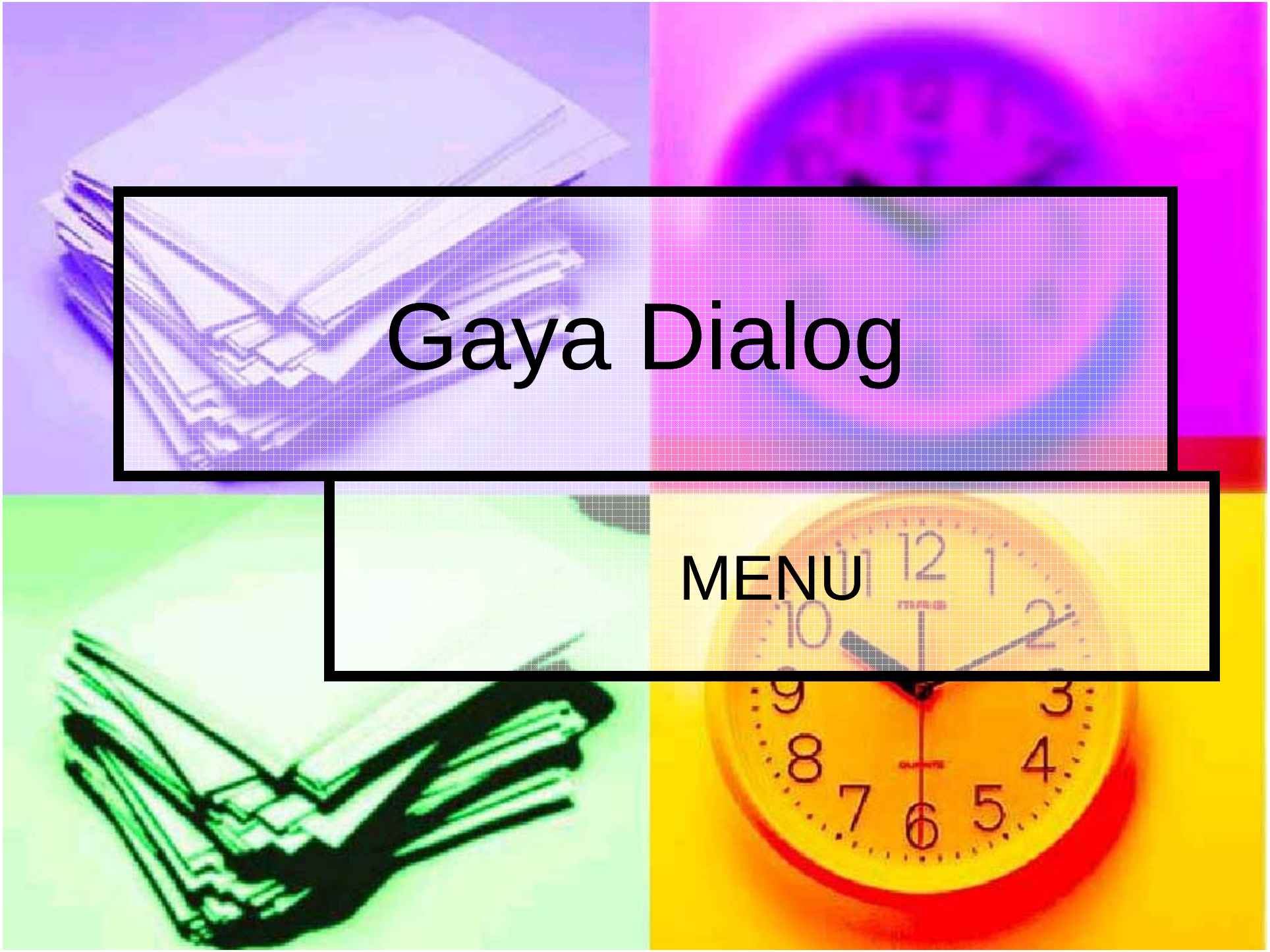

Gaya Dialog
MENU



Deskripsi

- Menu merupakan sekumpulan pilihan yang dapat dipilih user sesuai dengan keinginannya.
- Banyak variasi dari gaya dialog Menus, diantaranya :



Contoh 1

OFFICE AUTOMATION

Move cursor to selection :

__ Word processing

__ Electronic mail

__ Spreadsheet

__ Graphics

Press RETURN to accept



Contoh 2

WORD PROCESSING

1. Create
2. Edit
3. Print
4. File

Enter selection : __

Press RETURN to accept



Contoh 3

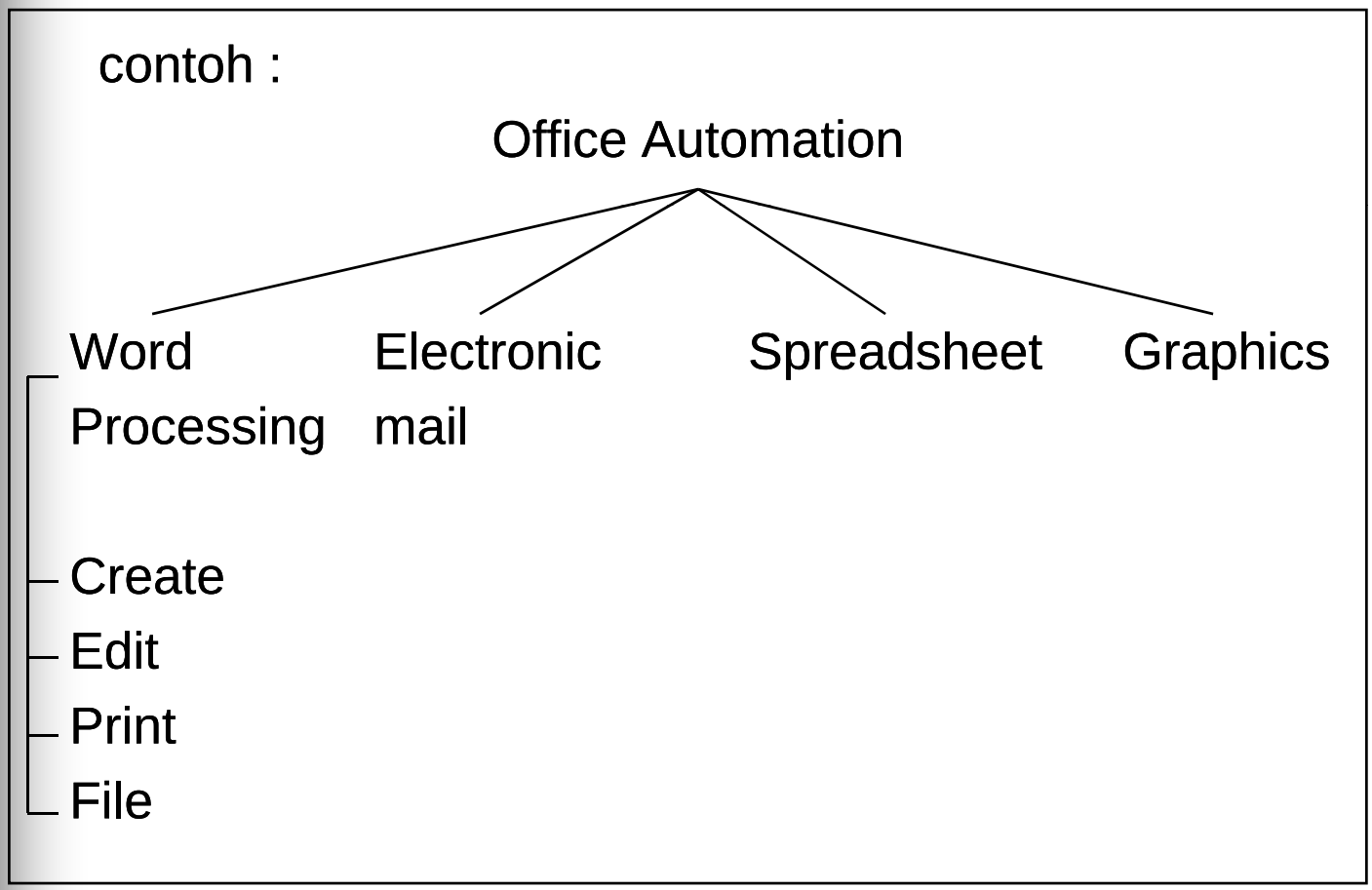
File	Edit	Search	Format
Open			
Save			
Print			



Struktur Menu (1)

‘Hierarki’

contoh :





Struktur Menu (2)

'Linear'

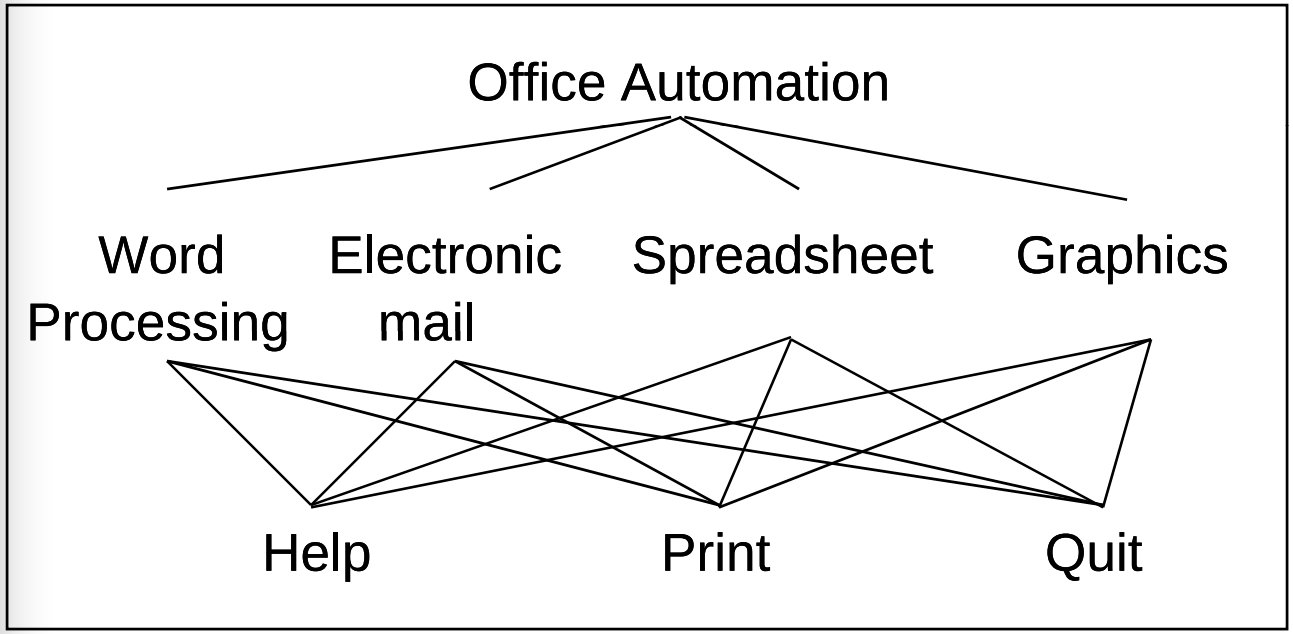
Contoh :

Print Request → Page Size ? →
Printer ? → Paper Feeder ? →
Orientation ? → Draft Quality ? →



Struktur Menu (3)

‘Network’





Kelebihan (1)

- **Self explanatory**

  Sistem dengan **Menu** mudah dipelajari, karena **Menu** menjelaskan semantik (what can be done) dan sintak (how to do it) dari sistem secara jelas.

- **Requires little human memory**

  Mudah diingat, karena yang perlu diingat hanyalah pilihan menu yang tampil dilayar.

- **Few keystrokes**

  Sedikit menggunakan tombol-tombol pada papan keyboard



Kelebihan (2)

- **Easy error handling**

  Karena sedikit input yang digunakan, lebih mudah dalam pembuatan error handling-nya
- **Enhancements are visible**

  Penambahan fungsi baru atau perubahan pada menu akan terlihat secara langsung di layar



Kekurangan

- **Ineficient**

  Tidak efisien dalam pilihan menu yang banyak dalam 1 layar dan level menu yang banyak
- **Inflexible**

  Yang mengontrol adalah sistem, memaksa user untuk menelusuri seluruh pilihan menu.
- **Impractical for numerous choices**

  Tidak praktis untuk pilihan yang jumlahnya banyak
- **Take up screen “real estate”**

  Membutuhkan ukuran layar yang relatif lebih besar (bandingkan dengan *command language*).



Antarmuka Menu tepat untuk user dengan kriteria : (1)

- **User Psychology**
- Negative attitude
- Low motivation
- **Knowledge and Experince**
- Low typing skill
- Little system experience
- Low task experience
- Low application experience
- Frequent of use of other systems
- Low computer literacy



Antarmuka Menu tepat untuk user dengan kriteria : (2)

- **Job and Task Characteristic**
- Low frequency of use
- Little or no training
- Discretionary use
- High turnover rate
- Low task importance
- Low task structure



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (1)

A. Struktur Menu

1. Sesuaikan struktur menu dengan struktur tugas
2. Sediakan cara yang lebih cepat / singkat untuk struktur tugas (*shortcut*)
3. Pada layar monitor, text-menu ditampilkan secara vertikal.
4. Gunakan pie-menu untuk menu dengan level hierarki 1 atau 2, dengan masing-masing pilihan di tiap level tidak terlalu banyak.



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (2)

5. Gunakan *graying-out* atau deletion untuk item-item menu yang tidak aktif, tergantung pada pengalaman user dan alat inputnya.
6. Susun secara logika, berbeda, dan eksklusif dari sisi semantic, dengan makna yang jelas.
7. Label untuk pilihan menu harus jelas, konsisten secara gramatikal dan penempatan, serta sesuai dengan keterkaitan judul menunya.
8. Gunakan deskriptor pilihan menu jika label untuk pilihan menu tidak begitu jelas dan ambigu.



Contoh Struktur Menu

Contoh 4 struktur menu :

2 pilihan tiap layar, 6 level (kondisi 1)

4 pilihan tiap layar, 3 level (kondisi 2)

8 pilihan tiap layar, 2 level (kondisi 3)

64 pilihan tiap layar, 1 level (kondisi 4)

Kesimpulan dari 4 kondisi tersebut :

- Urutan error dari banyak ke sedikit :
  kondisi 1 – kondisi 2 – kondisi 4 – kondisi 3
- Urutan respon time dari cepat ke lambat :
  kondisi 3 – kondisi 4 – kondisi 2 – kondisi 1



Contoh Struktur Menu & Struktur Tugas

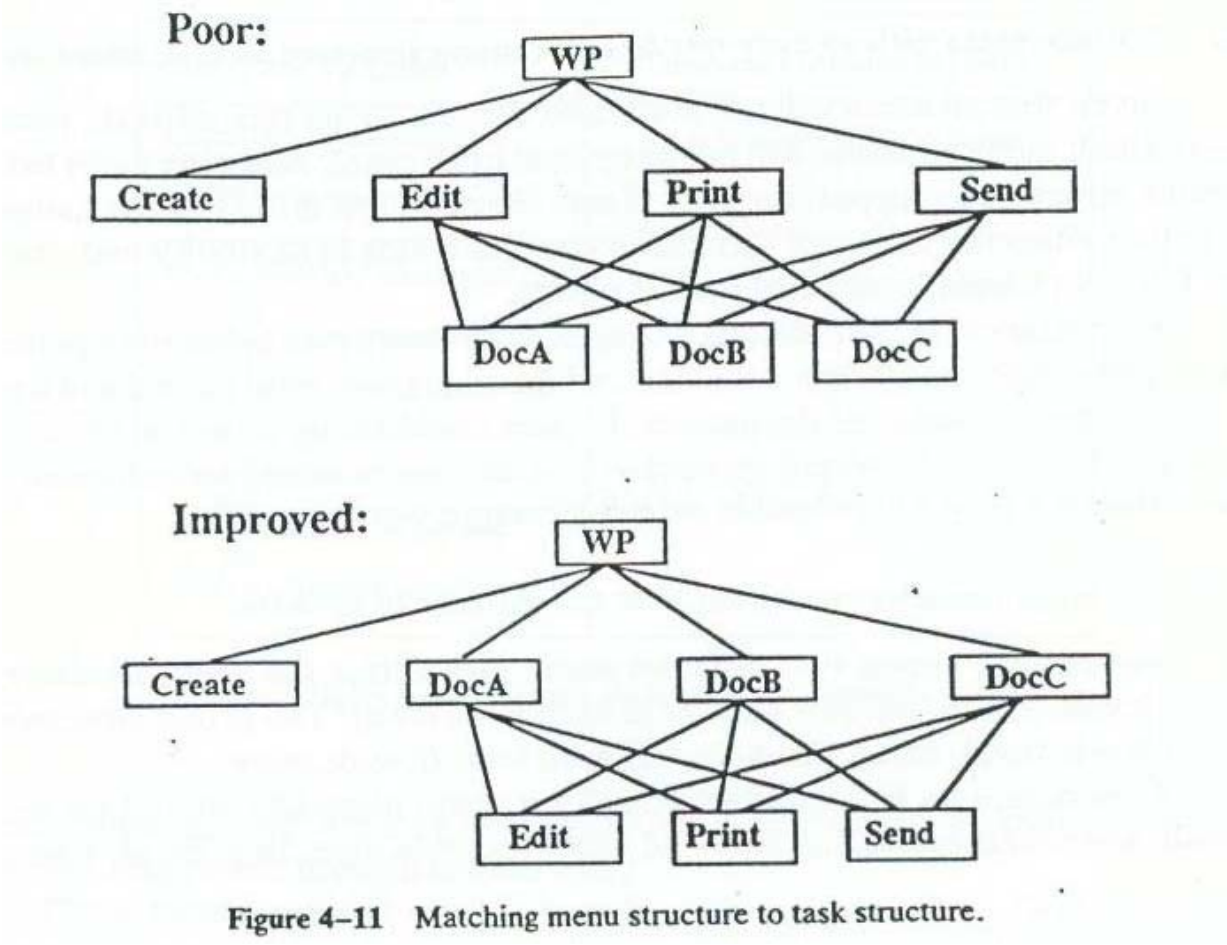


Figure 4–11 Matching menu structure to task structure.



Contoh Menu Breadth VS Depth (1)

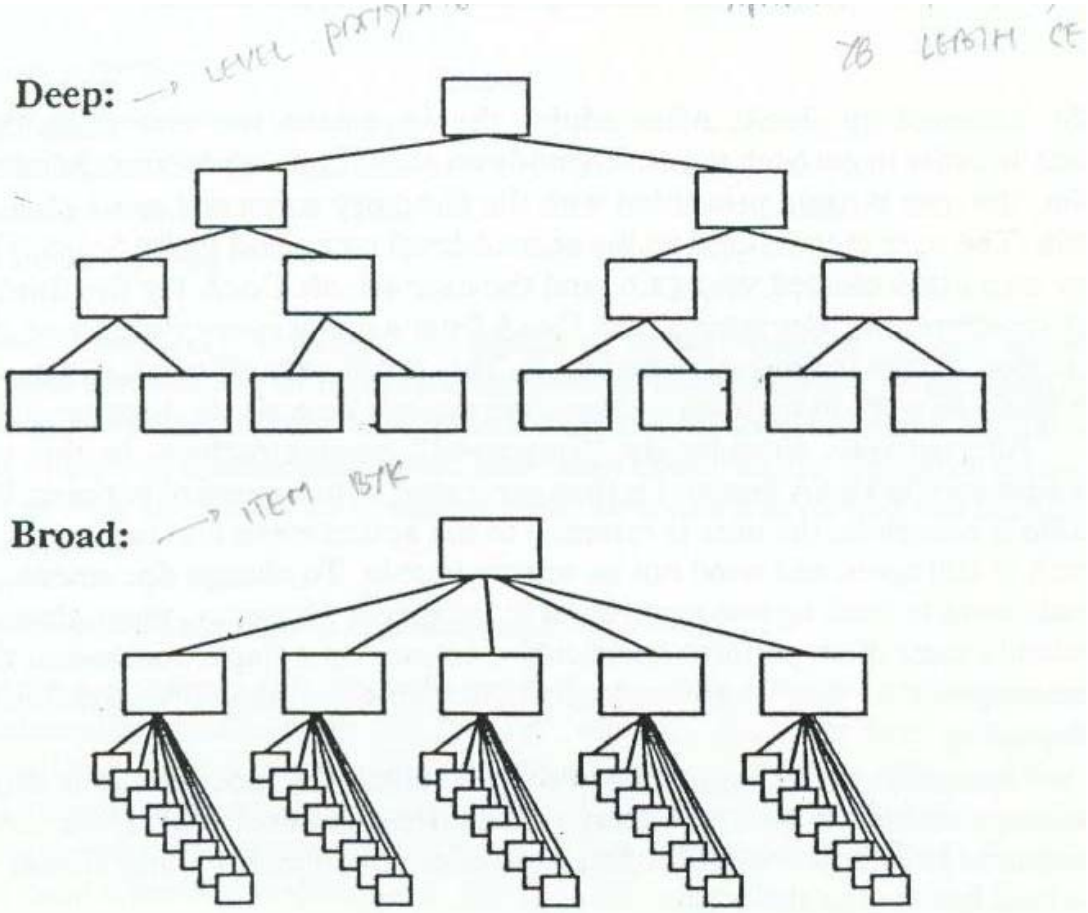


Figure 4–12 Menu breadth versus depth.



Contoh Menu Breadth VS Depth (2)

User/Task Variables	Maximum Optimal Breadth
Choice items *are* complex and/or Choice items *cannot* be grouped	Up to 10 choice items per screen
Choice items *are not* complex and Choice items *can* be grouped but Users are infrequent/casual users	11 to 20 choice items per screen
Choice items *are not* complex and Choice items *can* be grouped and Users are frequent/expert users	21 or more choice items per screen

Figure 4–13 Optimal maximum menu breadth.



Contoh Menu Vertical VS Menu Horizontal

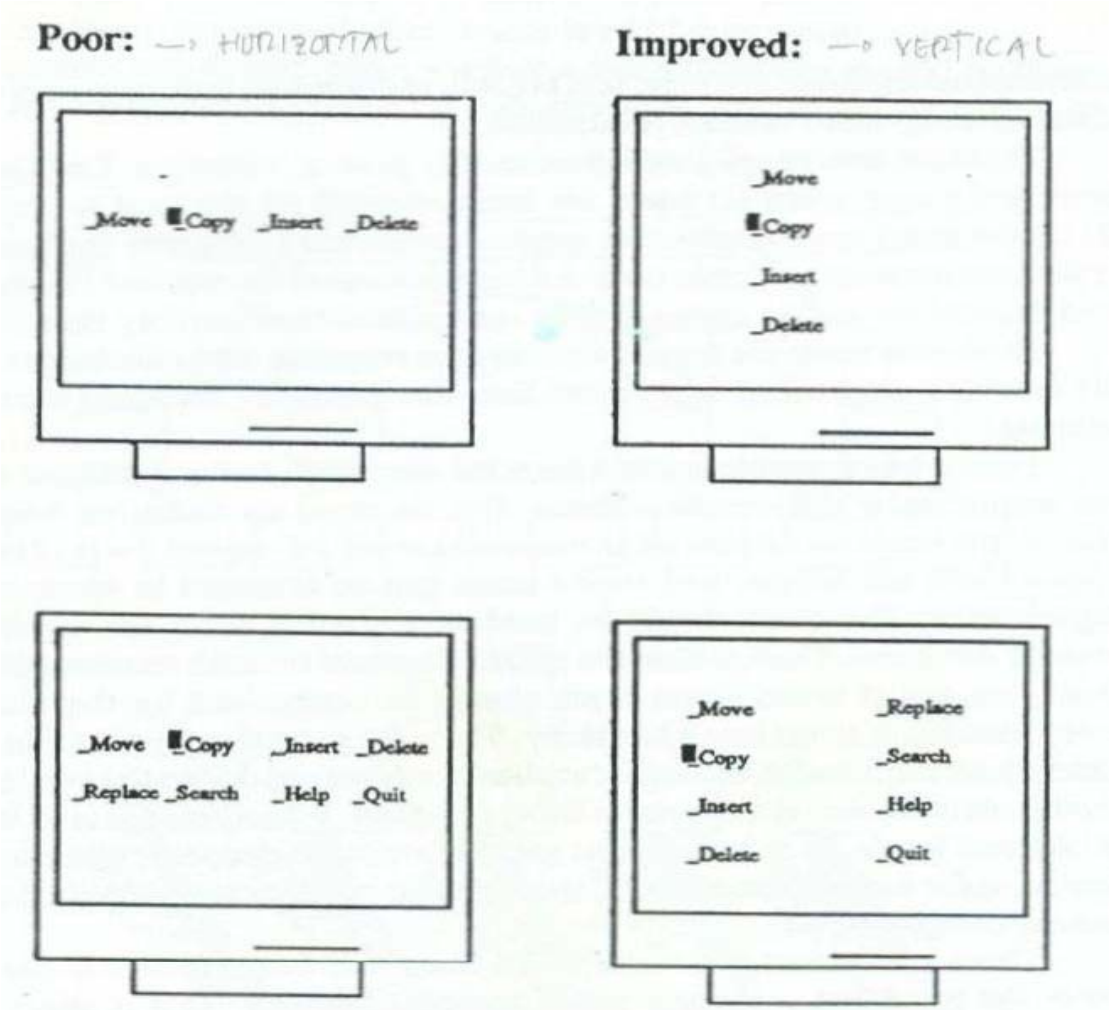
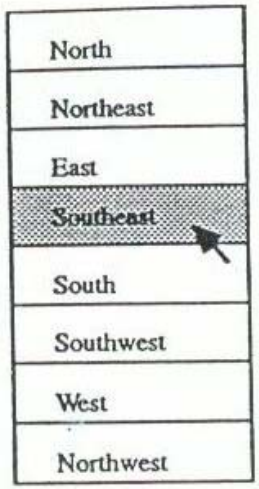


Figure 4–14 Vertical versus horizontal menus.



Contoh Menu Vertical VS Pie-Menu

Acceptable:



Improved:

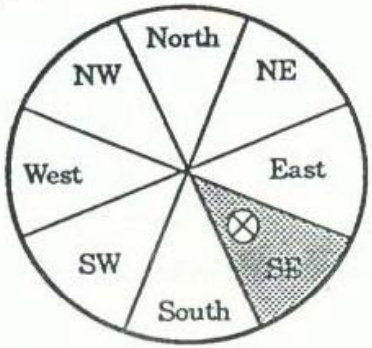


Figure 4–15 Vertical versus pie menus.

Contoh Grayed Out VS Deleted Inactive Menu Items

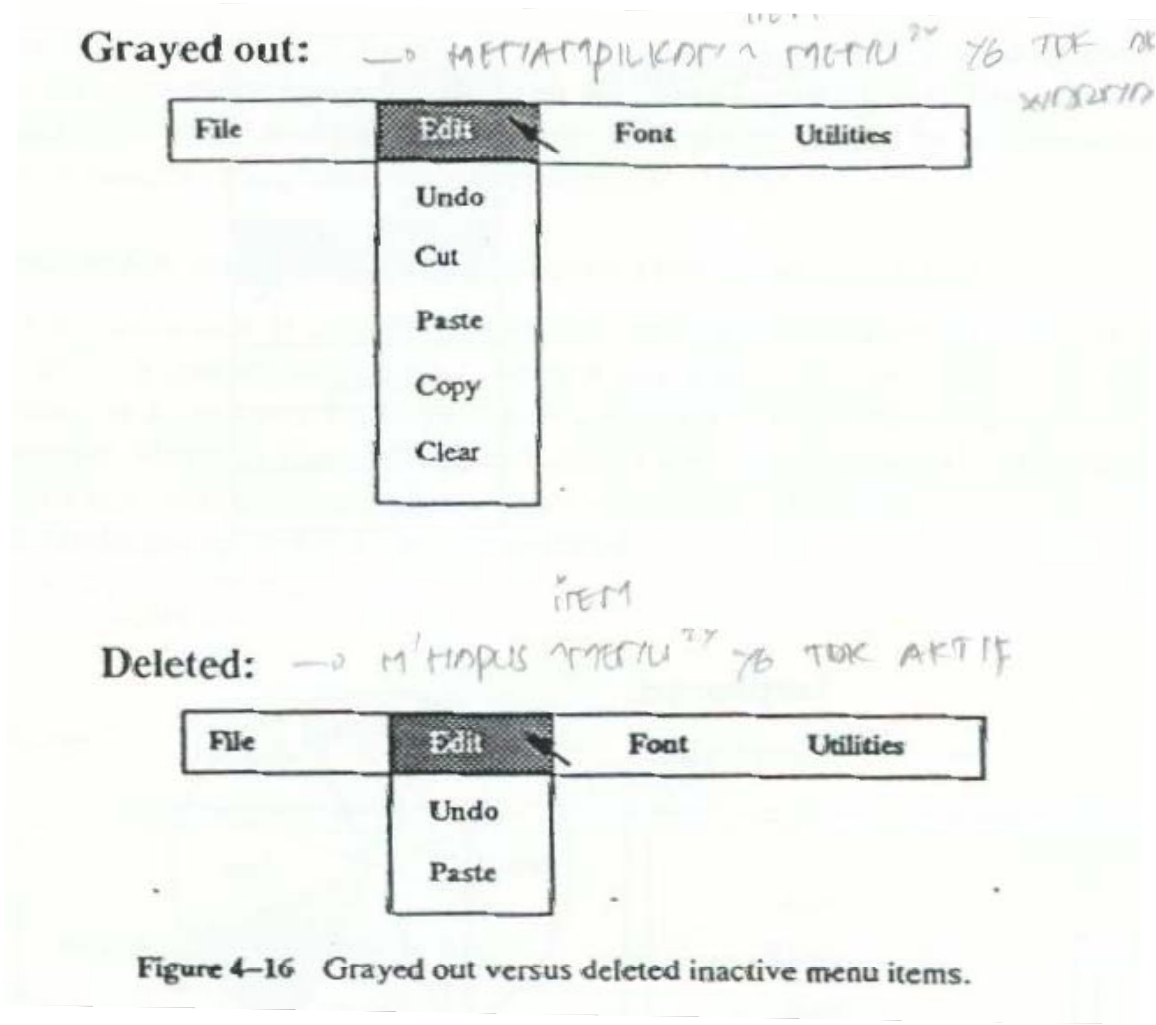


Figure 4–16 Grayed out versus deleted inactive menu items.



Bersifat logis, berbeda, dan eksklusif secara semantic dengan makna yang jelas

Poor:

View
General Information
Set Selection Criteria
Refine Selection List
Course Descriptions
Auto Scheduling
Scheduling
Special Functions

Improved:

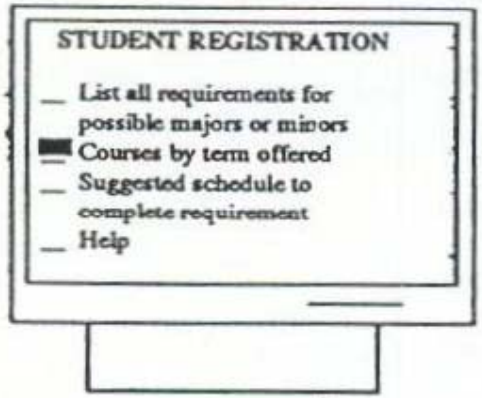
View | Search | Register
View Course Requirements
View Transcript
View Course Descriptions
View Current Schedule

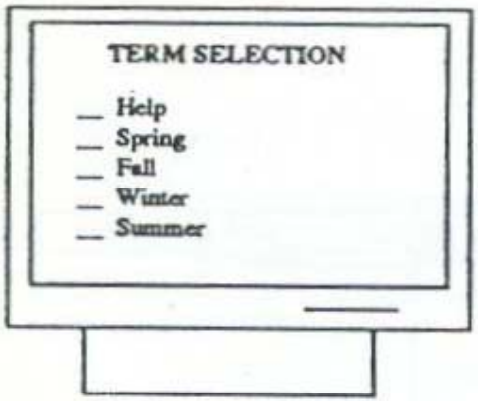
Figure 4–17 Logical, distinctive, mutually exclusive, clear semantic categories.



Label pilihan menu yang jelas dan konsisten

Poor:





Improved:

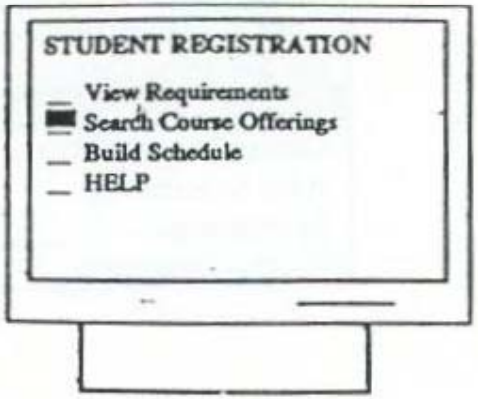
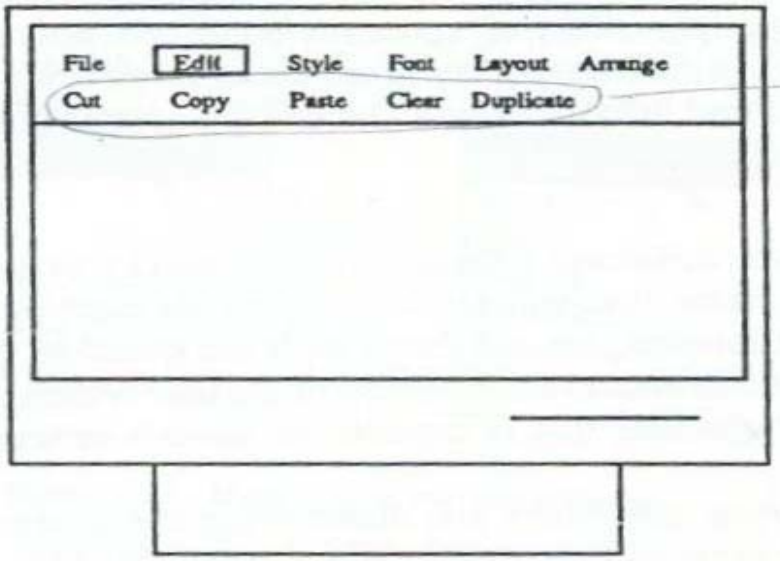




Figure 4–18 Brief, consistent menu choice labels.



Look-ahead:



Microhelp:

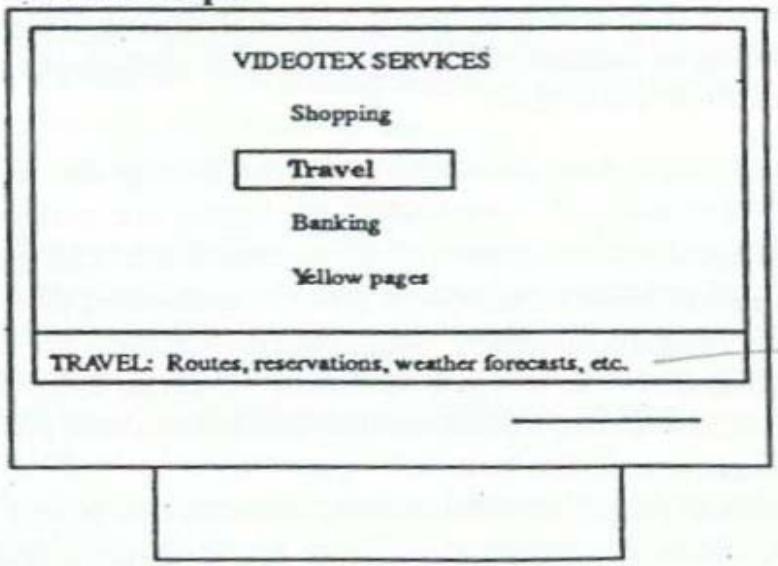


Figure 4–19 Menu choice descriptors.



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (3)

B. Urutan pilihan menu

Urutan label pilihan menu bisa berdasarkan aturan konvensional, frekuensi penggunaan, urutan penggunaannya, kelompok kategori atau fungsional, urutan alphabet, keinginan user dan tugas user.



Contoh Urutan Pilihan Menu

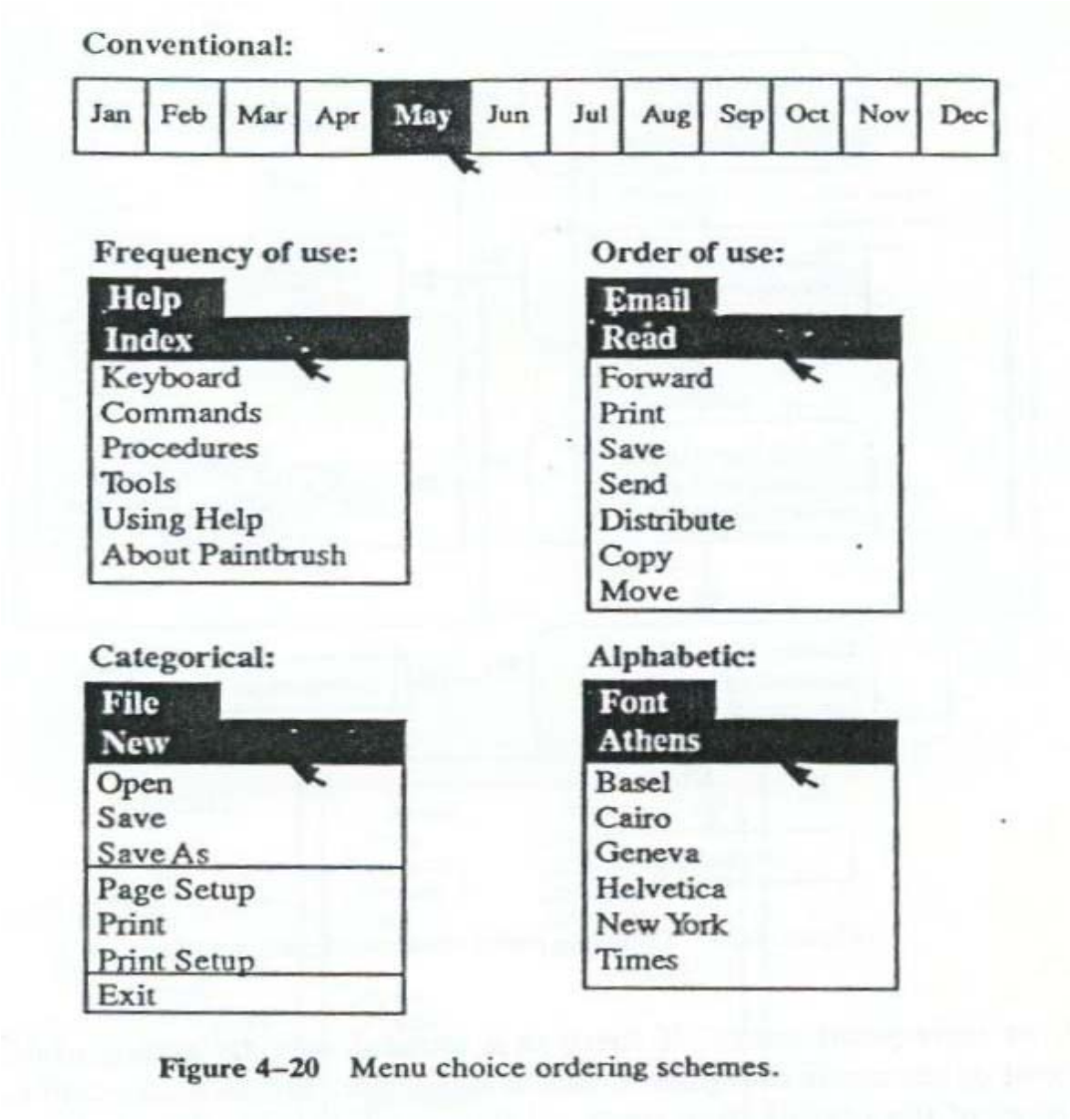


Figure 4–20 Menu choice ordering schemes.



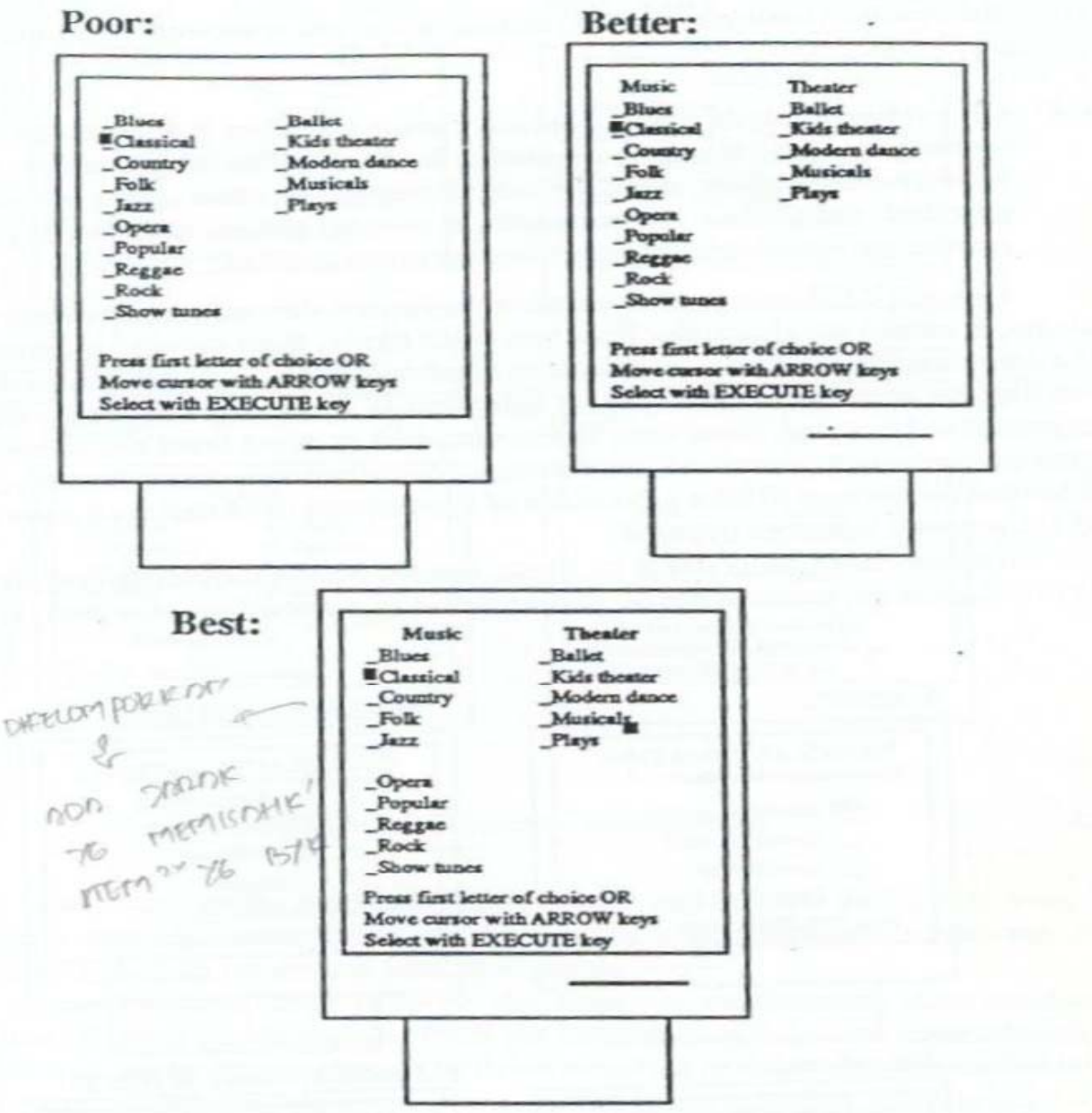


Figure 4–22 Formatting menu choice categories.



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (4)

C. Pilihan Item Menu

1. Jika menggunakan keyboard, cursor-selection tepat digunakan untuk menu yang sedikit / singkat. Untuk menu yang banyak / panjang atau menu yang sering digunakan, gunakan lettered-selection. Pada antarmuka yang pointer driven gunakan mekanisme pilihan dengan pointer-cursor.
2. Gunakan pilihan menu kondisi *defaults*
3. Bedakan antara menu '*choose one*' dan '*choose many*'
4. Sediakan *feedback* pilihan menu



Contoh Pilihan Menu

Compatible letters

A. Assembler
B. Buffer
C. Compile
D. Debug
E. Exit

Incompatible letters

A. Buffer
B. Debug
C. Assembler
D. Compile
E. Exit



Contoh Pilihan Menu

Compatible Numbers

1. Assembler
2. Buffer
3. Compile
4. Debug
5. Exit

InCompatible Numbers

1. Buffer
2. Debug
3. Assembler
4. Compile
5. Exit



Contoh Pilihan Menu

- Kesimpulan :

Response time

1. Compatible letters lebih baik daripada compatible numbers
2. Incompatible letters lebih buruk daripada incompatible numbers



Contoh Keyboard Menu Choice Selection

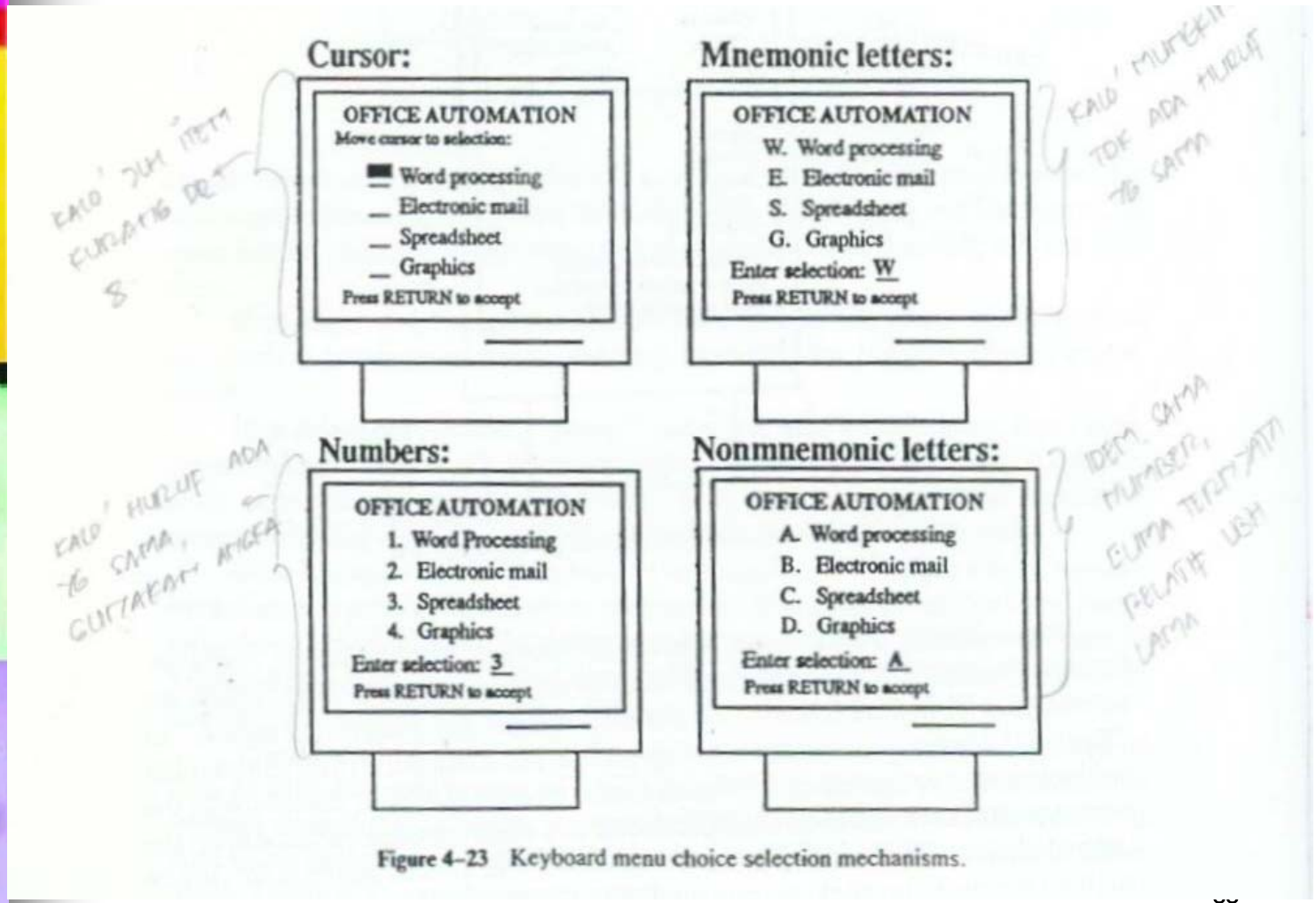


Figure 4–23 Keyboard menu choice selection mechanisms.



Contoh Pilihan Menu

Poor:

MUSIC

▮Blues	_Opera
_Classical	_Popular
_Country	_Reggae
_Folk	_Rock
_Jazz	_Show tunes

Move cursor with ARROW keys
Select with EXECUTE key

Still poor:

MUSIC

Enter selection: _

Blues	0	Opera	5
Classical	1	Popular	6
Country	2	Reggae	7
Folk	3	Rock	8
Jazz	4	Show tunes	9

Press EXECUTE to accept

Better:

MUSIC

1. Blues	6. Opera
2. Classical	7. Popular
3. Country	8. Reggae
4. Folk	9. Rock
5. Jazz	10. Show tunes

Enter selection: _

Press EXECUTE to accept

Best:

MUSIC

_Blues	_Opera
▮Classical	_Popular
_Country	_Reggae
_Folk	_Rock
_Jazz	_Show tunes

Enter first letter of choice OR
Move cursor with ARROW keys
Select with EXECUTE key

Figure 4–24 Formatting menu selection.

Contoh Menu ‘Choose One’ & Menu ‘Choose Many’



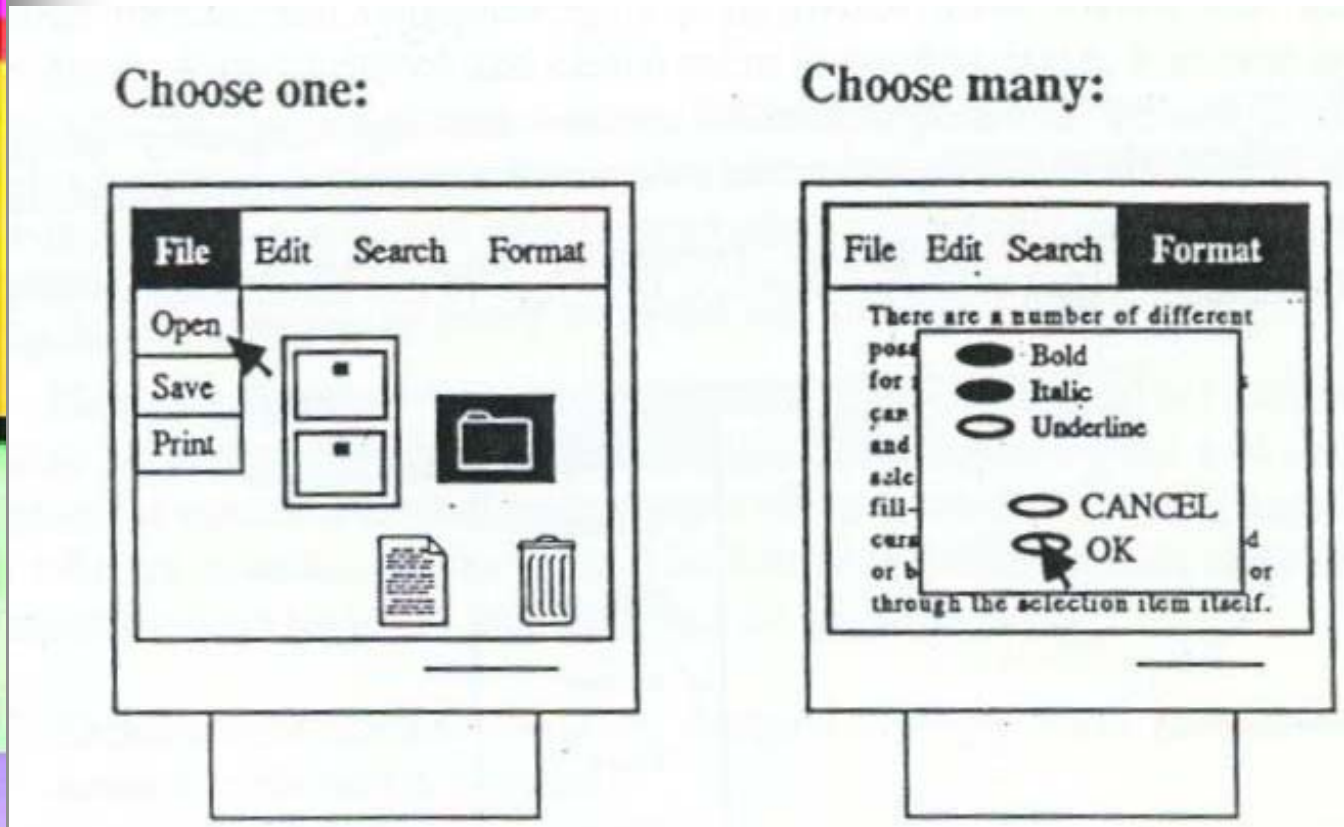


Figure 4–25 Choose one versus choose many menus.



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (5)

D. Pemanggilan Menu

- Sediakan menu *pop-up* atau menu *user-invoked* untuk user yang sering menggunakannya dan situasi dimana tampilan yang penuh (*permanent menu*) membuat user tidak nyaman.

Contoh Pemanggilan Menu

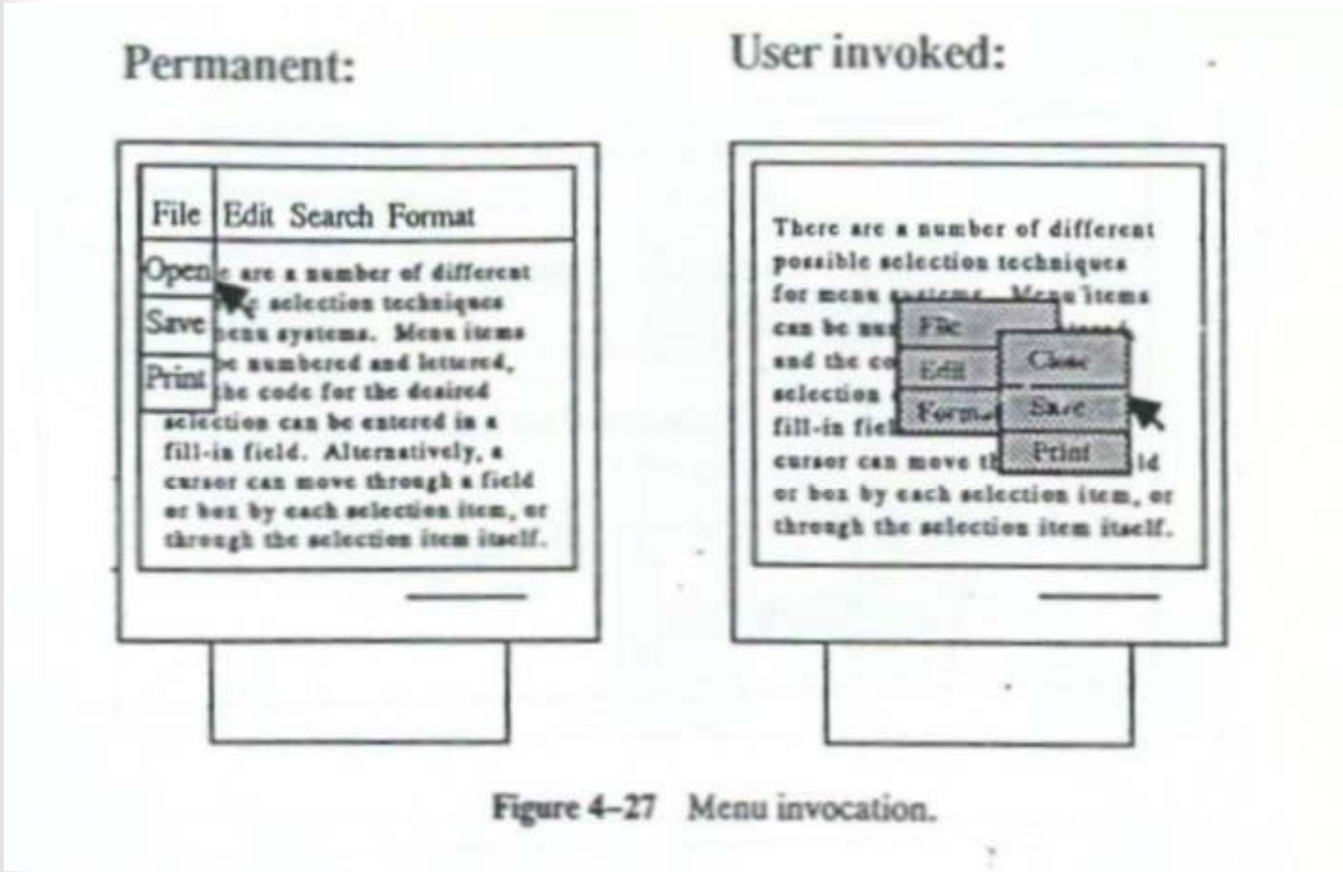


Figure 4–27 Menu invocation.



Merancang Antarmuka Menu : Prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman (6)

E. Navigasi Menu

1. Bangun kaidah-kaidah untuk perancangan menu dan terapkan secara konsisten di seluruh tampilan menu.
2. Gunakan label sesuai intinya, peta menu, dan tempatkan alat bantu navigasi pada sistem menu yang komplek.
3. Gunakan akses langsung melalui *type-ahead*, nama-nama tampilan menu dan macro untuk user, sebagai navigasi bagi user expert.
4. Facilitasi *backward navigation*

Contoh Navigasi Menu

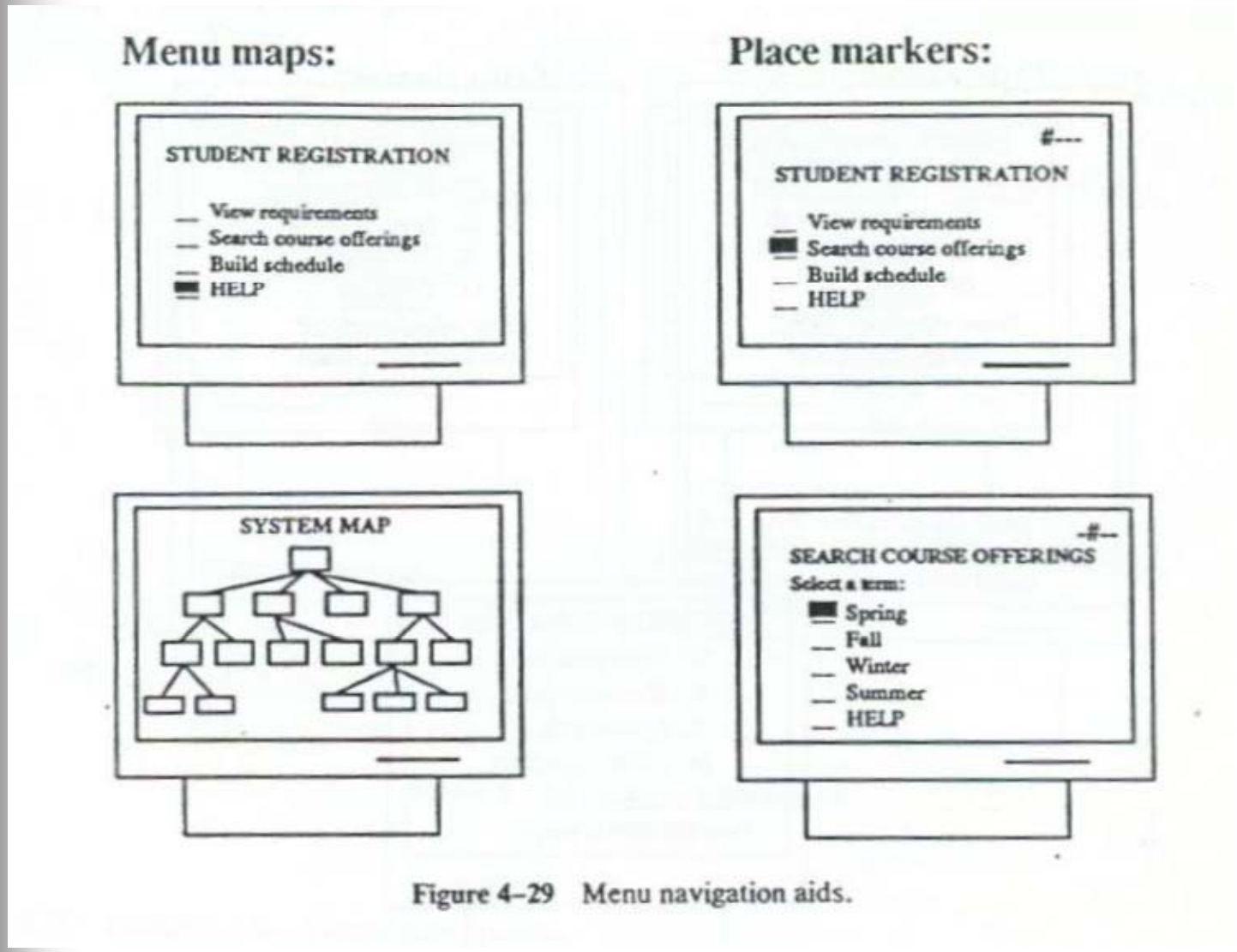


Figure 4–29 Menu navigation aids.

Contoh Menu ByPass



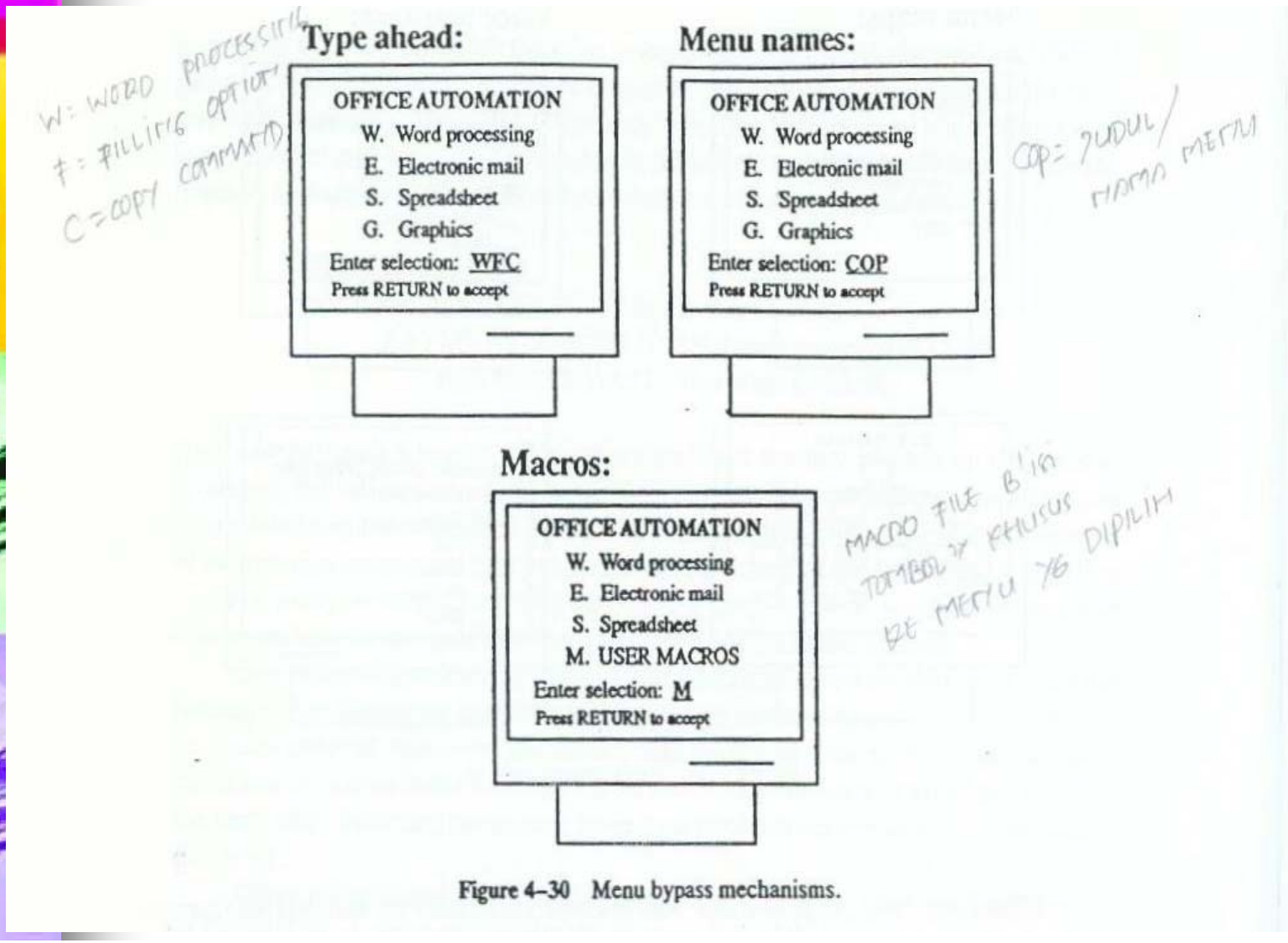


Figure 4–30 Menu bypass mechanisms.