

“HELP” : TEKNIK DAN IMPLEMENTASI DALAM PROGRAM APLIKASI DAN MULTIMEDIA

Hendro Joko Prasetyo¹ , Muryanto²

Program Vokasi Manajemen Informatika, Universitas Widya Dharma
¹hendrommkom@gmail.com, ²Muryanto@unwidha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan dan membuktikan bahwa membuat system online help itu adalah tidak sulit dengan membuat program aplikasi kita dapat merancang dan membuat sendiri system HTML help dan mengintegrasikannya ke program aplikasi yang kita buat. Karena saat kita membuat program aplikasi, biasanya akan disertai dengan program aplikasi fasilitas help, sehingga pengguna aplikasi akan bisa menggunakan aplikasi yang kita buat sesuai dengan harapan. Disisi lain fungsi dari system help ini adalah sebagai sarana belajar untuk menjadikan fasilitas help ini menjadi media interaktif yang diharapkan akan dapat membantu pada saat user menggunakan program aplikasi yang kita buat khususnya jika ada kesalahan pada saat menggunakannya.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan fasilitas help ini adalah dengan menggunakan metoda observasi dan membaca berbagai literature baik buku maupun dengan membaca media yang berkaitan dengan pembuatan media help di internet . pembuatan system help, akan membutuhkan pengetahuan dasar membuat file HTML (*Hypertext Markup Language*). Karena format ini adalah fondasi utama dalam pembuatan system HTML Help, juga dengan sedikit kreatifitas dalam urusan tata letak dan diseain, sehingga tampilan akan tidak membosankan yang akan membuat pengguna betah dalam membacanya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa membuat system on line help sangatlah mudah. Tidak diperlukan syarat harus mengerti bahasa pemrograman dan dengan menggunakan help sebagai media interaktif ternyata dapat membuat pengguna lebih mudah memahami siswa dalam memahami apa yang menjadi tujuan belajarnya. Karena system help berformat multimedia, dimana gambar, suara dan animasi bisa dipadukan menjadi satu kesatuan.

Kata Kunci : *Fasilitas Help, HTML, Multimedia Animasi*

ABSTRACT

The aim of this research is to show and prove that creating an online help system is not difficult. By creating an application program, we can design and create our own HTML help system and integrate it into the application program that we create. Because when we create an application program, it will usually be accompanied by an application program with help facilities, so that application users will be able to use the application we created according to their expectations. On the other hand, the function of this help system is as a learning tool to turn this help facility into an interactive medium which is expected to be able to help when users use the application program that we created, especially if there are errors when using it.

The methodology used in creating this help facility is to use observation methods and reading various literature, both books and by reading media related to creating help media on the internet. Creating a help system will require basic knowledge of creating HTML (Hypertext Markup Language) files. Because this format is the main foundation in creating an HTML Help system, also with a little creativity in terms of layout and design, the display will not be boring and will make users feel at home reading it. The results of this research show that creating an on-line help system is very easy. There is no need to understand programming languages and using help as an interactive medium can actually make it easier for users to understand what their learning objectives are. Because the help system is in multimedia format, where images, sound and animation can be combined into one unit.

Keywords: *Help Facilities, HTML, Animation Multimedia*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, komputer bukan lagi merupakan hal yang asing, tetapi justru komputer merupakan suatu alat bantu yang menjadi kewajiban dan keharusan yang akan selalu dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan pekerjaan. Dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan pembuat program aplikasi yang professional. Hal ini dapat kita lihat dengan banyaknya system informasi dan media interaktif pada setiap program aplikasi yang dibuat.

Setelah pembuatan program aplikasi selesai, kewajiban seorang programmer adalah membuat program file help yang berisi informasi atau tata cara menggunakan program tersebut. Program ini harus tersedia maka dibuatlah fasilitas help sehingga pengguna aplikasi bisa menggunakan aplikasi yang dibuat seorang programmer sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun kebanyakan program aplikasi yang telah dibuat minim sekali fasilitas bantuan langsungnya (*online help*) bahkan kadang seringkali tidak ada sehingga akan menyulitkan bagi pengguna. Padahal fasilitas help ini sangat penting disamping untuk bantuan apabila menemukan kesalahan dalam pemakaian program aplikasi, juga dapat menjadi media interaktif berupa tutorial, buku interaktif ataupun panduan untuk menjalankan program, terutama bagi seorang pemula dalam menjalankan program tersebut.

Dalam pembuatan fasilitas help ini sangatlah diperlukan, terutama pada pembuatan program aplikasi. Materi-materi yang disajikan biasanya disesuaikan dengan penggunaan program, langkah-langkah menggunakan ataupun *troubleshooting* apabila seorang user mengalami kesulitan pada saat menjalankan program aplikasi yang digunakan. Lebih global lagi fasilitas help ini dapat dijadikan sebagai e-book berupa panduan, tutorial dan pembelajaran dalam bentuk interaktif.

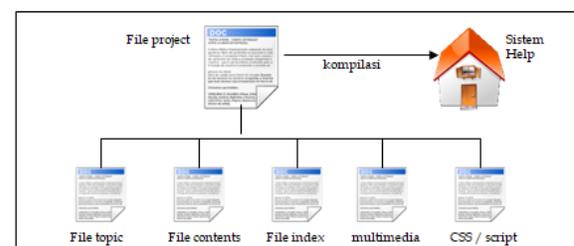
2. METODA PENELITIAN

2.1 Didalam penelitian ini, penulis menggunakan metoda deskriptif yaitu berupa teknik pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan teknik :

- Observasi
Metoda ini adalah metoda yang digunakan dengan mengumpulkan berbagai informasi dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian untuk memperoleh gambaran dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
- Wawancara
Metoda penelitian ini adalah dengan wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yaitu para mahasiswa Manajemen Informatika Universitas Widya Dharma Klaten, mengenai system pembelajaran dengan metoda interaktif. Pengumpulan data ini penulis lakukan untuk meyakinkan bahwa penelitian ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk membantu dalam proses pengembangan pembelajaran.

2.2 Mendesain Sistem Help Untuk Program Aplikasi

Setelah program contoh aplikasi dibuat, langkah selanjutnya adalah dengan *system help* yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam program aplikasi yang akan dibuat. Langkah atau prosedur dalam pembuatan *system help* secara garis besarnya dapat ditunjukkan dengan gambar dibawah ini :



Gambar Bagan Pembuatan Sistem Help

a. Komponen Sistem Help

Dalam *system help* (HTML Help) terdiri dari beberapa file dan komponen berisi teks, gambar dan elemen lain yang akan ditampilkan dalam topik help. File dan komponen akan diatur oleh sebuah file *project* yang nantinya akan dikompilasikan bersama file-file lain yang terhubung dengan file topic menjadi sebuah file help (.hm). tipe file yang akan digunakan dalam project help ini tergantung dengan kebutuhan system help itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) File *project* (.hhp), berisi informasi tentang lokasi file topic, konten, indeks, grafik dan file lainnya.
- 2) File *topic* (.htm atau .html), berisi teks yang akan ditampilkan dalam setiap halaman dalam system help.
- 3) File *contents* (.hhc), berisi daftar file topic, gambar dan obyek lainnya yang akan dikelompokkan berdasarkan subyek.
- 4) File *index* (.hhk), file ini berisi informasi yang nantinya akan ditampilkan dalam bentuk indeks untuk system help.
- 5) File gambar dan multimedia akan memuat isi link ke gambar, suara, video, animasi dan file multimedia lainnya.
- 6) File *cascading style sheet* (.css), merupakan sekumpulan tag tambahan untuk membuat format tampilan dalam html. File ini mengatur font, warna, alinea, paragraph dan atribut lain untuk tag html, seperti heading, paragraph dan list.

b. Merencanakan Project

Kalimat on line atau dapat juga disebut user assistance, diasosiasikan dengan *WinHelp*, dengan bantuan berbasis HTML (*HTMLHelp*, *WebHelp*), *JavaHelp* dan bentuk form informasi *online* lain yang harus memenuhi tiga kriteria sebagai berikut :

- 1) Pengguna dapat mengakses dari *interface software* dengan memilih item

dalam bentuk menu *help*, mengklik link atau tombol dalam bentuk interface atau dengan menekan tombol F1 pada *keyboard*.

- 2) Menyediakan petunjuk dan bantuan yang lengkap untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan bukan sekedar petunjuk latihan.
- 3) Menyediakan jawaban pertanyaan ke dalam spesifikasi jendela atau kotak dialog.

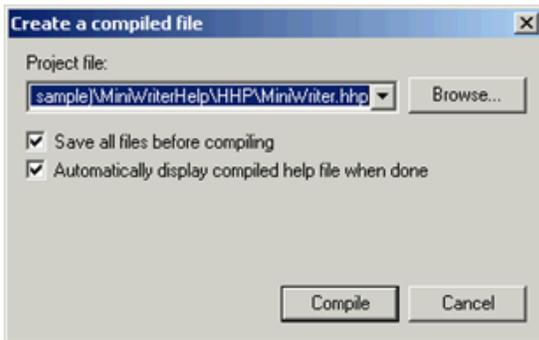
Online help adalah salah satu bagian dari *user interface* yang terdapat dalam jendela atau kotak dialog yang tidak dapat dihasilkan tanpa perencanaan dan tahap pendesainan. Ada beberapa tahap yang dapat digunakan dalam merencanakan *project help* diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Merencanakan *project help* dan menulis rencana *help*.
- 2) Mengembangkan spesifikasi level berikutnya untuk *help*.
- 3) Mengembangkan spesifikasi detail untuk *help*.
- 4) Melakukan detail analisa pekerjaan.
- 5) Membuat dan mengevaluasi *prototype system help*.
- 6) Mengembangkan sketsa dan *map project help*.
- 7) Menulis, meng-*index* dan mengedit *topic help*.
- 8) Memeriksa *topic*, *index* dan *table of contents*.
- 9) Mencoba *help*.

c. Mengkompilasi File Project

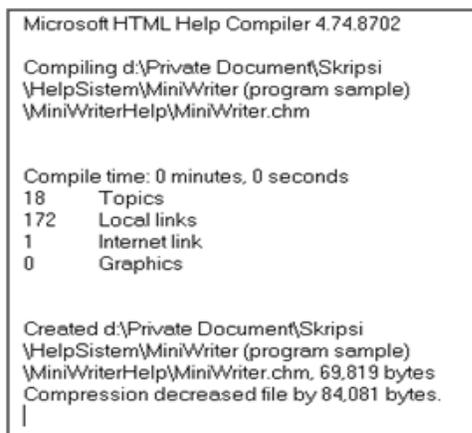
Kompilasi adalah proses pengambilan informasi yang terdapat dalam *project* (termasuk semua file) yang kemudian akan digabung dan dipadatkan menjadi satu file kompilasi *help* (.chm). Program *HTML Help Workshop* secara otomatis akan memadatkan file-file selama proses kompilasi, dimana file-file yang terdapat

dalam help *project* dikompres ke ukuran yang lebih kecil.



Gambar Kotak Dialog Kompilasi

Bila proses kompilasi berhasil, maka akan ditampilkan report hasil kompilasi termasuk dengan kesalahan yang terjadi (jika ada). Biasanya format report hasil kompilasi akan disimpan dalam sebuah file berekstensi *.log*. Berikut ini adalah report hasil kompilasi :



Gambar Report Hasil Kompilasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dibuat 2 macam help. Pertama adalah help sebagai fasilitas bantuan dalam program aplikasi, yang diakses

melalui tombol F1 atau Menu Help dan kedua adalah help sebagai Media Interaktif yang dapat dipanggil secara langsung (ekstensi *.chm* sudah diasosiasikan secara otomatis dalam system operasi Windows dengan Microsoft® HTML Help Executable / *hh.exe*).

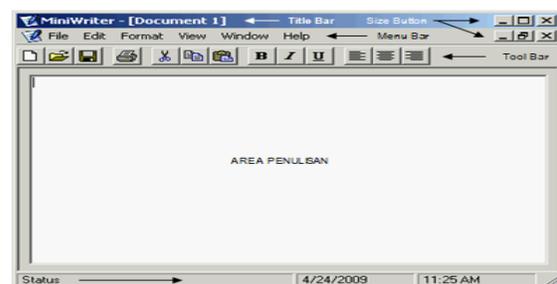
a. Help pada program aplikasi

Pada pemakaian help di program aplikasi, telah dibuat satu program contoh yang telah diberi fasilitas bantuan lewat tombol F1 ataupun Menu Help. Program ini diberi nama *MiniWriter.exe*. *Miniwriter* adalah satu program edit pengolah kata sederhana yang dibuat dengan program aplikasi *Visual Basic 6.0*.

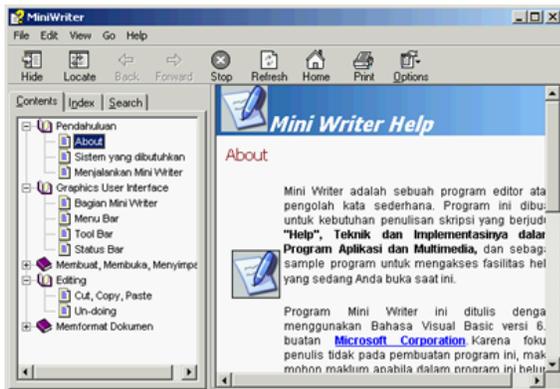
Gambar Tampilan Program *MiniWriter.Exe*

b. Mengases help lewat tombol F1

Fokus penelitian ini adalah pembuatan



menu help dan mengintegrasikan dalam program *MiniWriter*. Penyusunan topik system help pada program disesuaikan dengan kebutuhan program, seperti “apa itu *miniwriter*”, system apa yang digunakan untuk mengoperasikan, bagaimana menjalankan dan lain-lain yang ditulis dengan menggunakan format HTML (*Hypertext Markup Language*). Penekanan tombol F1 pada saat program berjalan di asosiasikan dengan pemanggilan menu help yang sudah diintegrasikan dalam program. Gambar ini merupakan tampilan helo *MiniWriter*.

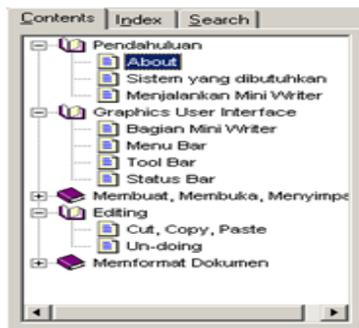


Gambar Tampilan Hello MiniWriter

Tampilan HTML Help dikenal dengan istilah *tri-pane* dimana terdapat tiga tombol navigasi yaitu bagian *tab navigasi*, *topic contents* dan *toolbar*.

1) Tab Navigasi

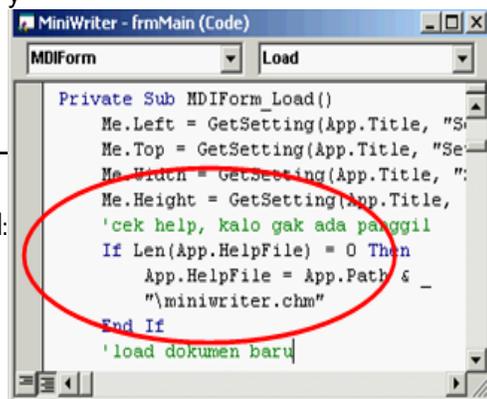
Tab navigasi pada file help pada umumnya terdiri dari 3 bagian content (*table of contents*), *index* dan *search*.



Gambar Tab Navigasi Content

2) Tab Topik Contents

Panel *contents* dalam *file help* adalah untuk menampilkan topik yang sudah dibuat dengan format HTML yang kemudian di link dengan daftar yang ada pada *table of contents*. Gambar ini menampilkan topik *cut*, *copy*, *paste* y



Gambar Prosedur MDIForm_Load()

Prosedur akan melakukan pengecekan apabila *property app.helpfile* masih

dapat diakses lewat *table of contents*.

Gambar Tampilan Cut, Copy, Paste

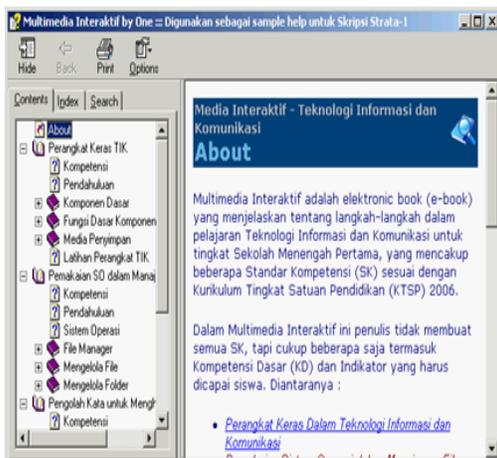
3) Prosedur Untuk Mengakses File Help Lewat Tombol F1

File help yang telah dibuat akan diintegrasikan secara otomatis akan ditampilkan lewat program apabila ada penekanan tombol F1. Penulisan prosedur untuk mengakses file *MiniWriter.chm*, akan diletakkan pada sub MDIForm_Load() seperti gambar dibawah ini :

kosong, maka *property app.helpfile* akan diisi dengan *MiniWriter .chm*

4) Help Sebagai Media Interaktif

Fasilitas online-help selain digunakan sebagai bantuan langsung dalam memecahkan masalah, tutorial juga sebagai buku digital yang dapat digunakan sebagai media interaktif. Help sebagai media interaktif adalah file help yang berdiri sendiri (tidak diakses lewat program). Pembuatan help sebagai media interaktif ditekankan pada sisi pembelajarannya seperti layaknya sebuah buku yang “hidup”. Grafik, animasi suara sangat diperlukan dalam pembuatan help sebagai media interaktif. Tampilan media interaktif.chm tidak terlalu jauh berbeda dengan tampilan file help lainnya, seperti tampilan gambar dibawah ini :



Gambar Tampilan Media Interaktif

5) Animasi

HTML Help mendukung beberapa format animasi diantaranya adalah *GIF Animasi (GIF)*, *Audio Video Interface (AVI)* dan *Flash (SWF)*. File-file animasi secara otomatis akan diembed

ke dalam file HTML Help kecuali file AVI. Karena umumnya file AVI tidak file terkompresi, jadi biasanya jumlah bytenya sangat besar.



Gambar Tampilan Kontrol Animasi Flash

Animasi dalam file HTML Help menggunakan referensi kontrol dari Active-X.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini telah didapatkan sebuah kesimpulan sebagai berikut :

A. KESIMPULAN

a. Pembuatan Fasilitas Help itu Mudah

Setelah melakukan penelitian, ternyata membuat fasilitas help itu sangat mudah. Pondasi dasarnya hanyalah file dengan format HTML. Dengan mengetahui cara membuat file HTML menggunakan *HTML Edditor* seperti *Front Page*, *Dream Weaver*, *Microsoft Word* dan dibantu dengan program penyusun konten seperti HTML Help Workshop, ROBO Help, WinCHM dan lain-lain, maka seorang awam tentang

pemrograman akan mudah untuk memuatnya.

- b. Implementasi Dalam Bahasa Program**
Dalam penelitian ini hanya mengintegrasikan help ini pada program yang dibuat oleh Aplikasi Visual Basic Versi 6.0 , dimana pada versi ini sudah sangat mendukung fasilitas help dengan property *app.helpfile*. walaupun dengan versi dibawahnya, HTML Help sudah memberikannya lewat referensi HTML Help API. Begitu juga dengan bahasa program lainnya seperti Visual , Delphi, Visul FoxPro dan aplikasi program lainnya tidak jauh berbeda.

B. SARAN

Selama pelaksanaan penelitian ini, maka ada beberapa saran untuk para pengembang *system on line help* ini, diantaranya adalah harus memiliki sedikit kreatif untuk melakukan desain tampilan sehingga dapat mendetailkan stuktur *contents dan index*, dan belajar mengenai program-program *compiler help*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rojali Soni, and Erik Hadi Saputra. "Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 14.3 (2013): 49.
- Bagus, Tumijo. "PERANCANGAN APLIKASI HELP ME FOR FOOD COMBINING BERBASIS ANDROID." *Jurnal Teknologi Pintar* 3.1 (2023).

Damanik, Frans Josua. *Rancang Bangun Aplikasi Help Desk Berbasis Website dengan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Pt Collega Inti Pratama)*. Diss. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2020.

Huda, Dwi Nurul, and Aggry Saputra. "Perancangan Aplikasi It Help Desk Menggunakan Platform Node. Js Pada Mittasys." *Jurnal Bangkit Indonesia* 9.1 (2020): 137-143.

Hakim, Lukman, Muhammad Nur Alamsyah, and Budi Santoso. "APLIKASI HELP DESK BERBASIS WEB MOBILE PADA DINAS LINGKUNGAN HIDUP KOTA LUBUKLINGGAU." *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas* 8.2 (2023): 111-118.

Kusuma, Susanna Dwi Yulianti, et al. "Pelatihan Web Desain dan Help Desk Bagi Siswa Prodi Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Pada SMK YPUI Parung." *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat* 1.1 (2020): 101-114.

Manopo, Rini I., Hans F. Wowor, and Arie SM Lumenta. "Perancangan Aplikasi Help Desk Di PT-TIK Unsrat." *Jurnal Teknik Informatika* 8.1 (2016).