

APLIKASI MENU MENGUNAKAN KOMPONEN DELPHI

Teddy Marcus Zakaria

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI

Jl. Ir. H. Juanda 96 Bandung 40132

Abstrak

Menu adalah daftar pilihan atau sekumpulan perintah yang dapat dijalankan/ diseleksi. Untuk membuat menu di Delphi tidak terlalu sukar, bahkan sangat mudah untuk menu-menu tertentu. Pada tulisan ini akan dibahas berbagai bentuk menu yang dapat dibuat menggunakan komponen yang sudah disediakan oleh Delphi. Program Aplikasi yang beredar di pasaran, pasti memperhatikan tampilan menu ini. Tampilan menu ini akan dilihat pertama kali saat seseorang menggunakan aplikasi tersebut. Bentuk menu yang tepat akan menentukan unjuk kerja program yang baik.

Kata kunci: Menu, Toolbar, Coolbar

I. Pendahuluan

Salah satu teknik interaksi antara manusia komputer adalah menggunakan menu. Menu ini memiliki kelebihan dibanding teknik interaksi menggunakan *command line* atau menuliskan perintah seperti pada program DOS (Disk Operating System). Beberapa kelebihan interaksi menggunakan menu antara lain :

1. mudah dipelajari dan penggunaannya,
2. tidak perlu menghafal perintah (apalagi jika perintah tersebut ditambah parameter-parameter),
3. pembuatan program menjadi terstruktur berdasarkan modul-modul pilihan yang terdapat di menu
4. dapat digabung dengan gambar/icon
5. tampilan antarmuka lebih menarik

Disain menu yang baik dan hati-hati dibentuk agar menu tersebut memberikan umpan balik yang tepat untuk pemakai. Pada prinsipnya menu tersebut harus terdiri dari :

1. Pilihan yang dapat diseleksi

Sebaiknya semua pilihan dapat dijalankan dan jika bagian tersebut belum berfungsi dapat dimunculkan pesan 'modul sedang dikembangkan'. Ini lebih baik daripada tidak ada umpan balik sama sekali. Pilihan yang tidak dapat dijalankan / tidak berfungsi seharusnya dihilangkan. Namun konsekuensinya ini dapat merintangi pemakai untuk menjadi kenal dengan tata letak dari menu tersebut dan itu berarti bahwa posisi dari sebuah perintah di layar menjadi tidak tetap. Posisinya akan berubah berdasarkan sejumlah item di menu yang diberikan. Hal ini dapat memperlambat kerja pemakai pada saat mereka melihat-lihat sebuah perintah.

2. Informasi Visual

Informasi visual seharusnya tersedia untuk menolong pemakai mengerti sebuah menu, dan apa yang terjadi pada saat itu. Contohnya :

- a. Menempatkan tanda pada item yang dipilih atau item yang berada dibawah pointer diberi warna highlight.
- b. Menggaris bawah huruf untuk mempercepat.
- c. Menampilkan tombol-tombol shortcut.
- d. Mempunyai tanda panah untuk menunjukkan sub menu.
- e. Mempunyai tanda titik-titik/elipsis (...) untuk menunjukkan bahwa seleksi dari sebuah pilihan akan menampilkan dialog lebih lanjut.
- f. Menggunakan garis pemisah antara kumpulan dari perintah yang berhubungan.

3. Akhir dari Proses Seleksi

Hal ini biasanya terlihat ketika menu menghilang sesudah sebuah proses seleksi terjadi. Kemudian menu tersebut seharusnya di update secara cepat & tepat dengan modul terbaru dari aplikasi.

II. Jenis-jenis Menu

Tujuan dari pembuatan menu adalah membuat sesuatu tugas/fungsi menjadi wajar/logis, mudah dipahami, mudah diingat oleh penggunanya. Berbagai macam jenis menu dapat dihasilkan oleh seorang pendisain/programmer antarlain dikelompokkan sebagai berikut

1. Single Menus

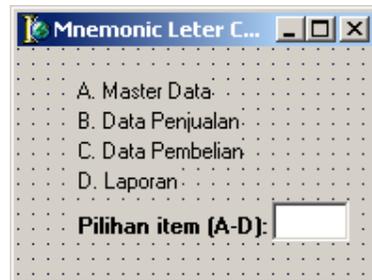
Single Menu adalah bentuk menu yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar menu tunggal. Tidak ada jumlah yang pasti dari item-item untuk dimasukkan dalam daftar menu tersebut. Beberapa sumber menetapkan jumlah maksimum (sekitar 10) , tapi tidak ada peraturan yang umum. Begitu pula dengan menu yang mendalam atau melebar. Tidak ada patokan yang pasti apakah menu sebaiknya mendalam atau melebar. Hanya saja jika menu terlalu mendalam memiliki kesan suatu modul sulit untuk dicari/diketemukan, untuk menghindari hal tersebut biasanya dibatasi maksimum kedalaman 10 dan sub-sub dari setiap menu tersebut tidak lebih dari tingkat 4 (menu utama tingkat 1, sub menu tingkat 2, sub-sub menu tingkat 3, sub-sub-sub menu tingkat 4).

Jika menu tersebut terlalu melebar memiliki kesan program tersebut kompleks, karena banyaknya menu yang ditawarkan. Kesimpulannya seimbangkan untuk kedalaman dan melebarnya menu.

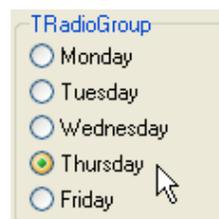
Berikut contoh-contoh dari single menu antara lain :

- **Menu dengan banyak item (Multiple Item Menus)**

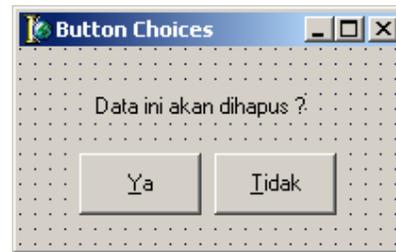
- **Mnemonic letter Choice** - Pilihan item menggunakan huruf awal. Memilih dengan mengetikkan huruf A, B, C.... atau angka 1, 2, 3 dst sesuai kode dari item-item yang ada



- **Radio Buttons** - Tampilan menu dengan bentuk radio button



- **Button Choice** –
Tampilan menu dengan menggunakan bentuk tombol/button



- **Multiple-selection menus atau check boxes** - Tampilan menu dengan itemnya diseleksi dapat lebih dari satu.

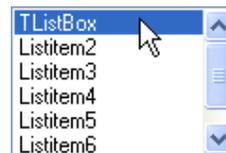


- **Pop-up menus** - Tampilan menu yang diaktifkan dengan mengklik tombol kanan mouse pada area yang ditentukan.

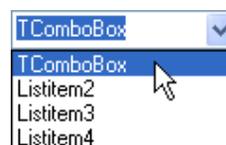


- **Scrolling menus**

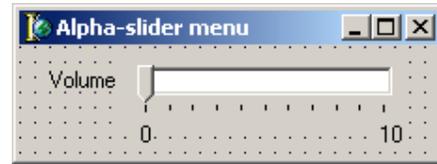
- **ListBox Choice** –
Tampilan menu dengan menggunakan bentuk listbox



- **ComboBox Choice** –
Tampilan menu dengan menggunakan bentuk combobox



- **Trackbar menu atau Alpha-slider menu** – Tampilan menu yang itemnya dipilih dengan menggeser penunjuknya.



- **Hyperlinks/Embedded links Menus** – Tampilan menu dengan item-item disusun tidak beraturan atau mengikuti alur cerita, contoh tampilan browser, help windows.

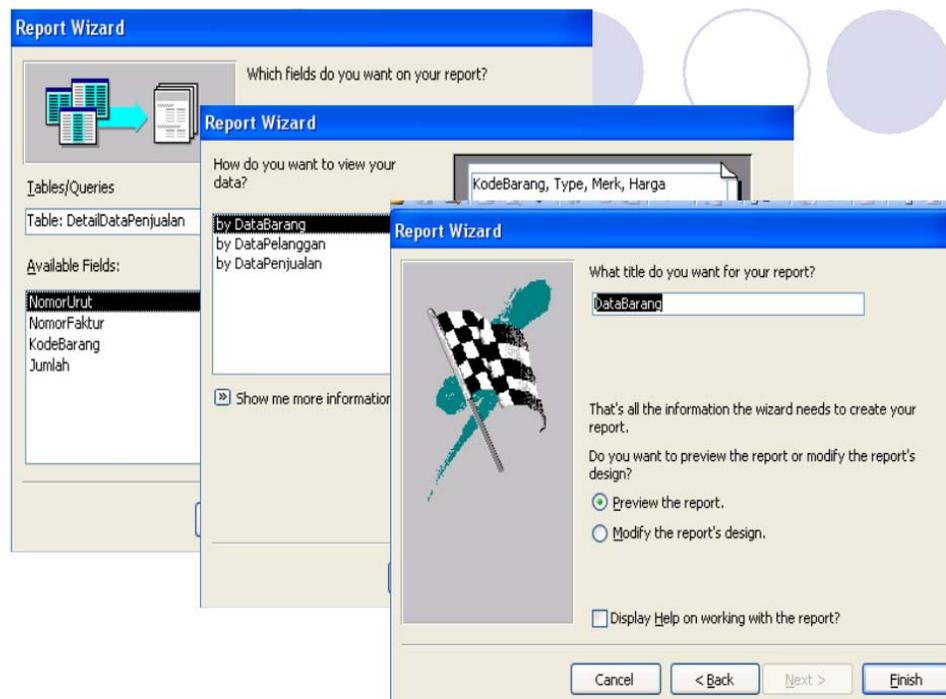


- **Main Menu, Iconic Menu, Toolbars atau palettes** – Menu yang digabung dengan icon-icon



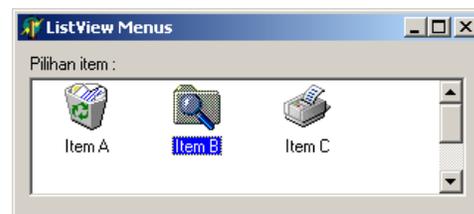
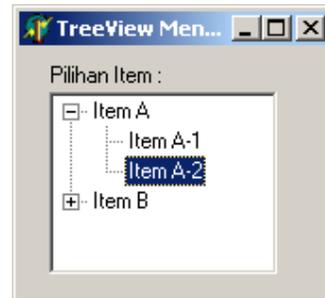
2. Linear Sequences and Multiple Menus

- **Cue Cards atau Wizards** - Menu yang memandu pengguna untuk proses yang kompleks, tampilan menu dibuat menjadi beberapa proses sampai selesai. Contoh

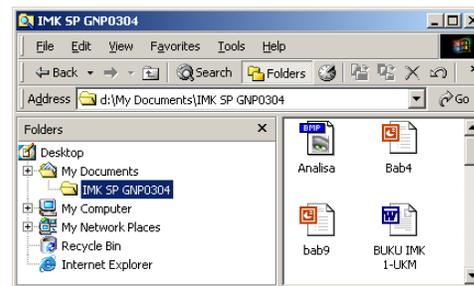


3. Tree-structured Menus

- Tree View Menu – Tampilan menu berbentuk struktur pohon
- List View Menu – Tampilan menu berbentuk List View

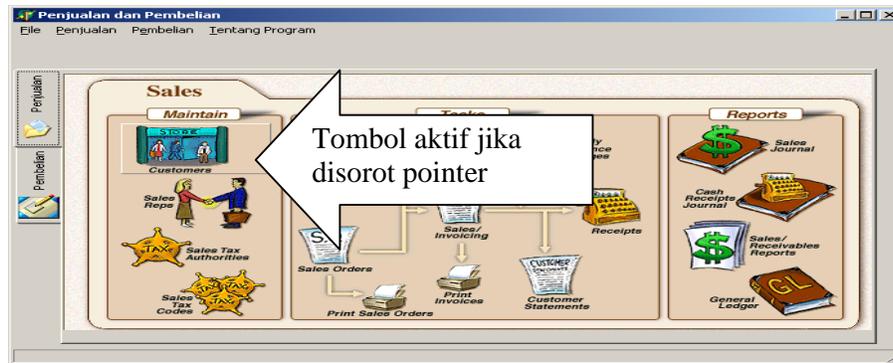


Bentuk kedua Tree-Structured Menu (Tree View dan List View) sering kita lihat digabungkan pemakaiannya seperti pada Windows Explorer.

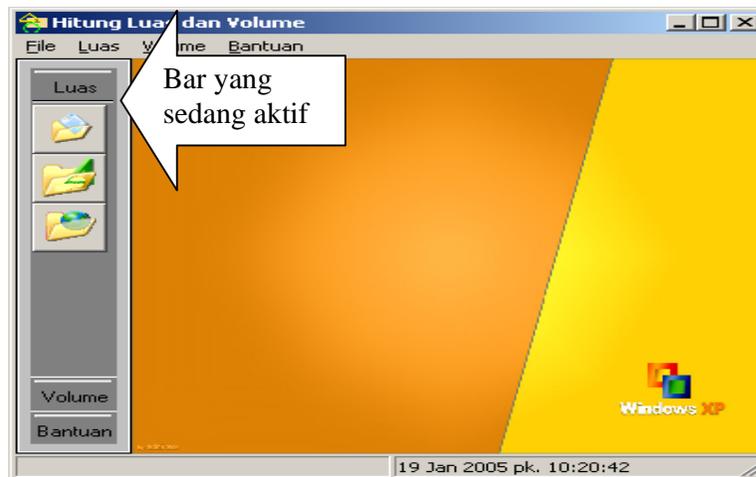


4. Beberapa bentuk menu yang lainnya

- **Menu Maps** – Tampilan menu menggunakan arah/alur atau peta, Ini efektif untuk meminimasi pengguna yang tidak terarah. Pembuatannya tidak rumit, hanya saja kita memiliki gambar misal alur sebuah proses penjualan. Diatas gambar tersebut lalu kita tempatkan speedbutton transparan (`flat=true`), yang akan aktif jika disorot dengan mouse.



- **Menu Coolbar** – Menu ini adalah mirip dengan menu toolbar, hanya saja Coolbar lebih dinamis penampilannya karena item yang dimunculkan bisa diatur tata letaknya, misal jika barnya diklik ganda, digeser (drag) maka posisinya akan berubah. Menu ini banyak ditemukan pada produk Microsoft.



III.Strategi Pengelompokan menu

Ada sejumlah cara dimana item dalam menu dikelompokkan bersama. Hal ini termasuk :

1. **Pengkategorian** – pilihan dari tipe yang serupa ditempatkan bersama
2. **Penyusunan yang umum** – contohnya nama hari dalam seminggu

3. **Jumlah pemakaian** – pilihan yang sering digunakan terletak dekat dengan bagian atas dari menu
4. **Pastikan tidak ada item menu yang duplikasi** atau *overlapping*
5. **Gunakan istilah yang umum**

Catatan : Penyusunan secara alpabet mungkin digunakan ketika tidak ada lagi metode yang jelas dari organisasi item menu.

1. Urutan Penampilan Item Menu

Urutan dari item menu sangat penting dan sebaiknya mengikuti urutan umum seperti urutan :

- a. Waktu
- b. Urutan Angka
- c. Properti secara fisik

Bila ditemukan kasus pengurutan tugas tidak memiliki hubungan satu sama lainnya, perancang harus memilih dengan urutan sebagai berikut jika dimungkinkan :

- a. Urutan Alphabet
- b. Pengelompokkan item yang serupa
- c. Letakkan item yang sering digunakan di urutan terdepan (paling atas/paling kiri)
- d. Letakkan item yang paling penting di urutan pertama

2. Waktu Respon dan Kecepatan Tampil

Kecepatan menu saat diklik oleh pengguna menentukan kecantikan dari mekanisme interface menu tersebut.

- **Waktu Respon (Response Time):** Waktu yang dibutuhkan oleh sistem untuk mulai menampilkan informasi saat pengguna memilih menu tersebut.
- **Kecepatan Tampil (Display Rate):** Kecepatan menu tersebut ditampilkan. Seringkali animasi penampilan menu membuat menu ditampilkan menjadi lebih lambat.

3. Pemilihan Menu yang Cepat

Menu dengan typeahead (bergaris bawah) atau Shortcut penting bila :

- Menus sangat familiar
- Response time/display rates sangat lambat slow

Menu Bookmark. Menu yang sederhana yang mengijinkan pengguna untuk mengakses langsung suatu halaman. Daftar bookmark dapat diorganisasi seperti pada Internet Explorer.

Menu dengan Icon/Toolbutton. Beberapa menu yang sering digunakan akan lebih cepat diakses jika disediakan Icon/toolbuttonnya.

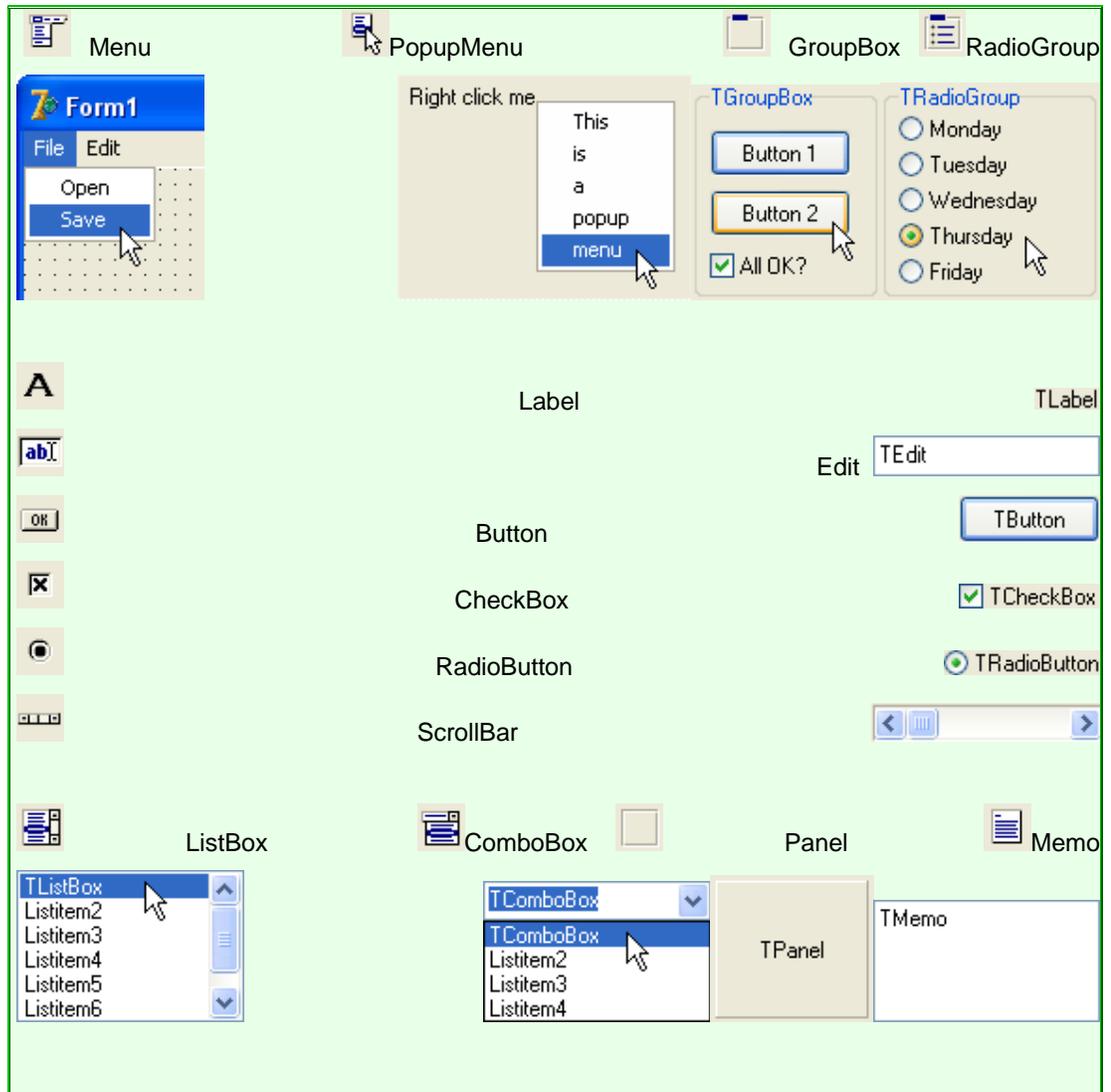
Menu cepat (pop-up). Menu yang diaktifkan pada objek yang dikehendaki dengan mengklik tombol mouse kanan, akan mempercepat pemilihan menu tersebut.

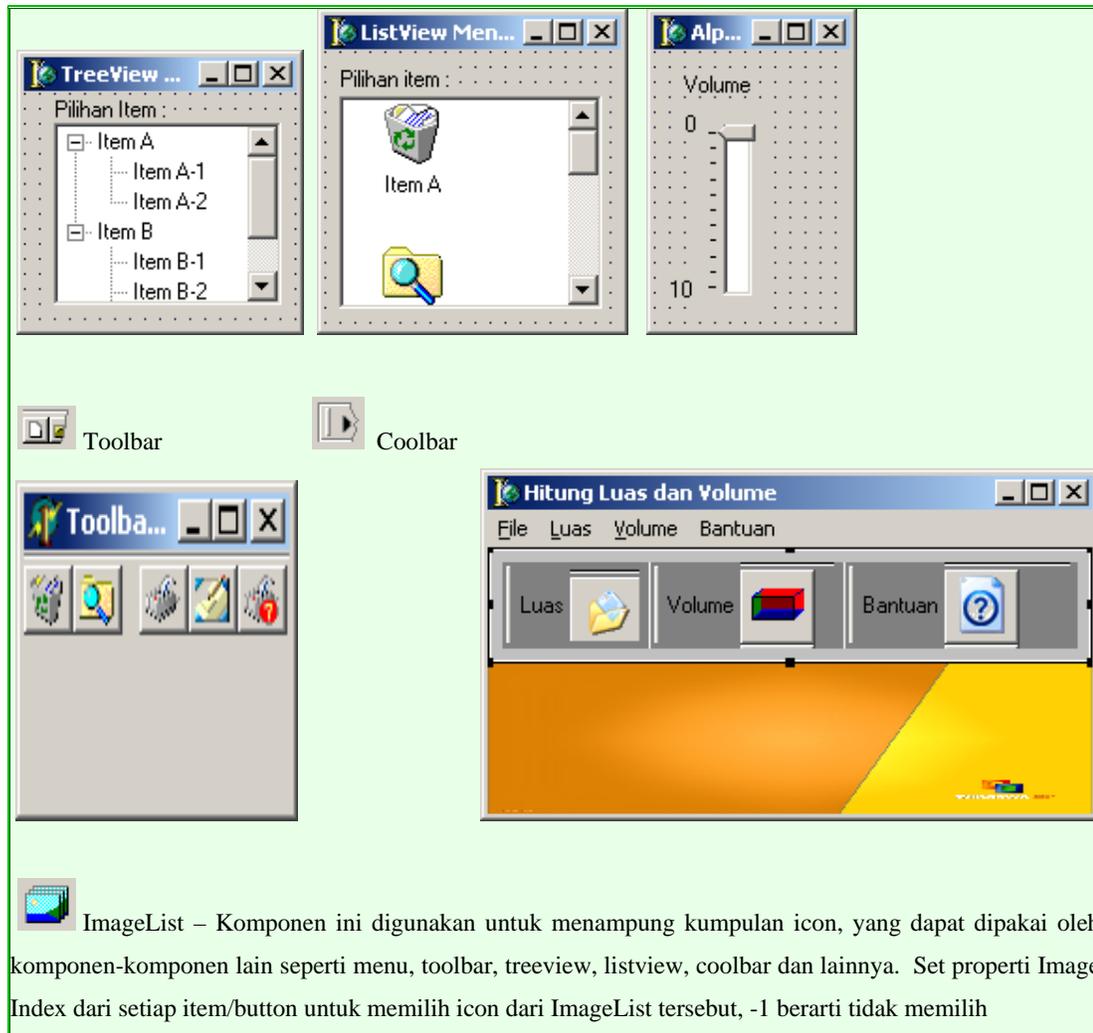
IV. KOMPONEN DELPHI UNTUK PEMBUATAN MENU

Komponen-komponen GUI (Graphical User Interface) adalah komponen yang digunakan untuk tampilan antarmuka grafis seperti window, button, dialog, menu dan sesuatu bentuk visual dalam aplikasi yang modern. Sebuah komponen GUI adalah salah satu dari blok untuk membangun sebuah aplikasi. Delphi menyediakan blok-blok yang kaya untuk pembangunan aplikasi dengan tampilan yang mengagumkan. Delphi mengelompokkan komponen-komponen tersebut dalam Tab-tab, misal Tab Standard, Additional, Win32 dan sebagainya.

Berikut komponen-komponen yang dapat digunakan untuk membuat menu, antara lain :







V. Daftar Pustaka

Flat menu, <http://www.planet-source-code.com/vb/scripts/ShowCode.asp?txtCodeId=511&lngWId=7>

How to give a new look and feel to your Delphi 7 applications using the ActionManager, <http://bdn.borland.com/article/0,1410,29028,00.html>

Standard tab GUI components, <http://www.delphibasics.co.uk/Article.asp?Name=Standard>