

# PEMILIHAN MENU DAN PENGISIAN FORMULIR

## - Jenis-jenis menu

### 1. Single menu (menu tunggal)

#### 1.1 Menu biner (binary menus)

- Anda butuh bantuan informasi (**Y/N**)?
- Selama Anda bermain, Anda dapat ketikkan **?** untuk mendapat panduan singkat untuk bermain atau **??** untuk mendapat petunjuk lebih lengkap. Pastikan menekan tombol **ENTER** setelah mengetikkan perintah.

#### 1.2 Mnemonic letters

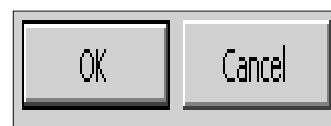
- Photo akan ditampilkan berdasarkan

**H** Hitam dan Putih

**W** Warna

Pilih huruf pilihan Anda

### 2. Button choices



### 3. Multiple-item menus

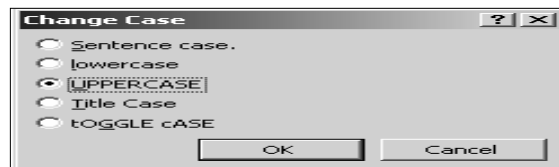
- Siapakah penemu pesawat telepon ?

- a) Thomas Edison
- b) Alexander Graham Bell
- c) Lee De Forest
- d) George Westinghouse Tekan / sentuh pilihan Anda.

- Drive A tidak terbaca ?

Abort, Retry, Ignore, Fail ?

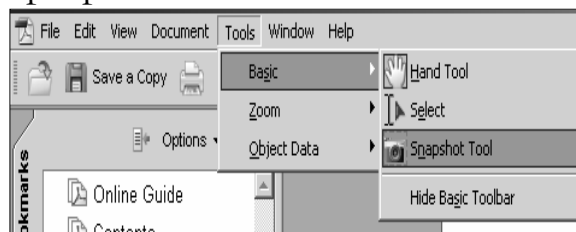
### 4. Radio buttons



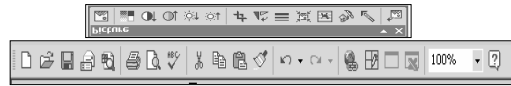
### 5. Extended menus



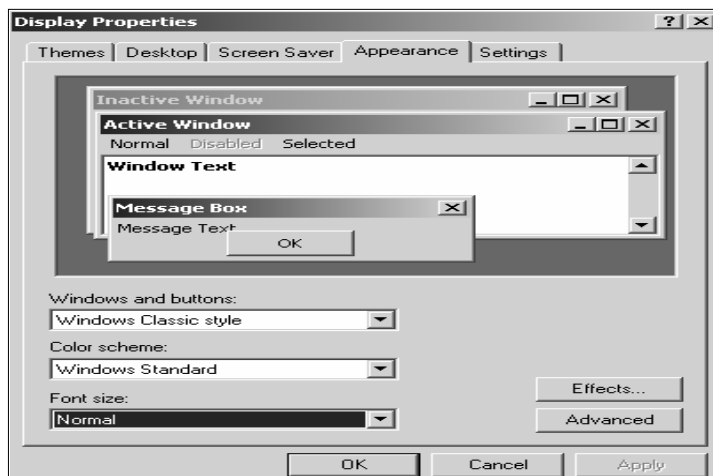
### 6. Pull-down and pop-up



7. Menu tetap (permanent menus) :  
iconics menus, toolbars or pallets

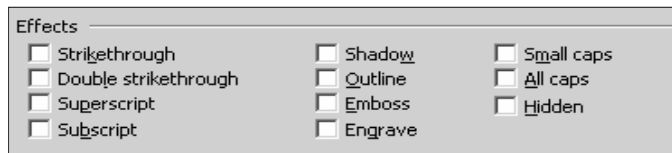


8. Linear sequences and multiple menus  
- (uurutan linear dan menu ganda)  
Memandu pemakai melalui serangkaian pilihan  
dengan urutan yang sama

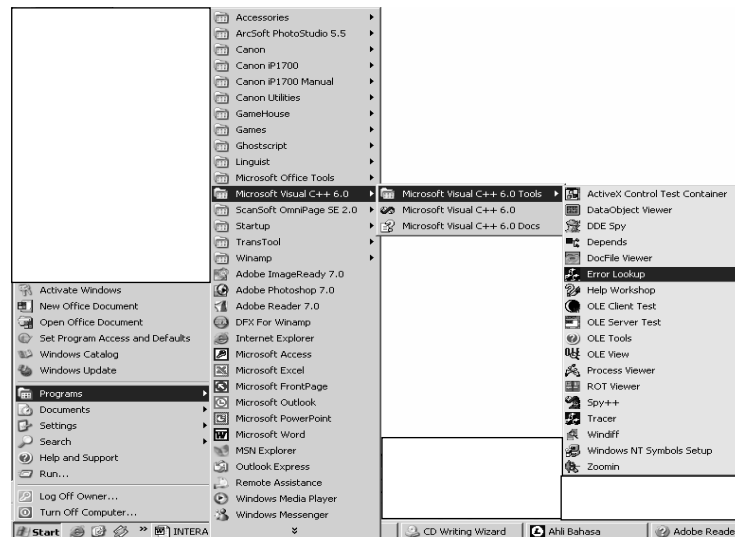


## 8. Multiple – selection menus (check boxes)

- Multiple – selection menus (check boxes)



## 10. Menu pohon (menu tree)



12. Depth versus Breadth

- Depth : jumlah level
- Breadth : jumlah pilihan per level

13. Pengelompokan semantik

- Kelompokkan item yang serupa secara logis
- Kelompokkan item yang melingkupi segala kemungkinan
- Pastikan item tidak saling menindih
- Gunakan peristilahan yang dikenal

14. Acyclic dan cyclic menu networks (jaringan menu asiklik dan siklik) Berguna untuk :

- Hubungan sosial
- Rute transportasi
- Referensi jurnal ilmiah

- Bergerak pada menu dengan cepat

- Menu dengan typeahead

- Pemakai tidak perlu menunggu menu ditampilkan sebelum memilih menu, tetapi dapat langsung mengetikkan serangkaian karakter dari menu utama  
Penting jika menu sudah dikenal dan waktu respon atau kecepatan tampil lambat

- Nama menu untuk akses langsung  
Dengan Bookmark atau Favourites pada web browser
- Menu macros  
Merekam jalur menu yang sering digunakan sebagai perintah buatan sendiri

#### ■ Pedoman perancangan menu

- Gunakan tasc semantic dalam organisasi menu
- Lebih baik luas dan dangkal daripada sempit dan dalam
- Tunjukkan posisi dengan gambar, angka, atau judul
- Gunakan nama item sebagai judul pada tree
- Gunakan pengelompokan item yang berarti
- Tampilkan item dengan singkat, mulai dengan keyword
- Gunakan tatabahasa, layout, dan peristilahan yang konsisten
- Sediakan typeahead, jumpahead, dan shortcut lainnya
- Sediakan lompatan ke menu sebelumnya dan menu utama
- Perhatikan petunjuk online, mekanisme pilihan "baru", waktu respons, kecepatan tampil, dan ukuran layar.

■ **Pedoman perancangan formulir**

- Gunakan judul yang berarti
- Identifikasi topik dan jauhi istilah komputer
- Gunakan petunjuk yang dapat dipahami
- Jelaskan task dengan singkat dan jika perlu sediakan layar petunjuk
- Gambarkan aksi yang harus dilakukan
- Hindari kata ganti atau referensi ke pemakai "Type the address" bukan "Enter the address"
- Kelompokkan dan urutkan field secara logis
- Field yang berhubungan harus berdekatan
- Pemisah antara kelompok harus jelas
- Urutan wajar (kota, propinsi, kode pos)

- - Layout formulir harus menarik secara visual
- Field jangan dikumpulkan di satu tempat
- Perhatikan alignment
- Formulir di layar harus menyerupai di kertas
- - Gunakan label field yang dikenal pemakai
- Gunakan istilah umum, contoh : alamat lebih umum daripada domisili
- - Gunakan peristilahan dan singkatan yang konsisten
- Daftarkan istilah dan singkatan yang dapat diterima
- Pergunakan daftar tersebut dan tambahkan isinya jika sudah dipertimbangkan baik-baik

- Ruang kosong dan batas field yang perlu diisi data harus jelas terlihat Berikan tanda jumlah karakter yang dapat diisi
- - Cursor harus dapat digerakkan dengan leluasa
- Perhatikan penggunaan tombol Tab dan anak panah
- - Memungkinkan koreksi kesalahan untuk karakter atau field Backspace, delete, overtyping
- - Tampilkan pesan kesalahan untuk nilai yang tak dapat diterima Tampilkan nilai-nilai yang boleh diisikan
- - Tandai field optional dengan jelas
- Tandai dengan "optional" atau lainnya

- Jika memungkinkan, tampilkan pesan yang menjelaskan Berikan informasi mengenai field atau isinya
- - Sediakan tanda selesai
- Pemakai harus diberitahu bahwa pengisian selesai
- Hindari penyelesaian otomatis