Manual Bool	c (Panduan User Pengunjung dan User Pengguna SIMANTU (Sistem Manajemen	
Pengetahuar	n Kementerian PUPR)	4
1. Struk	tur SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	4
	Gambar 1.1 Struktur SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	4
1.1 Fr	ont-End	4
	Gambar 1.1.1 Halaman awal home SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	
	PUPR)	5
1.2 Ba	ack-End	6
2.2 M	enu SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	6
2.2.1	Icon Home	6
2.2.2	ІРТЕК	7
	Gambar 2.2.2.1 Sub Menu IPTEK SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	
	PUPR)	7
	Gambar 2.2.2.2 Sub Menu dan Pencarian Lengkap IPTEK SIMANTU (Sistem Manajemen	
	Pengetahuan Kementerian PUPR)	8
2.2.3	Training	9
	Gambar 2.2.3.1 Halaman Training SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	_
	PUPR)	9
	Gambar 2.2.3.2 Halaman Materi Lengkap SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
2.2.4	Kementerian PUPR)	10
2.2.4	Ruang Diskusi (User Pengunjung) Siman i U (Sistem Manajemen Pengetanuan Kementerian	11
	Combar 2.2.4.1 Halaman Buang Dickusi SIMANTU (Sistem Manajaman Pangatahuan	ΤT
	Gambal 2.2.4.1 Halaman Kuang Diskusi SimANTO (Sistem Manajemen Pengetanuan	11
	Gambar 2.2.4.2 Halaman Jawahan dan Komentar SIMANTI (Sistem Manajemen Pengetahuan	11
	Kementerian PLIPR)	12
225	Ruang Diskusi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	12
21213	PUPB)	
	,	14
	Gambar 2.2.5.1 Halaman Ruang Diskusi SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
	Kementerian PUPR)	14
	Gambar 2.2.5.2 Halaman Jawaban dan Komentar SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
	Kementerian PUPR)	15
	Gambar 2.2.5.3 Halaman Jawaban dan Komentar SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
	Kementerian PUPR)	17
2.2.6	Form Search Pencarian SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR	18
2.2.7	Login (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	18
	Gambar 2.2.7.1 Halaman Login (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
	Kementerian PUPR)	18
	Keterangan :	18
	Gambar 2.2.7.2 Halaman Konten (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahua	an
	Kementerian PUPR)	19
	Gambar 2.2.7.3 Halaman Konten Upload Artikel Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem	
	Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	19
	Keterangan :	20

	Gambar 2.2.7.4 Form Upload Artikel Format JPEG dan PNG Konten Pribadi (User Pengguna)
	SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)
	Gambar 2.2.7.5 Form Upload Artikel Format Mp4, <i>Flash</i> . (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PLIPR) 21
	Keterangan · 21
	Gambar 2.2.7.6 Form Upload Artikel Format PDF Konten Pribadi (User Pengguna) SIMANTU
	(Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)
	Gambar 2.2.7.7 Halaman Konten Data Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Combox 2.2.7.8 Unlamon Konton Ubob Data Dribadi (Usar Danazura) SIMANITU (Sistem
	Gambar 2.2.7.8 Halaman Konten Oban Data Pribadi (Oser Pengguna) Siman TO (Sistem
2.2 0-	wanajemen Pengetanuan Kementenan POPR)
2.3 CO	ontent SIMANTO (Sistem Manajemen Pengetanuan Kementerian POPK)
2.3.1	PUPR)
	Gambar 2.3.1.1 Halaman konten trading hari ini (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem
222	Trading hari ini (Liser Pengguna) SIMANTI (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian
2.3.2	PUPR)
	Gambar 2.3.2.1 Halaman konten trading hari ini (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Pengetahuan Kementerian PUPR)
2.3.3	Terpopuler (Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) 32
	Gambar 2.3.3.1 Banner Terpopuler (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Pengetahuan Kementerian PUPR)
	Gambar 2.3.3.2 Halaman Konten Terpopuler (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Pengetahuan Kementerian PUPR)
2.3.4	Terpopuler (User pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR).
	Gambar 2.3.4.1 Banner Terpopuler (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan
	Kementerian PUPR)
	Gambar 2.3.4.2 Halaman Konten Terpopuler (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)
2.3.5	Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan
	Kementerian PUPR)
	Gambar 2.3.5.1 Halaman Section Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)
	Gambar 2.3.5.2 Halaman Section Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem
	Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)
2.3.6	Fokus (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) 42 Gambar 2.3.6.1 Halaman Section Fokus (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Pengetahuan Kementerian PUPR)
	Gambar 2.3.6.2 Halaman Konten Fokus (User Penguniung) SIMANTU (Sistem Manaiemen
	Pengetahuan Kementerian PUPR)
2.37	Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manaiemen Pengetahuan Kementerian PUPR) 46
2.5.7	Gambar 2.3.7.1 Halaman Section Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen
	Pengetahuan Kementerian PLIPR) A6
	и спъстания констистия г от ку

Gambar 2.3.7.2 Halaman Setion Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen	
Pengetahuan Kementerian PUPR)	47
2.3.8 Artikel Terbaru (User pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	n
PUPR)	49
Gambar 2.3.8.1 Halaman Section Artikel Terbaru SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
Kementerian PUPR)	49
Gambar 2.3.8.2 Halaman Section Artikel Terbaru (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem	
Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	50
2.3.9 Artikel Terbaru (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	
PUPR)	53
Gambar 2.3.9.1 Halaman Section Artikel Terbaru SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
Kementerian PUPR)	53
Keterangan :	53
Gambar 2.3.9.2 Halaman Section Artikel Terbaru (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajem	en
Pengetahuan Kementerian PUPR)	54
2.3.10 Training	56
Gambar 2.3.10.1 Halaman Training SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	
PUPR)	57
2.3.11 Info Teknologi Terbaru	58
Gambar 2.3.11.1 Section Info teknologi Terbaru SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan	
Kementerian PUPR)	58
2.3.12 Footer	58
Gambar 2.3.12.1 Footer SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)	58
Gambar 2.3.12.2 Footer Link Terkait SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian	
PUPR)	59

Manual Book (Panduan User Pengunjung dan User Pengguna SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. Struktur SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) terdiri dari 3 bagian halaman yang terintegrasi, diantaranya :

- 1. Halaman user/frontend (Komunitas PNS PUPR).
- 2. Halaman user guest/frontend (Komunitas CPNS).
- 3. Halaman user administrator/backend (CMS).

Selanjutnya, akan diberikan panduan kepada user admin dalam mengatur dan mengelola SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR).



Gambar 1.1 Struktur SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1.1 Front-End

Merupakan halaman informasi Komunitas PUPR, SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR). Yang berisi fitur-fitur untuk penyampaian informasi.

Berikut tampilan halaman awal di browser pada saat, SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) di buka.



Gambar 1.1.1 Halaman awal home SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Icon social media.
- 2. Icon home.
- 3. IPTEK.
- 4. Training.
- 5. Ruang diskusi.
- 6. Form search pencarian.
- 7. Trading hari ini.
- 8. Terpopuler.
- 9. Lihat Semua.
- 10. Login.
- 11. Fokus.
- 12. Artikel Terbaru.
- 13. Icon Vidio.
- 14. Icon PDF.
- 15. Training.
- 16. Header Materi Bidang.
- 17. Lihat semua Training.
- 18. Form search pencarian materi.
- 19. Info Teknologi Terbaru.
- 20. Icon Youtube.
- 21. Link Terkait.
- 22. Info Address.

1.2 Back-End

Merupakan halaman user administrator SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR), yang berisi fitur-fitur untuk pengaturan dan pengelolaan fitur-fitur informasi pada isi dari halaman user pengunjung, serta user guest (Pengguna), SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR).

2.2 Menu SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

2.2.1 Icon Home

Pada **menu** *icon Home* (rumah), di sebelah kiri atas merupakan tampilan halaman utama pada awal pertama kali SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) di buka. Halaman ini berisikan

thumbnail, artikel, PDF, *powerpoint* vidio dan flash. Berisikan materi untuk media belajar, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dari sumber tenaga ahli berbagai bidang Kementerian PUPR.

2.2.2 IPTEK

Tampilan pada **menu** IPTEK, arahkan *cursor* pada menu sistem akan menampilkan *popup* otomatis menampilkan sub menu :

Berikut tampilan sub menu :



Gambar 2.2.2.1 Sub Menu IPTEK SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Pilih salah satu sub menu bidang yang di inginkan kemudian **klik.** Sistem akan menampilkan halaman artikel sesuai bidang yang di pilih dengan menampilkan thumbnail dengan format, PDF, powerpoint dan vidio.

Berikut tampilan halaman konten sub menu :



Gambar 2.2.2.2 Sub Menu dan Pencarian Lengkap IPTEK SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Arahkan *cursor* pada *icon* arah bawah atas, kemudian **klik**. Sistem otomatis akan menampilkan *dropdown* search pencarian lengkap.
- Field judul arahkan *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian klik. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan judul artikel yang ingin di cari, klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- Field sumber/penulis arahkan cursor pada bagian kolom kosong, kemudian klik. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan nama penulis, kemudian klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- 4. Field tipe file **arahkan** *cursor* pada arah bawah kemudian **klik** arah bawah (*commbobox*), semua, gambar dan tulisan, vidio dan PDF. Pilih **tipe file** yang ingin ditampilkan, sistem akan otomatis menampilkan tipe file yang di pilih.
- 5. Field dibagikan oleh arahkan cursor pada bagian kolom kosong, kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf, dengan mengisikan nama seseorang di cari, kemudian klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- Field deskripsi arahkan cursor pada bagian kolom kosong, kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan deskripsi

dari isi artikel yang di cari, kemudian **klik tombol** cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

- 7. Field bidang ilmu **klik** arah bawah (commbobox), pilih salah satu bidang, **arahkan** *cursor* di nama bidang kemudian klik. Sistem otomatis akan menampilkan halaman artikel sesuai bidang yang di pilih.
- 8. Tombol cari cari berwarna biru berfungsi untuk memproses pencarian berdasarkan field yang telah di isi.
- 10. Tombol arah kanan **arahkan** *cursor* pada icon arah kanan, kemudian **klik**. berfungsi untuk melihat per halaman atau page berikutnya.
- 11. Tombol arah kiri **arahkan** *cursor* pada icon arah kiri, kemudian **klik**. berfungsi untuk melihat per halaman atau page sebelumnya.

2.2.3 Training

Tampilan pada **menu** training **arahkan** *cursor* pada menu **training kemudian klik.** Sistem akan mengarahkan pada halaman training di paling bawah.

Berikut tampilan halaman training SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR).



Gambar 2.2.3.1 Halaman Training SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. Arahkan *cursor* pada header bidang ^{Materi Sumber Daya Air} kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman materi lengkap sumber daya air. Tampilan halaman pelatihan bidang sumber daya air :

F1 y 0		
SIMA		
IPTEK Training Ruang D	iskusi Cari Q	Selamat datang, 🕒 Legeut
noniozeolunun		
F	Pelatihan Bidang Sumber Daya Air	Bidang Sumber Day V
10	Dasar Téknis Bildang SDA Pelatitan Sarana Teknis Bidang SDA iri mencakup pembelajaran tentang Pengenalan Unit Organisasi, Pengelalaan SDA Terpadu, Konservasi Sumber Daya Air. Penger Rusak Air, Pemberdayaan Masyarakat, Sistem Informasi Sumber Daya Air dan Studi Lapangan.	Bitong Sanihar Chapa Ad Bitong Jatin A, Jonethan Bidang Perunahan A, Infrastruktar Wilayah Bidang Kerantakal Bidang Kerantakal Didang Kerantakal Didang Kerantakal
	El O dan P Irigasi Tingkat Lanjut. Dikto in menjekakan tenteng Rerubatan Medat, Kekujatan JP, Pengelokan SDA Terpodu, Pengelahuan Junum Higasi Kelembagaan dan Hubungan Kerja Komä Jiri Perencorano (Special Higas), Reikanana Operal Higasi, Pengelukaran debit, Penanganan Bencara Alam, Pengelakan Aset Joringan Higasi, AktiOP Jaringan Higasi, Pen Pemerintatan Akti Higasi, Hukungan Tanch, Ar dan Higasi, Pengeukuran debit, Penanganan Bencara Alam, Pengelakan Aset Joringan Higasi, AktiOP Jaringan Higasi, Pen Studi Lapangan, Sudi Lapangan, Seminar.	ioili, K.
	EP Opprasi dan Pomeliharaan Irigasi Tingkat Juru Palatilan Oprasi dan Pameliharaan Irigasi Tingkat Juru ini menadup pembelagaran tentang Pengarahan Pragram, Perubahan Mindust, Kolombagaan, Pengetahuan Inigasi, Peneramaan Operasi Janingan Irigasi, Pelakanana Operasi Janingan Ingasi, Peneragukangan bencema, Pemeliharaan Janingan Ingasi, Reindoltitasi Janingan Ing Settem Rigasi, Pengetahuan Datar ARDEP, aningan Ingasi, Pesteti Lipangan (GUT) dan Seminan.	Umum gasi, Kinerja

Gambar 2.2.3.2 Halaman Materi Lengkap SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- **1.a** Arahkan *cursor* pada *header* bidang Dasar Teknis bidang SDA kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman materi lengkap dengan deskripsi, tujuan dan modul materi pelatihan.
- **1.b** Field bidang ilmu **klik** arah bawah (commbobox), pilih salah satu bidang, **arahkan** *cursor* di nama bidang kemudian **klik**. Sistem otomatis akan menampilkan halaman artikel sesuai bidang yang di pilih.
- 2. Arahkan *cursor* pada salah satu materi, kemudian klik.

sistem akan menampilkan halaman dasar teknis bidang SDA, berupa deskripsi, tujuan, dan modul pelatihan.

Tampilan halaman pelatihan bidang sumber daya air :

- 3. Arahkan *cursor* pada lihat semua <u>Lihat semua</u> kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman materi bidang yang dipilih.
- 4. Arahkan *cursor* pada form search pencarian kemudian tuliskan *keyword* (kata) yang ingin di cari. Di isikan dengan karakter huruf dan angka *Cari Materi*... *Q* di isikan dengan kata kunci sesuai bidang materi yang ingin di cari. Sistem otomatis akan menampilkan list sesuai dengan

ingin di cari. Sistem otomatis akan menampilkan list sesuai der keyword yang di isi dari berbagai bidang.

2.2.4 Ruang Diskusi (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Ruang diskusi berfungsi untuk menanyakan permasalahan – permasalahan seputar bidang perkerjaan seperti teknis/nonteknis untuk semua bidang Kementerian PUPR.

Tampilan *navbar* pada **menu** ruang diskusi **arahkan** *cursor* pada menu Ruang Diskusi kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman ruang diskusi.

SIMANTU				,	
PTEK Training Ruang Distusi Cari Q					
ma > Forum					
			- (1	
Pencarlan Forum	_				
Judul Portany 2	Ditanyakan oloh 4	-		Cast	
Pertanyoan management and a second and a sec	Bidang Imu	Semua Semua	•	Can	
Pertanyaan	5	Sumber Daya Air Jalan & Jembatan			
		Permukiman Penyediaan Perumahan		-	
	•	Bina Konstruksi Manajemon Desember on beforetuktur M	(Bauch	2	5
Boxing Imus Sumber Daya Air	Terokhir dijawa	Pengarusutamaan Gender Teknologi Informasi & Komunik	resi	Jawaban	DWINDE
Bagaimana Mengecor Beton		Lain-lain Pembiayaan Infrastruktur		6	13
Biokang Ilmu: Bina Konatrukai	Torakhir dijawa	6, 2010-01-2115/02/08 oloh eatya	Disukai	Jawaban	Dillhot
SMK3 (Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja)			0	3	7
afetering Innue Bina Konatruka é	Tarakhir dijav	ab, 2010-01-21173237 oleh eatya	Disukai	Jawaban	Dillhot
Bagaimana cara membuat beton prestressed?			0	1	4
lifolong innu Jalan & Jembatan	Teraktir dijawak	, 2010-01-17 18:14:25 oloh Yunaldi	Disukai	Jawaban	r+ Dilihot
- Jembatan saya rusak					
			0	1	3
Ildiang Imu Jolan & Jembotan	Tərəkhir dijawab ,	2019-12-05 07:28:49 oloh Admin 1	Disukci	Jawaban	Dilihat
Apa yang harus Anda ketahui tentang Masyarakat Ekonomi Asean			0	1	5
Biolong Brost Permukiman	Terokhir dijawab,	2013-12-05 10:38:58 oloh Admin 1	Disukci	Jawaban	Dilihat
Kanapa harus bikin A			0	1	3
			0		5

Berikut tampilan halaman ruang diskusi :

Gambar 2.2.4.1 Halaman Ruang Diskusi SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

- 1. **Arahkan** *cursor* pada *icon* arah bawah di sebelah pojok kanan atas, kemudian **klik**. Sistem otomatis akan menampilkan dropdown search pencarian dengan kata kunci judul pertanyaan, pertanyaan mengandung, ditanyakan oleh, bidang ilmu.
- 2. Field judul pertanyaan **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan

judul artikel yang ingin di cari, **klik tombol Cari** cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

3. Field pertanyaan mengandung **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. di isikan dengan karakter huruf dengan

mengisikan pertanyaan mengandung, kemudian **klik tombol** cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

 Field ditanyakan oleh arahkan cursor pada bagian kolom kosong, kemudian klik. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan nama seseorang yang membuat pertanyaan, kemudian klik tombol

Cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

5. Field bidang ilmu **klik** arah bawah (*commbobox*), pilih salah satu bidang, **arahkan cursor** pada nama bidang kemudian **klik tombol**

cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas. Sistem otomatis akan menampilkan halaman pertanyaan sesuai bidang yang di pilih.

6. Arahkan *cursor* pada pertanyaan kemudian **klik**. Sistem menampilkan halaman untuk post jawaban dan komentari jawaban seseorang.



Tampilan halaman jawaban dan komentar :

Gambar 2.2.4.2 Halaman Jawaban dan Komentar SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. Arahkan *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan mengurangi hasil disukai otomatis akan menampilkan di field tidak disukai di sebelah icon jempol kebawah otomatis akan bertambah.

- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem menambahkan field disukai otomatis bertambah dan menampilkan field disukai otomatis bertambah.
- 3. Field disukai kali bertambah otomatis sistem.
- 4. Field tidak disukai Kali akan mengurangi field disukai otomatis sistem.
- 5. Field dikomentari kali akan bertambah otomatis oleh sistem jika pengunjung mengomentari pertanyaan yang di ajukan.
- 6. Field dilihat ^{Kali} akan bertambah otomatis oleh sistem jika pengunjung melihat pertanyaan yang di ajukan.
- 7. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem menambahkan field dikomentari otomatis.
- 8. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan mengurangi hasil dikomentari (minus).

- 9. Tombol login **arahkan cursor** pada tombol **login** ^{Login} ^{untuk bisa komentar.} kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login unutk masuk sebagai komunitas.
- 10. **Arahkan cursor** pada icon tanda seru (!) berbahaya berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan pupup alasan mengapa anda melaporkan pertanyaan ini :

Arahkan *cursor* di kolom field kosong kemudian **Klik**, di isikan dengan karakter huruf dan angka, klik tombol OK sistem akan memproses laporan.

7. Tombol cari cari berwarna biru berfungsi untuk memproses pencarian berdasarkan field yang telah di isi.

2.2.5 Ruang Diskusi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Ruang diskusi berfungsi untuk menanyakan permasalahan – permasalahan seputar bidang perkerjaan seperti teknis/nonteknis untuk semua bidang Kementerian PUPR.

Tampilan *navbar* pada **menu** ruang diskusi **arahkan** *cursor* pada menu Ruang Diskusi kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman ruang diskusi.

Berikut tampilan halaman ruang diskusi :

🟠 SIMA					40.		
Sistem Manajem			200	7.6) <u></u>		
IPTEK Training Rucing Dis	kusi Cori				Selamat data	NG. SATYA RAHARJA	SI 😭
Forum							
			1				
	Poncarian Forum						
	Judui Pertanyaan 2 Ditanyakan oleh 4	Semua		Cari		7	
	Pertanyaan Tert	8			Тапуо		
	Bagaimana Membuat januatan 2.7		0	1	1		
	ildarg linu: Jalan II. Jeribatan	Terokhir dijawab , 2019-02-15 13:2443 oleh Admin 2	Disukol	Jawaban	DWhat		
	Bagaimana Membuat jembatan ?		0	1	0		
	Kicking Imic Jalan & Jumbatan	Tarolitin offonooli, 2010-02-16 10:2238 oluh Admin 2	Disuktiv	Jawaban	Dilihot		
	Bagaimana cara menggunakan KMS		2	4	8		
	Bidang Ima Bunbur Dayo Ai r	Terolifik alfoneab., 2010-02-16 083.034 oleh satya	Disukol	Jawaban	DWhat		
	Bagaimana Mengecer Beton		0	6	14		
	äldeng ilma Rino Konstrukul	Tarakhir aljawab, 2010-01-2115/22:08 oleh satya	Disukov	Jawaban	Dilihot		
	SMK3 (Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja)		0	3	7		
	Bidang Imu: Bina Kanatrukal	Terakhir aljawab, 2010-01-21 (13337 oleh satya	Disukov	Jawaban	Dilihot		
	Bagaimana cara membuat beton prestressed?		0	1	4		
	lidang linu: Jalan & Jumbatan	Taralihir dijawab , 2010-01-17 Niskas oleh Yunala l	Disukoi	Jawaban	Dilihot		
	Jembatan saya rusak		0	1	3		
	äldang ilmir. Jolan 2 Jembatan	Terokhir aljawab., 2018-12-06 07:28:40 oleh Admin I	Disukoi	Jawaban	Dilihat		
	Apo yang harus Anda ketahul tentang Mosyarakat Ekonomi Asean		0	1	5		
	Colores Devis Read Alexandre	Transferra effectives internation of the formation and a state to	(Discological)	Anaconhoram	in Librari		

Gambar 2.2.5.1 Halaman Ruang Diskusi SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

- 1. **Arahkan** *cursor* pada *icon* arah bawah di sebelah pojok kanan atas, kemudian **klik**. Sistem otomatis akan menampilkan dropdown search pencarian dengan kata kunci judul pertanyaan, pertanyaan mengandung, ditanyakan oleh, bidang ilmu.
- 2. Field judul pertanyaan **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan

judul artikel yang ingin di cari, **klik tombol** cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas. 3. Field pertanyaan mengandung **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. di isikan dengan karakter huruf dengan

mengisikan pertanyaan mengandung, kemudian **klik tombol** cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

4. Field ditanyakan oleh **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan nama seseorang yang membuat pertanyaan, kemudian **klik tombol**

cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

- 5. Field bidang ilmu klik arah bawah (commbobox), pilih salah satu bidang, arahkan cursor pada nama bidang kemudian klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas. Sistem otomatis akan menampilkan halaman pertanyaan sesuai bidang yang di pilih.
- Arahkan *cursor* pada pertanyaan kemudian klik. Sistem menampilkan halaman untuk post jawaban dan komentari jawaban seseorang. Tampilan halaman jawaban dan komentar :



Gambar 2.2.5.2 Halaman Jawaban dan Komentar SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan mengurangi hasil disukai otomatis akan menampilkan di field tidak disukai di sebelah icon jempol kebawah otomatis akan bertambah.

- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem menambahkan field disukai otomatis bertambah dan menampilkan field disukai otomatis bertambah.
- 3. Field disukai Kali bertambah otomatis sistem.
- 4. Field tidak disukai Kali akan mengurangi field disukai otomatis sistem.
- 5. Field dikomentari Kali akan bertambah otomatis oleh sistem jika pengunjung mengomentari pertanyaan yang di ajukan.
- 6. Field dilihat ^{Kali} akan bertambah otomatis oleh sistem jika pengunjung melihat pertanyaan yang di ajukan.
- Arahkan *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian klik. Sistem menambahkan field dikomentari otomatis.
- 8. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan mengurangi hasil dikomentari (minus).

- 9. **Arahkan cursor** pada tombol post jawaban berwarna hijau ^{Post Jawaban}. Sistem akan menampilkan *dropdown* form otomatis untuk memberikan jawaban.
- 10. **Arahkan cursor** pada field komentari sistem akan menampilkan *dropdown* form otomatis untuk memberikan komentar.
- 11. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berbahaya berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *pupup* alasan mengapa anda melaporkan pertanyaan ini :

Arahkan *cursor* di kolom field kosong kemudian Klik, di isikan dengan karakter huruf dan angka, klik tombol OK sistem akan memproses laporan.

- 12. Arahkan pada tombol logout berwarna merah di pojok kanan atas, kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman awal pengunjung.
- 7. Tombol cari cari berwarna biru berfungsi untuk memproses pencarian berdasarkan field yang telah di isi.
- 8. Tombol tanya berwarna biru **A Tanya**, **arahkan** *cursor* pada tombol tanya kemudian **klik**, sistem akan menampilkan form pertanyaan :

Image: Contract in the backet pertors and and a space pertors and a space pertor and and a space pertor.

Tampilan halaman form pertanyaan :

Gambar 2.2.5.3 Halaman Pertanyaan SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada kolom kosong judul pertanyaan kemudian **klik**, di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada kolom kosong isi pertanyaan kemudian **klik**, di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 3. Field katagori arahkan cursor pada icon arah bawah kemudian **klik**, sistem akan menampilkan dropdown list nama bidang, pilih nama bidang kemudian **klik**.
- 4. Field tag ahli otomatis sistem jika field katagori di pilih.
- Field tag ahli seseorang arahkan cursor pada kolom kosong kemudian klik, di isikan dengan karakter huruf dengan nama seseorang yang ingin di tag klik tombol tag, sistem akan menampilkan nama seseorang yang telah di tag dengan icon on berwarna hijau.

6. Arahkan *cursor* pada tombol tanya berwarna biru kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman awal konten pertanyaan.

2.2.6 Form Search Pencarian SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR

Tampilan pada **menu** *form* search pencarian **cori arahkan** *cursor* di kolom kosong kemudian isikan dengan kata kunci yang ingin dicari, **kemudian klik** icon *search*, sistem akan menampilkan artikel sesuai dengan kata kunci (yang ingin di cari).

2.2.7 Login (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan pada menu tombol login **Login arahkan** *cursor* pada tombol login kemudian **klik**, Sistem akan menampilkan halaman login.

Berikut tampilan halaman login SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.2.7.1 Halaman Login (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada kolom username kemudian **klik**, di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada kolom password kemudian **klik**, di isikan dengan karakter huruf dan angka.



3. Arahkan cursor pada Tombol login berwarna biru kemudian klik, jika berhasil login. Sistem akan menampilkan halaman user pengguna (Komunitas PUPR).

Tampilan halaman user pengguna :



Gambar 2.2.7.2 Halaman Konten (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

1. Arahkan cursor pada field nama pengguna kemudian klik, Sistem akan menampilkan halaman konten upload artikel pribadi.



Gambar 2.2.7.3 Halaman Konten Upload Artikel Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. **Arahkan** *cursor* pada icon petik dua ²³ berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *dropdown* form untuk upload artikel format *JPEG* dan *PNG*. Berikut tampilan form upload artikel konten pribadi :



Gambar 2.2.7.4 Form Upload Artikel Format *JPEG* dan *PNG* Konten Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul tampilan kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul lengkap kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong pengarang/narasumber kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 4. Arahkan cursor pada field pilih foto kemudian klik tombol choose file, sistem akan menampilkan popup windows pilih Pilih file format JPG, PNG, kemudian kemudian double klik, sistem akan menampilkan foto yang di pilih.
- Arahkan cursor pada field kolom kosong deskripsi kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- Arahkan cursor pada arah bawah field lain-lain commbo box. Kemudian klik, sistem akan menampilkan *list* nama bidang. Pilih salah satu nama bidang.

- 7. **Arahkan** *cursor* pada tombol bagikan berwarna biru ^{Bagikan} kemudian **klik**. Sitem akan menampilkan halaman artikel yang anda bagikan.
- 8. **Arahkan cursor** pada icon tanda seru ¹ di sebelah pojok kanan atas, sistem akan menampilkan *popup* tips.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon vidio berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *dropdown* form untuk upload artikel format Mp4, *Flash*.

Berikut tampilan form upload artikel format Mp4, *Flash* konten pribadi :



Gambar 2.2.7.5 Form Upload Artikel Format Mp4, *Flash*. (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul tampilan kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul lengkap kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- Arahkan *cursor* pada field kolom kosong pengarang/narasumber kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 4. **Arahkan** *cursor* pada field pilih vidio kemudian **klik tombol** *choose file*, sistem akan menampilkan *popup windows* pilih file

dengan format Mp4, *Flash*. Pilih file, kemudian **double klik**, sistem akan menampilkan thumbnail vidio yang di pilih.

- 5. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong deskripsi kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- Arahkan cursor pada arah bawah field lain-lain commbo box. Kemudian klik, sistem akan menampilkan *list* nama bidang. Pilih salah satu nama bidang.
- 7. **Arahkan** *cursor* pada tombol bagikan berwarna biru kemudian **klik**. Sitem akan menampilkan halaman artikel yang anda bagikan.
- 8. **Arahkan cursor** pada icon tanda seru *i* di sebelah pojok kanan atas, sistem akan menampilkan *popup* tips.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada icon PDF berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *dropdown* form untuk upload artikel format PDF.

Berikut tampilan form upload artikel format PDF konten pribadi :



Gambar 2.2.7.6 Form Upload Artikel Format PDF Konten Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul tampilan kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong judul lengkap kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.

- Arahkan *cursor* pada field kolom kosong pengarang/narasumber kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- Arahkan *cursor* pada field pilih PDF kemudian klik tombol choose file, sistem akan menampilkan *popup windows* pilih file format PDF kemudian *double* klik, sistem akan menampilkan foto yang di pilih.
- 5. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong deskripsi kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- Arahkan cursor pada arah bawah field lain-lain commbo box. Kemudian klik, sistem akan menampilkan list nama bidang. Pilih salah satu nama bidang.
- 7. **Arahkan** *cursor* pada tombol bagikan berwarna biru ^{Bagikan} kemudian **klik**. Sitem akan menampilkan halaman artikel yang anda bagikan.
- 8. **Arahkan cursor** pada icon tanda seru *i* di sebelah pojok kanan atas, sistem akan menampilkan *popup* tips.
- 4. **Arahkan cursor** pada icon save artikel berwarna hijau di sebelah kiri bawah kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman artikel yang telah anda bagikan (Linimasa).
- 5. **Arahkan cursor** pada icon simpan artikel berwarna biru di sebelah kiri bawah kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman artikel yang telah anda simpan.
- 6. **Arahkan cursor** pada icon pertemanan berwarna biru ¹¹ di sebelah kiri bawah kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman seseorang yang anda ikuti.
- 7. **Arahkan cursor** pada icon tanda seru *i* di sebelah pojok kanan atas, sistem akan menampilkan popup tips.
- 8. Tombol arah kanan **arahkan** *cursor* pada icon arah kanan, kemudian **klik**. berfungsi untuk melihat per halaman atau page berikutnya.
- Tombol arah kiri arahkan cursor pada icon arah kiri, kemudian klik. berfungsi untuk melihat per halaman atau page sebelumnya.

berniai default 1, ubah dengan mengisikan karakter angka kemudian **klik** tombol go untuk pindah ke halaman yang di cari.

- 11. **Arahkan** *cursor* pada Tombol Go ^{Go} berfungsi untuk menampilkan per halaman/page.
- 12. **Arahkan** *cursor* pada icon pengaturan kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman profil pribadi.

Berikut halaman pfofil pribadi user pengguna (komunitas PUPR).

Data Din	
NP	198305062009(2100)
Nama Lengkap	SATYA RAHARJA ST
Sapaan yang diinginkan	Tidak ada
Nama Ponggilan	sotya
Email	sotycrohorjo@gmoli.com
Whotsopp	62070686603
Aktifkan Notifikasi Whatsopp	Curritary unit A reproving realised packs whethous 1
	2
Ganti Foto	
Foto Cover	Choses File No file chosen
Foto Profil	Choses File No file chosen4
	tpreed5
Ganti Password	
Password sekarang	6
Password baru	7

Gambar 2.2.7.7 Halaman Konten Data Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada kotak kecil untuk centang jika tidak ingin aktifkan notifikasi dari whatsapp.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada tombol ubah berwarna hijau kemudian **klik**, sistem akan menampilkan form field ubah data pribadi :

e unter			
4 <i>Anter</i>	Data Diri Ne Mana Langkap Sepan yang dingrakan Nama Pangaban Batiran Kodifikas Whotsapp S	RESOURCESSING	

Gambar 2.2.7.8 Halaman Konten Ubah Data Pribadi (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* pada field sapaan yang di inginkan,sistem akan nemampilkan list Bapak, Ibu, pilih salah satu.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong nama panggilan. Di isikan dengan karakter huruf dan angka.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong email. Di isikan dengan karakter huruf dan angka dengan format email.
- 4. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong whatsapp, disikan dengan karakter angka diawali dengan default kode indonesia (62).
- 5. **Arahkan** *cursor* pada field kosong OTP, di isikan dengan karakter angka dengan default angka (1122).
- Arahkan cursor pada tombol kirim OTP berwarna hijau
 Skirim OTP sistem akan mengirimkan notifikasi kode
 OTP sesuai nomor telepon yang sudah di isi.
- 7. Centang kotak kecil
- 8. **Arahkan** *cursor* pada field kolom kosong verifikasi password, disikan dengan kode verifikasi yang di kirim oleh whatsapp.
- Arahkan cursor pada tombol simpan berwarna biru
 Simpan kemudian klik, Sistem akan update dengan data pribadi terbaru.

- 10. **Arahkan** *cursor* pada tombol batal berwarna merah **Batal** kemudian **klik**, sistem akan membatalkan ubah data pribadi.
- 3. *Field cover* foto **arahkan** *cursor* pada tombol choose file kemudian **klik**, sistem akan menampilkan popup *windows* pilih file dengan format JPEG atau PNG kemudian *double* **klik**, sistem akan menampilkan nama file yang di pilih.
- 4. *Field* foto profil **arahkan** *cursor* pada tombol *choose file* kemudian **klik**, sistem akan menampilkan popup *windows* pilih file dengan format *JPEG* atau *PNG* kemudian *double* **klik**, sistem akan menampilkan nama file yang di pilih.
- 5. Arahkan cursor pada tombol **upload** berwarna hijau kemudian **klik**, sistem akan update foto cover dan foto profil yang telah di ubah.
- 6. *Field* password sekarang **arahkan** *cursor* pada kolom kosong password sekarang kemudian **klik**, di isikan dengan password yang sekarang.
- 7. *Field* password baru **arahkan** *cursor* pada kolom kosong password baru kemudian **klik**, di isikan dengan password yang baru.
- 8. *Field* ulangi password baru **arahkan** *cursor* pada kolom kosong ulangi password baru kemudian **klik**, di isikan dengan password yang baru atau ulangi password baru.
- Arahkan cursor pada tombol ganti password berwarna hijau, kemudian klik, sistem akan menampilkan alert validasi password berhasil di simpan, Silahkan login kembali.

2.3 Content SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

2.3.1 Trading Hari Ini (User pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Trading Hari Ini berfungsi untuk melihat artikel yang paling banyak di lihat dan di komentari para komunitas PUPR hari ini.

Tampilan header Trading Hari Ini Trending Hari Ini Bendung Gerak Sembayat

arahkan *cursor* di *toolbar* sebelah header trading hari ini, kemudian **klik** *field* bendung gerak sembayat, sistem akan menampilkan konten vidio on play bendung gerak sembayat.



Berikut tampilan konten trading hari ini (User pengunjung) :

Gambar 2.3.1.1 Halaman konten trading hari ini (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

1. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan

rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti *member* ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* untuk masuk login sebagai komunitas PUPR.

2. **Arahkan** *cursor* Simpan artikel atau pada icon *save* Simpan Artikel kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini.

Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah ^{Login} ^{untuk bisa komentar.} kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

3. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert validasi* anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating* /melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol

login berwarna merah ^{Login} ^{untuk bisa komentar.} kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

4. **Arahkan** *cursor* pada *icon* jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol login

berwarna merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

5. Arahkan *cursor* pada icon ikuti pengunggah berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert validasi* anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti *member* ini. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

Arahkan *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

Login untuk bisa komentar.

halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

- 7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. Arahkan cursor pada tombol login berwarna merah ^{Login} untuk bisa komentar. kemudian klik. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.
- 8. Arahkan *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. **Arahkan**

cursor pada tombol login berwarna merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

9. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert validasi* session experied. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

10. Tombol login **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.

2.3.2 Trading hari ini (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman Trading hari ini (User Pengguna) :



Gambar 2.3.2.1 Halaman konten trading hari ini (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Batal

Keterangan :

- Arahkan cursor pada Simpan Artikel atau pada icon save Simpan Artikel, kemudian klik. Sistem akan menampilkan *field* simpan artikel berwarna hijau (menandakan artikel sudah tersimpan di linimasa profil pribadi).
- Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) konten yang di upload kemudian klik. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang tidak disukai.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada *icon* jempol keatas (menyukai) konten yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai.
- 4. Arahkan cursor pada icon ikuti pengunggah berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan tombol ikuti pengunggah menjadi berwarna abu-abu. (menandakan sudah mengikuti pengunggah). Dan sudah tersimpan di linimasa profil pribadi.
- 5. Arahkan cursor pada tombol post komentar berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan form dropdown otomatis untuk memberikan komentar. Klik tombol kirim berwana biru ^{kum}, sistem akan menampilkan

komentar yang di berikan. **Klik** tombol batal berwarna merah berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di field yang disukai di sebelah kanan komentar.
- 7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) komentar

kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka yang disukai di *field* yang tidak disukai di sebelah kanan komentar.

8. **Arahkan** *cursor* pada field balas komentar sistem akan otomatis menampilkan form *dropdown* utuk membalas komentar.

Klik tombol kirim berwana biru ^{Kum}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. Klik tombol batal berwarna merah ^{Batal}

berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 9. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) jika menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 10. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) jika tidak menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.
- 12. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* Berikan alasan anda melaporkan artikel ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* sistem akan menampilkan *alert* validasi laporan anda akan kami segera ditinjau oleh admin.

- 13. Arahkan **cursor** pada icon full screen kotak zoom kemudian **klik**, sistem akan full screen vidio konten.
- 14. Arahkan cursor pada artikel terkait, kemudian **klik,** sistem akan menampilkan konten halaman artikel terkait.

2.3.3 Terpopuler (Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan section banner terpopuler.



Gambar 2.3.3.1 Banner Terpopuler (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. *Header* Terpopuler.
- 2. *Banner* Terpopuler arahkan *cursor* pada *banner* kemudian **klik**, sistem akan menampilkan konten *banner*.

Berikut tampilan halaman konten banner terpopuler :



Gambar 2.3.3.2 Halaman Konten Terpopuler (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abuabu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti *member* ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* untuk masuk login sebagai komunitas PUPR.

 Arahkan cursor Simpan artikel atau pada icon save Simpan Artikel¹ kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini.

Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

3. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert validasi* anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating* /melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

4. **Arahkan** *cursor* pada *icon* jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan **cursor** pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login

berwarna merah akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

8. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

9. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. **Arahkan cursor** pada tombol login berwarna merah akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

10. Tombol login Arahkan cursor pada tombol login berwarna

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.

3. **Arahkan** *cursor* pada lihat semua kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman semua artikel terpopuler.

2.3.4 Terpopuler (User pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan section banner terpopuler.

1	¥ 😐				
	MANTU Manajemen Pengetahuan			<u>a _ 10 / 10 / 10 / 10 / 10 / 10 / 10 / 10</u>	
R IPTEK Training	Ruang Diskusi Cari	Q			Login
Home					
	Trending Hari Ini	Bendung Gerak Sembayat			
	TERPOPUL	ER		3 Lihat somua	
	Jembata Bidarg Imu: Jaan 4.3		2		

Gambar 2.3.4.1 Banner Terpopuler (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Header Terpopuler.
- 2. *Banner* Terpopuler arahkan *cursor* pada banner kemudian **klik**, sistem akan menampilkan konten *banner*.



Gambar 2.3.4.2 Halaman Konten Terpopuler (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

- Arahkan cursor pada field Simpan artikel atau pada icon save
 Simpan Artikel· kemudian klik. Sistem akan menampilkan field simpan artikel berwarna hijau (menandakan artikel sudah tersimpan di linimasa profil pribadi).
- 2. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

konten yang di *upload* kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang tidak disukai.

3. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) konten

yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai.

- 4. Arahkan *cursor* pada icon ikuti pengunggah berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampikan tombol ikuti pengunggah menjadi berwarna abuabu. (menandakan sudah mengikuti pengunggah). Dan sudah tersimpan di linimasa *profil* pribadi.
- 5. **Arahkan** *cursor* pada tombol *post* komentar berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan

menampikan form *dropdown* otomatis untuk memberikan komentar. **Klik** tombol kirim berwana biru ^{Kirm}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. **Klik** tombol batal berwarna merah ^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.

6. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) komentar

kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di sebelah kanan komentar.

7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka yang disukai di *field* yang tidak disukai di sebelah kanan komentar.

8. **Arahkan** *cursor* pada field balas komentar sistem akan otomatis menampilkan form *dropdown* utuk membalas komentar.

Klik tombol kirim berwana biru ^{Krim}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. Klik tombol batal berwarna merah

^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 9. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) jika menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 10. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

jika tidak menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.

- 11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.
- 12. Arahkan cursor pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert Berikan alasan anda melaporkan artikel ini.
 Arahkan cursor pada tombol Ok, kemudian klik, tombol Ok sistem akan menampilkan validasi laporan anda akan

kami segera ditinjau oleh admin.

- 13. Arahkan *cursor* pada artikel terkait kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten artikel terkait.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada lihat semua kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman semua artikel terpopuler.

2.3.5 Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman pada section rekomendasi untuk anda :



Gambar 2.3.5.1 Halaman Section Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. *Header* rekomendasi untuk anda.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon vidio kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman konten vidio *on play* rekomendasi untuk anda.

- 3. **Arahkan** *cursor* pada icon PDF kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman konten *flip book* PDF rekomendasi untuk anda.
- 4. **Arahkan cursor** pada artikel, kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten rekomendasi untuk anda.





Gambar 2.3.5.2 Halaman Section Rekomendasi Untuk Anda (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

 Arahkan cursor Simpan artikel atau pada icon save Simpon Artikel, kemudian klik. Sistem akan menampilkan field simpan artikel berwarna hijau (menandakan artikel sudah tersimpan di linimasa profil pribadi). 2. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

konten yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang tidak disukai.

3. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) konten

yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai.

- 4. Arahkan cursor pada icon ikuti pengunggah berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan tombol ikuti pengunggah menjadi berwarna abu-abu. (menandakan sudah mengikuti pengunggah). Dan sudah tersimpan di linimasa profil pribadi.
- 5. Arahkan *cursor* pada tombol post komentar Post Komentar berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan form *dropdown* otomatis untuk memberikan komentar. Klik tombol kirim berwana biru ^{Kum}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. Klik tombol batal berwarna merah ^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.
- 6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis

menambahkan angka di *field* yang disukai di sebelah kanan komentar.

7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka yang disukai di *field* yang tidak disukai di sebelah kanan komentar.

8. **Arahkan** *cursor* pada field balas komentar sistem akan otomatis menampilkan form *dropdown* utuk membalas komentar.

Klik tombol kirim berwana biru ^{Kirim}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. Klik tombol batal

berwarna merah ^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 9. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) jika menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 10. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

jika tidak menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.

- 11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan *search* artikel pencarian.
- Arahkan *cursor* pada icon tanda seru (!)
 berwarna abuabu di sebelah pojok kanan, kemudian klik. Sistem akan menampilkan *alert* Berikan alasan anda melaporkan artikel ini.
 Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian klik, tombol *Ok*
 - kami segera ditinjau oleh admin.
- 13. Arahkan *cursor* pada artikel terkait kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten artikel terkait.

2.3.6 Fokus (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman pada *section fokus* SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.6.1 Halaman Section Fokus (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Header Fokus.
- 2. **Arahkan cursor** pada lihat semua **•** Lihat semua kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman seumua artikel fokus.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada artikel kemudian klik, sistem akan menampilkan halaman konten fokus.

Berikut Tampilan halaman konten fokus pengunjung :



Gambar 2.3.6.2 Halaman Konten Fokus (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti *member* ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* untuk masuk login sebagai komunitas PUPR.

2. **Arahkan cursor** Simpan artikel atau pada icon save Simpan Artikelkemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini.

Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

. 3. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating /melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. tombol login berwarna Arahkan pada merah cursor

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

4. **Arahkan** *cursor* pada *icon* jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

5. Arahkan cursor pada icon ikuti pengunggah berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan cursor pada tombol login berwarna

Login untuk bisa komentar.

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

Login untuk bisa komentar. kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan

halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

7. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

8. Arahkan *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

9. Arahkan *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

10. Tombol login Arahkan cursor pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan pencaian.

2.3.7 Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman pada *section* fokus SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.7.1 Halaman *Section* Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Header Fokus.
- 2. **Arahkan cursor** pada lihat semua **•** Lihat semua kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman seumua artikel fokus.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada artikel kemudian klik, sistem akan menampilkan halaman konten fokus.



Gambar 2.3.7.2 Halaman Setion Fokus (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- Arahkan cursor Simpan artikel atau pada icon save Simpan Artikel, kemudian klik. Sistem akan menampilkan field simpan artikel berwarna hijau (menandakan artikel sudah tersimpan di linimasa profil pribadi).
- 2. Arahkan *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

konten yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang tidak disukai.

3. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) konten

yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai.

4. Arahkan *cursor* pada icon ikuti pengunggah

berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampikan tombol ikuti pengunggah menjadi berwarna abuabu. (menandakan sudah mengikuti pengunggah). Dan sudah tersimpan di linimasa profil pribadi.

- 5. Arahkan *cursor* pada tombol post komentar Post Komentar berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian **klik**. Sistem akan menampikan form *dropdown* otomatis untuk memberikan komentar. **Klik** tombol kirim berwana biru ^{Krim}, sistem akan menampilkan komentar yang di berikan. **Klik** tombol batal berwarna merah ^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.
- 6. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) komentar

kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di sebelah kanan komentar.

7. Arahkan *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai)

komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka yang disukai di *field* yang tidak disukai di sebelah kanan komentar.

8. **Arahkan** *cursor* pada field balas komentar sistem akan otomatis menampilkan form *dropdown* utuk membalas komentar.

Klik tombol kirim berwana biru komentar yang di berikan. Klik tombol batal berwarna merah

^{Batal} berfungsi untuk membatalkan komentar.

9. Arahkan *cursor* pada icon jempol ke bawah (tidak menyukai)

jika menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka di sukai di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.

- 10. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol ke atas (menyukai) jika tidak menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.

Arahkan *cursor* pada icon tanda seru (!)
 berwarna abuabu di sebelah pojok kanan, kemudian klik. Sistem akan menampilkan *alert* Berikan alasan anda melaporkan artikel ini.
 Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian klik, tombol *Ok*

sistem akan menampilkan validasi laporan anda akan kami segera ditinjau oleh admin.

13. Arahkan cursor pada artikel terkait kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten artikel terkait.

2.3.8 Artikel Terbaru (User pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman section artikel terbaru SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.8.1 Halaman Section Artikel Terbaru SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. *Header* Terbaru.
- 3. **Arahkan cursor** pada artikel kemudian klik, sistem akan menampilkan halaman konten artikel terbaru.



Gambar 2.3.8.2 Halaman Section Artikel Terbaru (User Pengunjung) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

1. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti *member* ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* untuk masuk login sebagai komunitas PUPR.

2. **Arahkan** *cursor* Simpan artikel atau pada icon save Simpon Artikelkemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini.

Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

. 3. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating /melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. tombol login berwarna Arahkan pada merah cursor

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

4. **Arahkan** *cursor* pada *icon* jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert validasi* anda harus login dulu sebelum dapat memberikan *rating*/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

5. Arahkan cursor pada icon ikuti pengunggah berwarna abu-abu di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi anda harus login dulu sebelum dapat memberikan rating/melaporkan/menyimpan artikel ini maupun mengikuti member ini. Arahkan cursor pada tombol login berwarna

Login untuk bisa komentar.

merah kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk sebagai komunitas PUPR.

6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

Login untuk bisa komentar. kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan

halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

7. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied relogin. **Arahkan** *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

8. Arahkan *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) kemudian klik. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

9. Arahkan *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan alert validasi session experied. Arahkan *cursor* pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

10. Tombol login Arahkan cursor pada tombol login berwarna merah

kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman login untuk masuk sebagai komunitas PUPR.

11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan pencaian.

2.3.9 Artikel Terbaru (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Tampilan halaman section Artikel Terbaru SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.9.1 Halaman Section Artikel Terbaru SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Header Artikel Terbaru.
- 3. **Arahkan cursor** pada artikel kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten artikel terbaru.



Gambar 2.3.9.2 Halaman Section Artikel Terbaru (User Pengguna) SIMANTU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. **Arahkan** *cursor* Simpan artikel atau pada icon save Rimpon Artikel kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *field* simpan artikel berwarna hijau (menandakan artikel sudah tersimpan di linimasa profil pribadi).
- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) konten yang di upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang tidak disukai.
- 3. Arahkan cursor pada icon jempol keatas (menyukai) konten yang di

upload kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai.

- 4. Arahkan cursor pada icon ikuti pengunggah berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan tombol ikuti pengunggah menjadi berwarna abu-abu. (menandakan sudah mengikuti pengunggah). Dan sudah tersimpan di linimasa profil pribadi.
- 5. Arahkan cursor pada tombol post komentar berwarna hijau di sebelah pojok kiri, kemudian klik. Sistem akan menampikan form dropdown otomatis untuk memberikan komentar. Klik tombol kirim berwana biru ^{Kum}, sistem akan menampilkan

komentar yang di berikan. **Klik** tombol batal berwarna merah berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 6. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) komentar kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di sebelah kanan komentar.
- 7. Arahkan cursor pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) komentar kemudian klik. Sistem akan otomatis mengurangi angka yang disukai di *field* yang tidak disukai di sebelah kanan komentar.
- 8. **Arahkan** *cursor* pada field balas komentar sistem akan otomatis menampilkan form *dropdown* utuk membalas komentar.

Klik tombol kirim berwana biru ^{Kim}, sistem akan menampilkan

komentar yang di berikan. **Klik** tombol batal berwarna merah berfungsi untuk membatalkan komentar.

- 9. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol keatas (menyukai) jika menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis menambahkan angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 10. **Arahkan** *cursor* pada icon jempol kebawah (tidak menyukai) jika tidak menyukai komentar seseorang kemudian **klik**. Sistem akan otomatis mengurangi angka di *field* yang disukai di bawah *field* komentar.
- 11. Artikel terkait Artikel Terkait sistem akan otomatis menampilkan artikel yang berkaitan dengan search artikel pencarian.
- 12. **Arahkan** *cursor* pada icon tanda seru (!) berwarna abu-abu di sebelah pojok kanan, kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan *alert* Berikan alasan anda melaporkan artikel ini.

Arahkan *cursor* pada tombol *Ok*, kemudian **klik**, tombol *Ok* sistem akan menampilkan alert validasi laporan anda akan kami segera ditinjau oleh admin.

- 13. Arahkan **cursor** pada icon full screen kotak zoom kemudian **klik**, sistem akan full screen vidio content.
- 14. Arahkan cursor pada artikel terkait, kemudian **klik,** sistem akan menampilkan konten halaman artikel terkait.

2.3.10Training

Tampilan pada **menu** training **arahkan** *cursor* pada menu **training kemudian klik.** Sistem akan mengarahkan pada halaman *training* di paling bawah.

Berikut tampilan halaman training SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR):



Gambar 2.3.10.1 Halaman Training SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- **1. Arahkan** *cursor* pada header bidang Materi Sumber Daya Air kemudian **klik**. Sistem akan menampilkan halaman detil materi sumber daya air.
- **2. Arahkan** *cursor* pada salah satu materi, kemudian **klik**. sistem akan menampilkan halaman dasar teknis bidang SDA.
- **3. Arahkan** *cursor* pada lihat semua Sistem akan menampilkan halaman materi bidang yang dipilih.
- 4. Arahkan cursor pada form search pencarian kemudian klik. Di

isikan dengan karakter huruf dan angka ^{Cari Materi...} kemudian di isikan dengan kata kunci sesuai bidang materi yang ingin di cari. Sistem otomatis akan menampilkan list sesuai dengan *keyword* yang di cari dari berbagai bidang.

2.3.11 Info Teknologi Terbaru

Tampilan halaman *section* Info Teknologi Terbaru SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.11.1 Section Info teknologi Terbaru SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

Keterangan :

- 1. Header Info Teknologi Terbaru.
- 2. **Arahkan** *cursor* pada icon *youtube* kemudian **klik**. Sistem akan membuka tab baru menampilkan halaman *youtube* info teknologi terbaru.

2.3.12 Footer

Tampilan halaman *section Footer* SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR) :



Gambar 2.3.12.1 Footer SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Info address (alamat kantor).
- 2. Link Terkait.
- 3. **Arahkan** *cursor* pada field bidang sumber daya air, kemudian **klik**, sistem akan menampilkan halaman konten *link* terkait.



Gambar 2.3.12.2 Footer Link Terkait SIMATU (Sistem Manajemen Pengetahuan Kementerian PUPR)

- 1. Arahkan *cursor* pada icon arah bawah di sebelah pojok kanan atas, kemudian **klik**. Sistem otomatis akan menampilkan *dropdown* search pencarian lengkap.
- Field judul arahkan *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian klik. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan judul artikel yang ingin di cari, klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- Field sumber/penulis arahkan cursor pada bagian kolom kosong, kemudian klik. di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan nama penulis, kemudian klik tombol cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- 4. Field tipe file **arahkan** *cursor* pada arah bawah kemudian **klik** arah bawah (commbobox), semua, gambar dan tulisan, vidio dan PDF. Pilih **tipe file** yang ingin ditampilkan, sistem akan otomatis menampilkan tipe file yang di pilih.
- 5. Field dibagikan oleh **arahkan** *cursor* pada bagian kolom kosong, kemudian **klik**. Di isikan dengan karakter huruf,

dengan mengisikan nama seseorang di cari, kemudian **klik tombol** cari cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.

- Field deskripsi arahkan cursor k pada e bagian kolom kosong, kemudian klik. Di isikan dengan karakter huruf dengan mengisikan deskripsi dari isi artikel yang di cari, kemudian klik tombol cari berwarna biru di sebelah pojok kanan atas.
- 7. Field bidang ilmu **klik** arah bawah (commbobox), pilih salah satu bidang, **arahkan** *cursor* di nama bidang kemudian klik. Sistem otomatis akan menampilkan halaman artikel sesuai bidang yang di pilih.
- 8. Tombol cari cari berwarna biru berfungsi untuk memproses pencarian berdasarkan field yang telah di isi.
- Tombol Go <u>i</u> control berfungsi untuk menampilkan per halaman/page berikutnya. Arahkan cursor pada bagian kolom berniai default 1, ubah dengan mengisikan karakter angka kemudian klik tombol go untuk pindah ke halaman yang di cari.
- Tombol arah kanan arahkan cursor pada icon arah kanan, kemudian klik. berfungsi untuk melihat per halaman atau page berikutnya.
- 11. Tombol arah kiri **arahkan** *cursor* pada icon arah kiri, kemudian **klik**. berfungsi untuk melihat per halaman atau page sebelumnya.