

## MENU

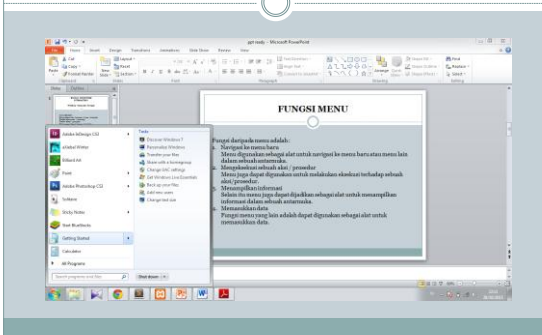
Menu merupakan bentuk utama navigasi sistem, jika dirancang dengan benar akan membantu pengguna membangun model mental dari sistem. Menu efektif karena menggunakan kelebihan manusia dalam hal recognition (pengenalan) dan bukan kelemahannya dalam hal ingatan.

## FUNGSI MENU

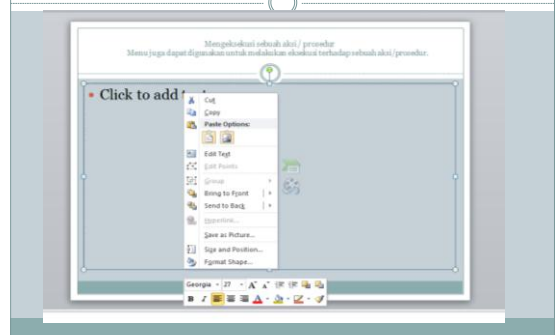
Fungsi daripada menu adalah :

1. Navigasi ke menu baru  
Menu digunakan sebagai alat untuk navigasi ke menu baru atau menu lain dalam sebuah antarmuka.
2. Mengeksekusi sebuah aksi / prosedur  
Menu juga dapat digunakan untuk melakukan eksekusi terhadap sebuah aksi/prosedur.
3. Menampilkan informasi  
Selain itu menu juga dapat dijadikan sebagai alat untuk menampilkan informasi dalam sebuah antarmuka.
4. Memasukkan data  
Fungsi menu yang lain adalah dapat digunakan sebagai alat untuk memasukkan data.

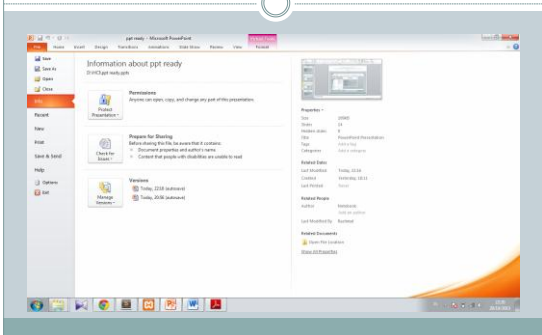
Navigasi ke menu baru  
Menu digunakan sebagai alat untuk navigasi ke menu baru atau menu lain dalam sebuah antarmuka.



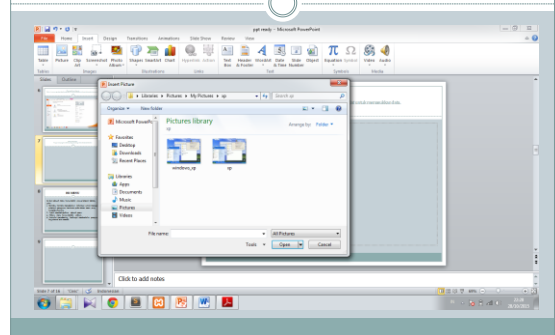
Mengeksekusi sebuah aksi / prosedur  
Menu juga dapat digunakan untuk melakukan eksekusi terhadap sebuah aksi/prosedur.



Selain itu menu juga dapat dijadikan sebagai alat untuk menampilkan informasi dalam sebuah antarmuka.



Memasukkan data  
Fungsi menu yang lain adalah dapat digunakan sebagai alat untuk memasukkan data.



## ISI MENU

Isi dari sebuah menu harus terdiri atas 4 (empat) elemen, yaitu:

1. Konteks, konteks menyediakan informasi untuk menjaga orientasi pengguna, terutama pada sistem menu yang kompleks/hirarkis.
2. Judul, mendeskripsikan sebuah menu.
3. Pilihan, menu harus memiliki pilihan.
4. Instruksi penyelesaian, berfungsi memberitahu pengguna bagaimana cara memilih.

## FORMAT MENU

Menu saat disusun harus memiliki format, berikut adalah yang perlu diperhatikan saat membuat format menu :

1. Konsisten
  - a. Konsisten dengan ekspektasi pengguna
  - b. Konsisten dalam menu
2. Tampilan
3. Presentasi Sebuah menu dan pilihan-pilihannya harus dapat langsung dikenali sebagai sebuah menu pada saat ditampilkan.
4. Organisasi
5. Kompleksitas
6. Susunan Pilihan
7. Urutan Pilihan
8. Pengelompokan
9. Garis pembatas pada menu
10. Pemilihan menu pendukung.
11. Bahasa / kata yang digunakan perlu diperhatikan disesuaikan dengan karakteristik pengguna

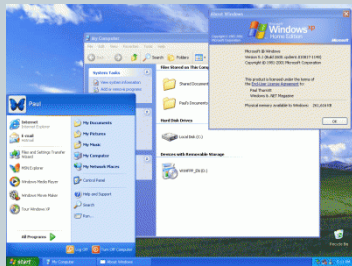
## LANJUTAN FORMAT MENU....

12. Intruksi Menu
13. Intent Indicator
14. Keyboard Shortcuts
15. Memilih pilihan
16. Sediakan defaults
17. Pilihan yang tidak dapat dipilih
18. Tanda aktif / non-aktif sebuah pilihan
19. Toggled menu items

## WINDOWS

Windows adalah sebuah area di layar, biasanya berbentuk persegi empat, memiliki batas-batas dan memiliki bagian yang menunjukkan aktivitas komputer atau bagian yang memungkinkan manusia berdialog dengan komputer.

## Windows xp



## KARAKTERISTIK WINDOWS

1. Nama atau judul, sebagai identitas window
2. Ukuran (tinggi dan lebar) bisa bervariasi
3. Status: aktif / dapat diakses atau pasif / tidak dapat diakses
4. Visibilitas – bagian yang dapat dilihat (sebagian atau seluruhnya dapat tersembunyi di balik window lain)
5. Lokasi, relatif terhadap batas layar
6. Tampilan, yaitu pengelolaan terkait dengan windows lain (tiled, overlap, cascading)
7. Kemampuan manajemen, metode manipulasi window pada layar
8. Highlight, yaitu bagian yang dipilih
9. Fungsi, task, atau aplikasi yang didukung

## KOMPONEN WINDOWS

Gaya Penampilan Windows terbagi menjadi beberapa komponen, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tiled Windows: gaya tertua, menampilkan semua windows hingga memenuhi layar.
2. Overlapping Windows: windows dapat saling bertumpuk acak.
3. Cascading Windows: overlap secara teratur

## TIPE WINDOWS

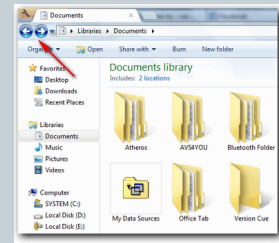
1. Primary Windows
  - Untuk informasi yang terus di-update, misal : tanggal dan waktu
  - Merupakan titik utama aktivitas pengguna
2. Secondary windows
  - Untuk aksi lanjutan atau tambahan yang lebih kompleks dan berkaitan dengan primary window
  - Dialog box
  - Untuk menampilkan pesan, aksi singkat, atau tombol command (OK, cancel)

## NAVIGASI

1. **Navigasi** atau **pandu arah** adalah penentuan kedudukan (*position*) dan arah. Pada sistem komputer Navigasi digunakan sebagai alat untuk memilih mengarahkan menu suatu interface baru, anta tampilan baru.

## NAVIGASI

Bilah navigasi (atau Bilah nav) menempatkan tombol Kembali



## NAVIGASI

MULAI

