada nama dan status user. Status user bisa:
 - *Active*: account siap untuk login.
 - *Blocked*: account tidak bisa dipakai untuk login, tapi tidak/belum dihapus.
 - *Online*: user dalam status sedang login.
 - Berikutnya berturut-turut textbox “User name”, “Password”, “PIN / Unlock code”, “Real Name”, “e-Mail address” dan “Remarks” adalah detail informasi user account. Nama textbox menunjukkan fungsinya. Yang perlu dijelaskan secara khusus di sini adalah “PIN / Unlock code”. PIN ini diperlukan untuk user yang bersangkutan mengupdate password. PIN harus benar untuk mengganti password, dan sebaliknya password harus benar untuk mengganti PIN. PIN ini juga ditanyakan saat login, jika account yang akan dipakai login sudah dalam status online (misal sedang dipakai orang lain, atau belum logout).
 - Di bawahnya lagi terdapat textbox “Admin PIN”. Ini harus diisi untuk membuat account baru, maupun menghapus dan mengubah account milik orang lain.
 - Paling bawah terdapat tombol-tombol:
 - *Update*: untuk mengubah isi account.
 - *Delete*: untuk menghapus account.
 - *Create New*: untuk membuat account baru.
 - *undo changes*: untuk mambatalkan perubahan yang sudah diketik, tapi belum disimpan.
-