



Materi Sesi 5

Antarmuka Berbasis Menu

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Terbuka**

Setelah mempelajari materi pada Sesi 5 diharapkan peserta Tuton memiliki kemampuan untuk :

- a) menjelaskan manfaat menu pada antarmuka;
- b) menjelaskan variasi menu pada antarmuka;
- c) menjelaskan organisasi menu berbasis tugas;
- d) menjelaskan menu tunggal;
- e) menjelaskan menu kombinasi;
- f) menjelaskan evolusi antarmuka berbasis menu.

- Pada umumnya menu merupakan pilihan yang tepat untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah program aplikasi.
- Menu lebih efektif dibanding baris perintah.
- Pada sistem menu, pengguna memilih pilihan yang diinginkan dengan menggunakan peranti penunjuk (misalnya mouse) atau papan ketik, dan mendapatkan umpan balik tentang apa yang sudah dikerjakan.
- Menu pilihan sederhana cukup efektif untuk:
 - pengguna mula,
 - pengguna yang menggunakan komputer secara tidak kontinu,
 - pengguna yang tidak mengenal teknologi yang digunakan, atau
 - pengguna yang memerlukan bantuan untuk menstrukturkan proses pengambilan keputusan.

Beberapa faktor perancangan yang perlu diperhatikan adalah:

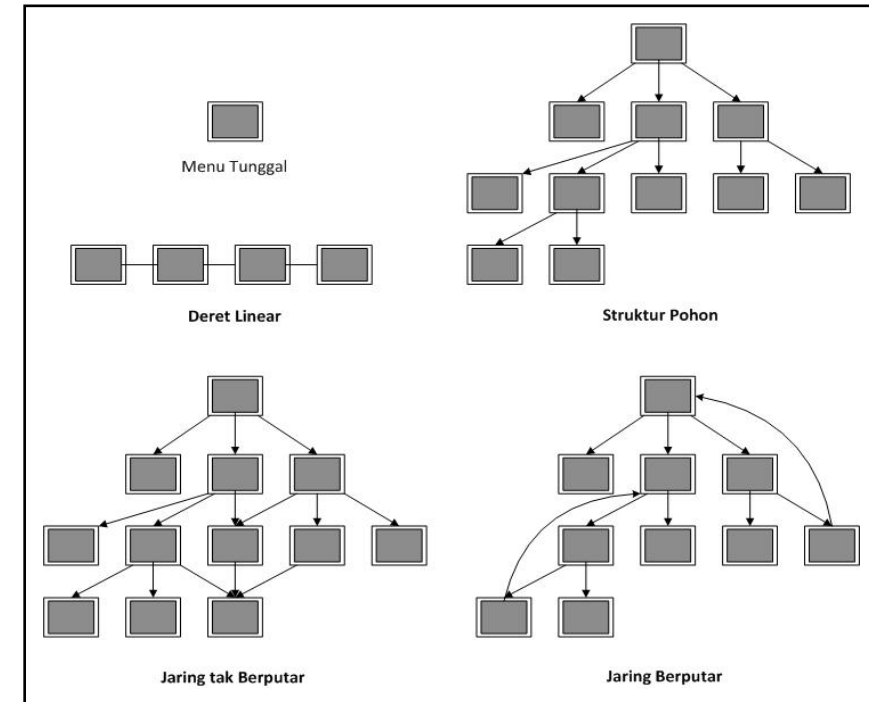
- 1) pengorganisasian tugas,
- 2) penggunaan istilah yang tepat (*phrasing of items*),
- 3) urutan pilihan (*sequence of items*),
- 4) tata letak dan rancangan grafik (*graphic layout and design*),
- 5) kunci-cepat (*shortcut key*) untuk pengguna ahli,
- 6) online help,
- 7) pembetulan kesalahan (*error correction*), dan
- 8) mekanisme seleksi (papan ketik, peranti penuding, layar sentuh, suara, dan lain-lain).



Tujuan Perancangan Menu

- Tujuan utama dari perancangan menu, borang isian, dan kotak dialog adalah untuk menciptakan suatu organisasi menu yang pantas, mudah dipahami, mudah diingat, dan tepat sesuai dengan tugas pengguna.

- Berikut adalah skema menu, yaitu:
 - 1) Menu tunggal
 - 2) Menu deret
 - 3) Menu struktur pohon
 - 4) Menu jaringan tak berputar
 - 5) Jaringan berputar



- Menu dilihat dari jenis nya dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) **Menu Tunggal** → Menu tunggal memungkinkan pengguna untuk memilih salah satu dari dua pilihan, atau sejumlah pilihan, yang tersedia. Menu tunggal dapat berupa pop-up pada daerah kerja yang aktif atau dapat juga secara permanen tersedia.

Contoh menu tunggal: Menu Datar, Menu Tarik, Menu Berbasis Ikon Atau *Toolbar*, Menu Dengan Pilihan Yang Panjang (gulung, kotak kombo, mata ikan, penggeser, dua dimensi), Menu Dan *Hotlink* Tertanam, serta Menu Breadcrumb.

2) **Menu Kombinasi** → Sejumlah menu dapat dikombinasikan secara linear maupun disajikan secara serempak. Strategi yang biasa digunakan adalah menyusun menu-menu tersebut menggunakan struktur pohon. Menu-menu juga dapat disusun secara jaring tak berputar maupun jaring berputar.

Contoh menu kombinasi: Menu Linear Dan Menu Serempak, Menu Berstruktur Pohon, Peta Situs, serta Jaring Menu Tak Berputar Dan Berputar.

- Menu datar memberikan seluruh tampilan pada satu halaman dari menu awal sampai menu akhir, dan menuliskan pilihan-pilihan yang tersedia menggunakan keseluruhan layar.

PENGELOLAAN DATA AKADEMIS MAHASISWA "STMIK SANTOSA" DAFTAR MENU			
<A>	Inisialisasi Berkas Mahasiswa	<J>	Mencetak Presensi Kuliah
	Inisialisasi Berkas Mata Kuliah	<K>	Mencetak Presensi Ujian
<C>	Inisialisasi Berkas Nilai Ujian	<L>	Mencetak KRS
<D>	Membuka Semua Berkas	<M>	Mencetak Nilai Ujian
<E>	Mengisi/Mengedit Data Mahasiswa	<N>	Mencetak KHS
<F>	Mengisi/Mengedit Data Mata Kuliah	<O>	Mencetak Data Mahasiswa
<G>	Mengisi/Mengedit Data Nilai Ujian	<P>	Mencetak Data Mata Kuliah
<H>	Mengisi/Mengedit Data KRS		
<I>	Menghitung IP Semester	<Q>	Selesai
Pilih salah satu: _			

Menu Pemakaian Selektor

- Untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pilihannya, pada setiap pilihan biasanya disertakan suatu selektor yang dapat berupa angka, huruf, atau campuran antara angka dan huruf.
- Gambar disamping mempunyai kelebihan bahwa pengguna dengan mudah menghafal selektor yang digunakan untuk suatu pilihan.
- Keuntungan lain adalah pengguna tidak akan peduli apabila susunan pilihan diacak, dia tetap dengan cepat dapat memilih pilihan yang benar.
- Kerugian dari pengguna selektor kompatibel hanya terletak pada tampilan yang kadang-kadang menjadi tidak tertata dengan rapi.

MENU DATAR DENGAN
SELEKTOR HURUF
KOMPATIBEL

B. Baca Data
C. Cetak Laporan
D. Data Baru
E. Edit Rekaman
G. Gabung Berkas
H. Hapus Rekaman
I. Isi Rekaman

Pilih salah satu: _

a.

MENU DATAR DENGAN
SELEKTOR HURUF
TAK KOMPATIBEL

A. Baca Data
B. Cetak Laporan
C. Data Baru
D. Edit Rekaman
E. Gabung Berkas
F. Hapus Rekaman
G. Isi Rekaman

Pilih salah satu: _

b.

MENU DATAR DENGAN
SELEKTOR ANGKA
KOMPATIBEL

2. Baca Data
3. Cetak Laporan
4. Data Baru
5. Edit Rekaman
7. Gabung Berkas
8. Hapus Rekaman
9. Isi Rekaman

Pilih salah satu: _

c.

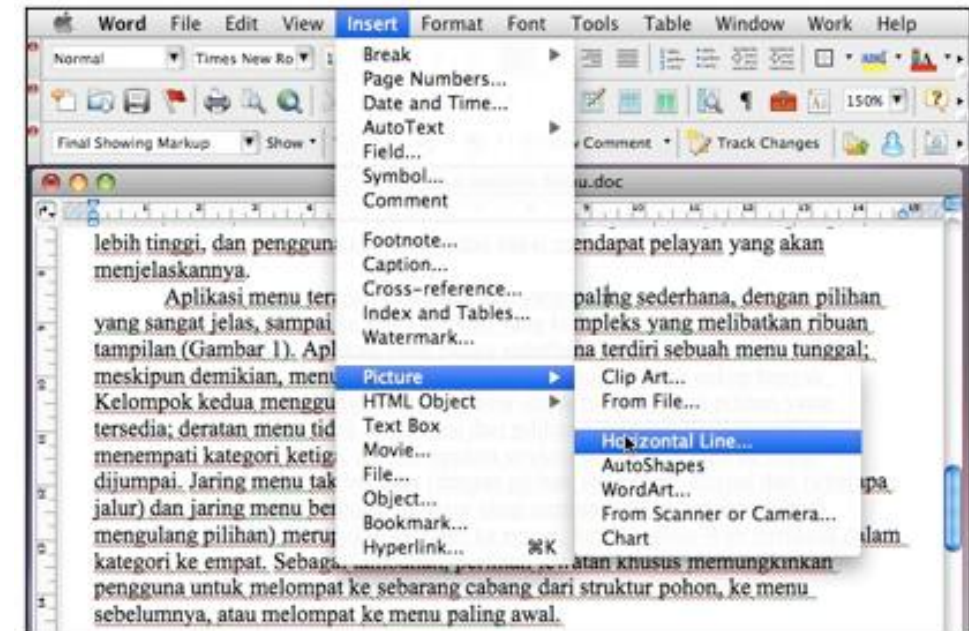
MENU DATAR DENGAN
SELEKTOR ANGKA
TAK KOMPATIBEL

1. Baca Data
2. Cetak Laporan
3. Data Baru
4. Edit Rekaman
5. Gabung Berkas
6. Hapus Rekaman
7. Isi Rekaman

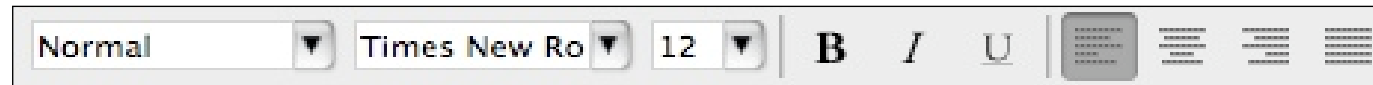
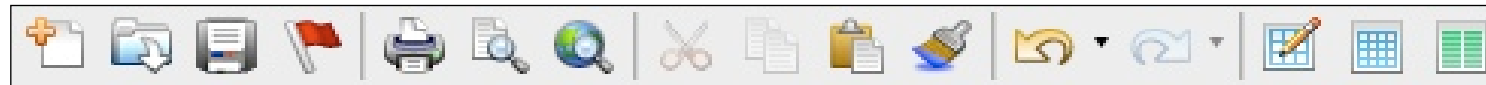
Pilih salah satu: _

d.

- Menu tarik (*dropdown*) adalah menu yang selalu tersedia bagi pengguna, biasanya diletakkan di bagian atas jendela.
- Jenis menu ini sekarang menjadi sangat populer, terutama untuk aplikasi-aplikasi untuk Windows, Macintosh, dan juga Linux. Pilihan umum yang sering dijumpai adalah *File*, *Edit*, *View*, dan *Help*, selain pilihan-pilihan lain yang tergantung dari aplikasinya.
- Ketika pengguna meng-klik salah satu menu utama, semua pilihan yang tersedia dari menu utama yang bersangkutan akan diperlihatkan secara vertikal.



- Menu berbasis ikon dan *toolbar* menawarkan berbagai kemudahan kepada pengguna untuk mengaktifkan suatu aplikasi dengan cara mengklik pilihan tertentu.
- Jenis menu ini pertama kali digunakan dalam aplikasi untuk menggambar dan perancangan terbantu komputer, namun sekarang hampir semua program aplikasi menggunakannya.
- Gambar berikut menunjukkan contoh menu berbasis ikon dan *toolbar*.





Menu dengan Pilihan yang Panjang

- Seringkali terdapat menu yang mempunyai pilihan yang sangat panjang, dan sangat tidak mungkin untuk ditampilkan seluruhnya sekaligus. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menampilkan menu dengan daftar pilihan yang panjang berikut:
 - 1) Menu Gulung
 - 2) Menu Kotak Kombo
 - 3) Menu Mata Ikan
 - 4) Menu Penggeser
 - 5) Menu Dua Dimensi

- Sejumlah pilihan akan ditampilkan sesuai dengan ukuran daerah kerja layar tampilan yang dapat digunakan. Pilihan yang tersedia biasanya diurutkan secara alfabetis untuk memudahkan pengguna melokalisasi pilihan tertentu.
- Baris pertama dan baris terakhir biasanya digunakan sebagai penggulung untuk menampilkan pilihan sebelumnya atau sesudahnya
- Pada menu gulung juga digunakan penyorot untuk menandai pilihan yang aktif. Tetapi, tidak terdapat kunci-cepat untuk memilih langsung suatu pilihan yang diinginkan.



- Apabila tempat yang tersedia untuk menampilkan pilihan terlalu kecil, atau penggunaan menu gulung tidak dikehendaki, maka perancang dapat menggunakan kotak kombo untuk menampilkan pilihan yang ada.
- Pada kotak kombo, pengguna akan melihat adanya penggulung, biasanya ditempatkan di sisi kanan kotak kombo tersebut, untuk menampilkan pilihan yang tidak terlihat.



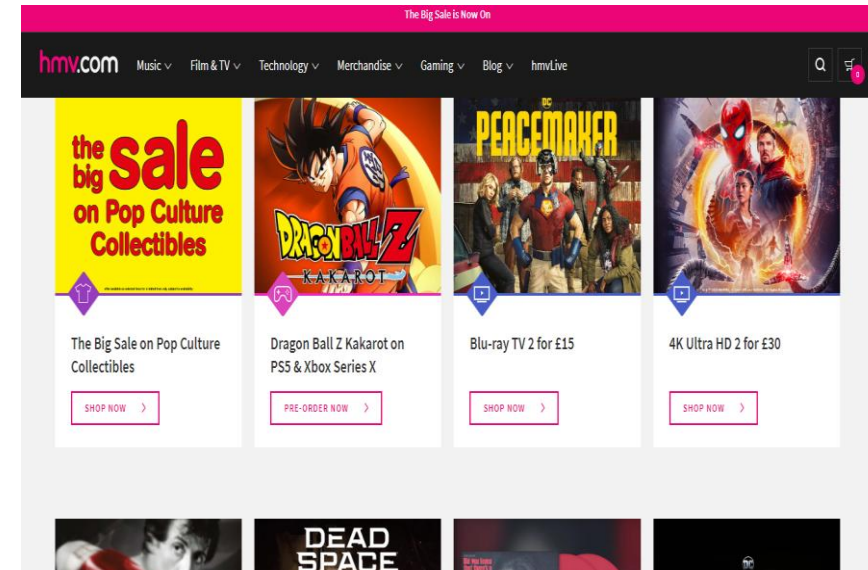
- Alternatif lain yang dapat digunakan untuk sekaligus menampilkan pilihan yang cukup panjang adalah dengan suatu teknik yang disebut menu mata ikan.
- Dalam menu mata ikan, semua pilihan ditampilkan, hanya saja pilihan-pilihan yang terletak jauh dari posisi kursor/penyorot akan ditampilkan dengan menggunakan font atau ikon berukuran kecil, sementara pilihan yang dekat dengan posisi kursor/penyorot akan ditampilkan menggunakan font atau ikon berukuran normal.



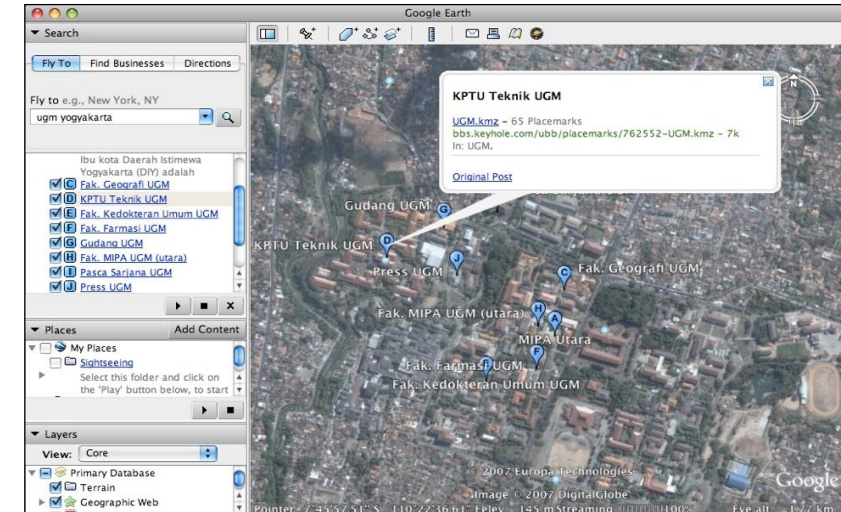
- Ketika pengguna harus memilih suatu nilai yang terletak di antara dua batas, penggunaan penggeser merupakan pilihan yang tepat.
- Batas nilai yang dapat dipilih juga dapat diimplementasikan menggunakan penggeser dua sisi. Pengguna memilih nilai tertentu dengan cara menggeser tanda pemilih di sepanjang penggeser tersebut.



- Alternatif lain yang dapat digunakan untuk menampilkan menu tunggal dalam jumlah yang banyak adalah menggunakan menu dua dimensi.
- Pilihan-pilihan yang tersedia disusun menjadi sejumlah baris dan kolom seperti sebuah tabel. Dengan cara ini, pengguna dapat melihat dengan jelas pilihan yang tersedia.
- Menu jenis ini banyak sekali dimanfaatkan untuk perancangan halaman situs Web. Hal ini digunakan untuk mengurangi proses penggulungan layar karena jumlah menu yang banyak.
- Contoh: www.hmv.com



- Terkadang tidak ada lokasi khusus yang dapat digunakan untuk menempatkan pilihan yang tersedia, sehingga pilihan-pilihan yang ada sering ditanam (*embedded*) pada suatu teks atau foto/citra yang disebut dengan Menu Tertanam.
- Pengguna dapat melihat informasi lengkap dari seseorang kejadian, atau tempat dengan memilih suatu nama sesuai konteksnya.

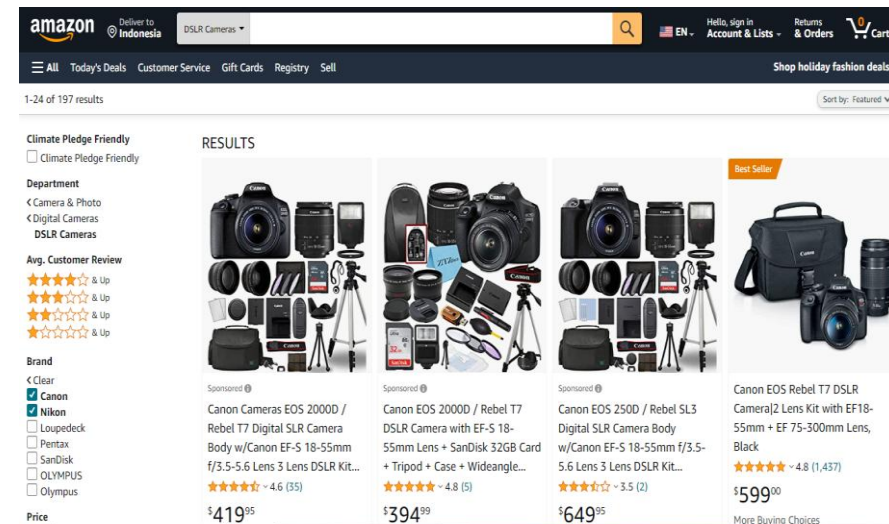


- Menu *Breadcrumb* digunakan untuk menampilkan jejak sambungan kepada pengguna.
- Berdasarkan template yang digunakan, menu *breadcrumb* dapat berupa daftar sambungan atau ditampilkan sebagai jalur *crumb*.
- Alasan pemilihan atau penggunaan menu *breadcrumb* karena:
 - 1) menunjukkan kepada pengguna situs lokasinya saat itu sehingga membantu mereka memahami posisi mereka terhadap bagian situs yang lain.
 - 2) memungkinkan "satu klik akses ke tingkat situs yang lebih tinggi" sehingga dapat membantu pengguna yang terlanjur masuk terlalu dalam ke dalam struktur menu menuju ke bagian yang tidak dikehendaki.
 - 3) tidak pernah menimbulkan persoalan dalam pengujian (oleh) pengguna: seseorang dapat saja tersilap dengan tidak melihat elemen perancangan yang kecil ini, tetapi mereka tidak pernah menyalahartikan jejak *crumb* atau mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya.
 - 4) hanya memerlukan tempat yang sempit.

You are here > Home > PDF & Files > PDF Converter > pdf2all Download

Menu Linear dan Menu Serempak

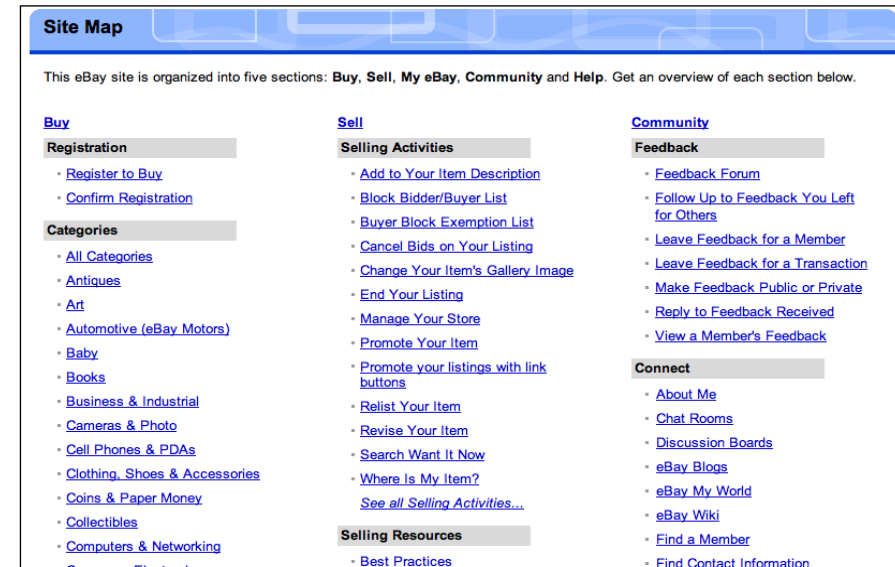
- Pada menu linear, sejumlah menu yang saling terkait satu sama lain dapat digunakan untuk menuntun pengguna menggunakan sejumlah pilihan.
- Sebagai contoh, pemesan pizza secara online, dengan menggunakan antarmuka yang tersedia, maka pembeli diminta untuk memilih ukuran pizza yang akan dipesan (kecil, sedang, besar), ketebalan (tipis, normal, tebal), dan ramuan atau topping yang diinginkan.
- Pada menu serempak, pengguna akan dihadapkan pada antarmuka yang memuat berbagai pilihan dan memungkinkan pengguna untuk memilih sembarang menu yang ada secara bebas.





- Penggunaan menu berstruktur pohon ketika jumlah pilihan semakin besar sehingga menjadi lebih sukar untuk dipelihara, sehingga perancang mengelompokkan pilihan-pilihan tersebut berdasarkan kriteria tertentu.
- Sebagai contoh, toko kelontong *online* dapat dikategorikan berdasar hasil bumi, daging, produk pembersih, dan lain-lain. Produk pembersih, misalnya, dapat dikelompokkan menjadi keperluan mandi, keperluan mencuci, dan lain- lain.
- Struktur pohon mempunyai keuntungan yang membuatnya mampu menampilkan informasi dalam jumlah besar kepada pengguna mula atau pengguna yang tidak selalu aktif.
- Sebagai contoh, jika setiap menu mempunyai 30 pilihan, maka pohon dengan 4 tingkat dapat membawa pengguna mula ke 810.000 tujuan yang berbeda.
- Dalam membangun menu berstruktur pohon, perlu dipertimbangkan apakah lebih memilih kedalaman (*depth*, jumlah tingkat yang diinginkan), ataukah keluasan (*breadth*, jumlah pilihan pada setiap tingkat).

- Pengguna akan semakin mengalami kesulitan untuk menentukan posisinya ketika kedalaman menu bertambah. Situasi ini sering disebut dengan disorientasi atau tersesat.
- Untuk membantu pengguna memahami persoalan di atas, perancang dapat menambahkan peta situs (*sitemap*) yang berisi semacam ringkasan isi situs Web.



Jaring Menu Tak Berputar dan Berputar

- Struktur jaring dalam bentuk tak berputar maupun berputar banyak sekali dijumpai secara alamiah dalam lingkungan sosial, transportasi, dan tentu saja situs Web.
- Ketika pengguna bergerak dari pohon ke jaring menu tak berputar dan jaring menu berputar, kemungkinan untuk tersesat menjadi semakin besar. Kebingungan dan disorientasi sering dilaporkan oleh pengguna situs Web yang mengalami kesulitan ketika melakukan navigasi pada jaring berputar berskala besar.
- Dalam struktur jarring, untuk dapat melakukan penelusuran balik, tumpukan dari menu yang sudah dikunjungi harus dibuat.



- Hal penting dalam pengorganisasian pilihan yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi adalah pengelompokan dan pengurutan pilihan-pilihan yang tersedia, pemilihan judul atau label menu dan tata letak yang sesuai.

- Urutan penyajian pilihan dapat menggunakan berbagai dasar, misalnya urutan waktu, urutan numeris, sifat fisik.
- Apabila pilihan-pilihan yang ada tidak mempunyai urutan berdasarkan tugas, maka urutannya berdasar berbagai kemungkinan, misalnya pilihan paling penting diletakkan sebagai pilihan pertama, pilihan paling sering digunakan diletakkan sebagai pilihan pertama, kelompok dari sejumlah pilihan yang saling terkait (dipisahkan dengan baris kosong atau pemisah lain antar kelompok), urutan secara alfabetis.



- Dalam pengaturan tata letak menu, ada beberapa bagian diantaranya:
 - 1) Judul Menu
 - 2) Pemilihan Ungkapan
 - 3) Tata Letak Grafis

- Format yang konsisten akan membantu pengguna menemukan informasi yang dicarinya, membantu pengguna untuk memfokuskan perhatiannya pada materi yang relevan, dan mengurangi kegelisahan pengguna dengan menawarkan suatu tingkat kepastian.
- Perancang menu harus mempunyai pedoman untuk menjaga konsistensi, paling tidak untuk komponen menu berikut ini:
 - 1) Penulisan judul
 - 2) Penempatan pilihan
 - 3) Petunjuk
 - 4) Pesan kesalahan
 - 5) Laporan status



Selamat Belajar...

Program Studi Sistem Informasi (S1) Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Terbuka



Gedung Fakultas I
Jalan Cabe Raya Pondok
Cabe, Pd. Cabe Udik,
Kec. Pamulang,
Kota Tangerang Selatan,
Banten 15437



(021) 1500024