

Bab 7

Perlaksanaan Rekabentuk

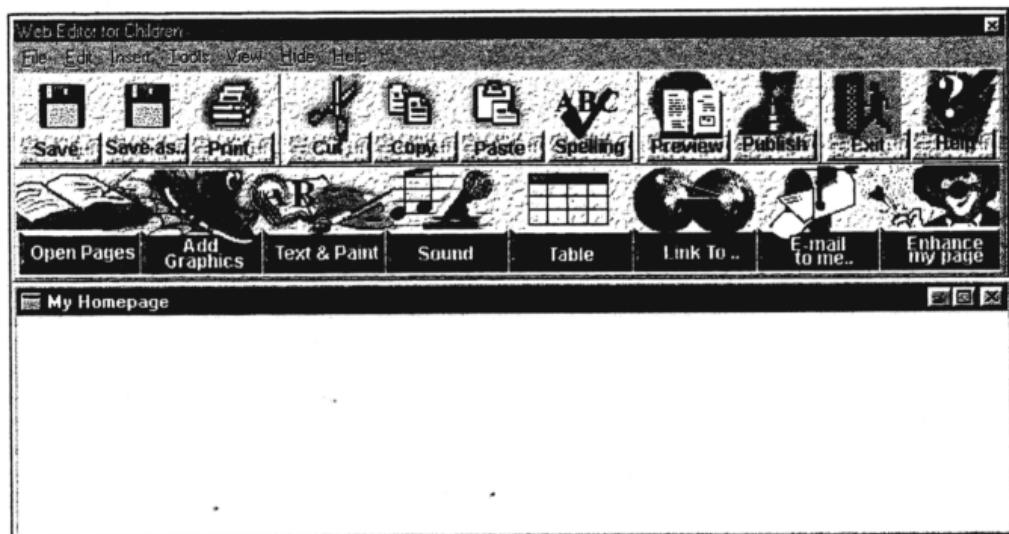
Bab 7

Perlaksanaan Rekabentuk

Penerangan bagi perlaksanaan prototaip rekabentuk alat pembina laman web untuk kanak-kanak ini dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu menu piawai, menu utama dan sub menu.

7.1 Menu Piawai

Merujuk kepada gambarajah 7.1, menu piawai terletak di lapisan atas sekali dan akan disembunyikan terlebih dahulu setiap kali alat pembina laman web dilaksanakan.



Gambarajah 7.1 : Contoh paparan menu piawai dan menu utama

Untuk memaparkan dan menyembunyikan menu piawai ini, pengguna perlu pergi ke menu tarik ke bawah iaitu di bawah kumpulan "view" atau "hide" dan memilih "standard tool bar" seperti yang ditunjukkan pada gambarajah 7.2.



(a) Memaparkan



(b) Menyembunyikan

Gambarajah 7.2 : Memaparkan dan menyembunyi menu pawai

Menu ini disembunyikan bagi mengelakkan menu yang terlalu banyak dan sesak. Paparan menu yang terlalu banyak akan menyebabkan alat pembina laman web nampak susah sehingga menyebabkan kanak-kanak berasa sukar untuk memulakan sebarang operasi.

Operasi-operasi piawai yang terdapat pada alat pembina laman web ini adalah seperti dalam jadual 7.1. Kebanyakan ikon yang digunakan adalah berdasarkan ikon yang sudah biasa digunakan.

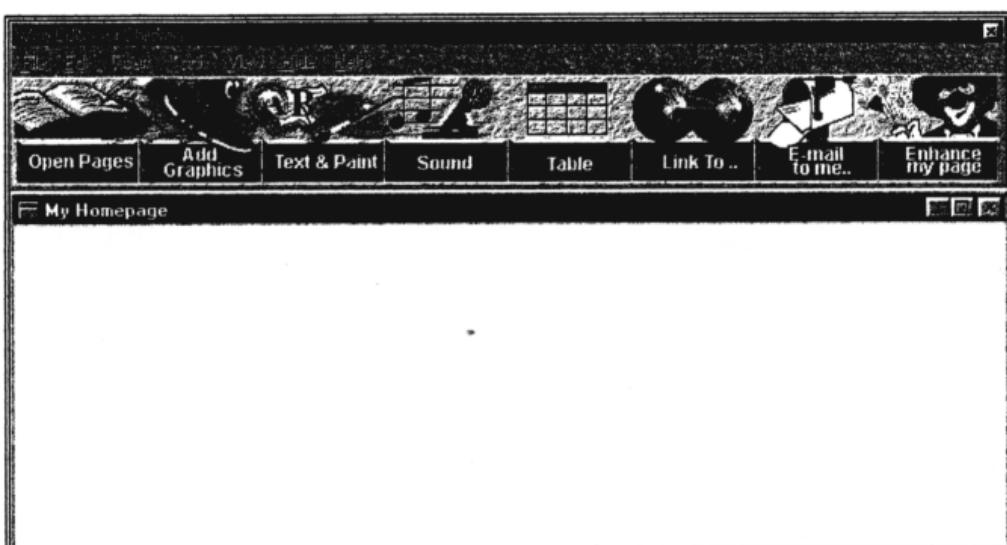
Jadual 7.1 : Bebutang untuk operasi piawai

Bebutang	Label	Ikon	Penerangan
	Save	Imej disket	Disket digunakan untuk menyimpan fail. Oleh itu ia menggambarkan satu proses penyimpanan fail.
	Save as..	Imej disket	Imej yang digunakan adalah sama seperti di atas. Tetapi <i>Save as</i> digunakan untuk menyimpan fail dengan nama yang baru.
	Print	Mesin pencetak	Untuk mencetak laman web yang dihasilkan.
	Cut	Gunting	Untuk membuang atau menghapuskan objek-objek yang terdapat pada ruang kerja.

	<i>Copy</i>	Dua helai kertas.	Untuk menyalin sebarang objek ke dalam <i>clipboard</i> sebelum dipindahkan dengan menggunakan arahan paste.
	<i>Paste</i>	Sekeping kertas dan fail.	Untuk memindahkan sebarang objek yang berada pada <i>clipboard</i> ke ruang kerja.
	<i>Spelling</i>	Huruf dan tanda betul.	Untuk membetulkan ejaan dan juga nahu.
	<i>Preview</i>	Globe dan buku yang terbuka	Untuk melakukan pra-lihat pada pelayar yang telah ditetapkan.
	<i>Publish</i>	Pemancar	Untuk menerbitkan laman web ke Internet.
	<i>Exit</i>	Orang berjalan keluar melalui pintu	Untuk keluar dari program.
	<i>Help</i>	Nota, pensil dan tanda soal.	Untuk membuka fail bantuan bagi alat pembina laman web ini.

7.2 Menu Utama

Menu utama merupakan menu pertama yang akan terpapar setiap kali alat pembina laman web dilarikan. Untuk mengelakkan daripada kanak-kanak berasa sukar untuk menggunakan alat pembina laman web ini. Antaramuka pertama mestilah ringkas dan mudah difahami.



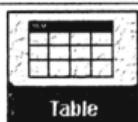
Gambarajah 7.3 : Menu utama alat pembina laman web

Merujuk kepada gambarajah 7.3, menu utama yang terdiri daripada 8 operasi asas akan dipaparkan terlebih dahulu. Dengan memaparkan menu yang sedikit ini, kanak-kanak akan berasa ianya mudah dipelajari dan secara tidak langsung akan menggalakan mereka untuk menjelajah lebih lanjut alat pembina laman web ini.

Imej-imej yang digunakan adalah berwarna-warni dan sesuai dengan kanak-kanak yang sukakan objek yang berwarna-warni. Setiap butang mengandungi ikon dan juga label bagi menggambarkan operasi yang diwakili. Ini kerana mengikut kajian yang dilakukan [14] yang menunjukkan bahawa penggunaan label untuk menggambarkan sesuatu fungsi adalah lebih berkesan dan kurang kesilapan berbanding dengan penggunaan ikon sahaja.

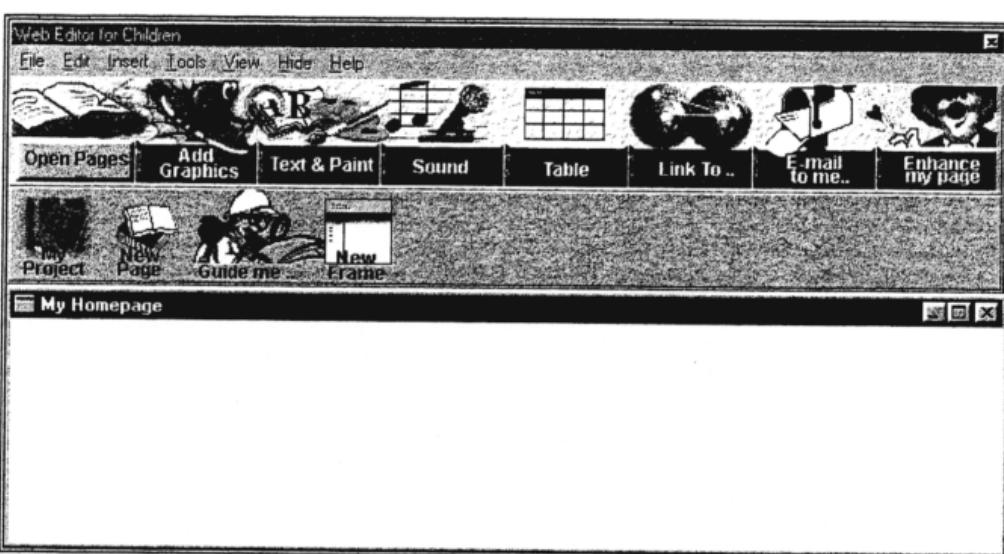
Jadual 7.2 menerangkan jenis bebutang, lebal dan ikon yang digunakan di dalam menu utama:

Jadual 7.2 : Bebutang pada menu utama

Bebutang	Label	Ikon	Penerangan
 Open Pages	<i>Open Pages</i>	Buku yang terbuka.	Menggambarkan operasi membuka laman.
 Add Graphics	<i>Add Graphics</i>	Imej kartun	Kartun juga merupakan salah satu daripada bahan grafik.
 Text & Paint	<i>Text & Paint</i>	Imej buku berserta dengan huruf ABC dan juga imej berus dan tempat pembancuh warna	Menambah perkataan pada laman dan juga untuk menghasilkan satu lukisan.
 Sound	<i>Sound</i>	Lambang nod dan mikrofon.	Nod menunjukkan satu bunyi muzik manakala mikrofon pula menggambarkan operasi merekod suara.
 Table	<i>Table</i>	Satu imej jadual	Menggambarkan operasi yang diwakili oleh bebutang adalah berkaitan dengan jadual.
 Link To ..	<i>Link to ..</i>	Dua globe dan dua garisan yang menghubungkannya	Menggambarkan operasi yang diwakili merupakan berkaitan dengan menghubungkan satu tempat dengan tempat yang lain.

	<i>E-mail to me ..</i>	Imej peti surat dengan surat di dalamnya.	Menunjukkan operasi yang diwakili adalah berkaitan dengan surat.
	<i>Enhance my page</i>	Imej badut yang sedang memegang bunga.	Menggambarkan keceriaan di mana ciri-ciri yang diwakili akan menjadikan laman web menjadi lebih menarik.

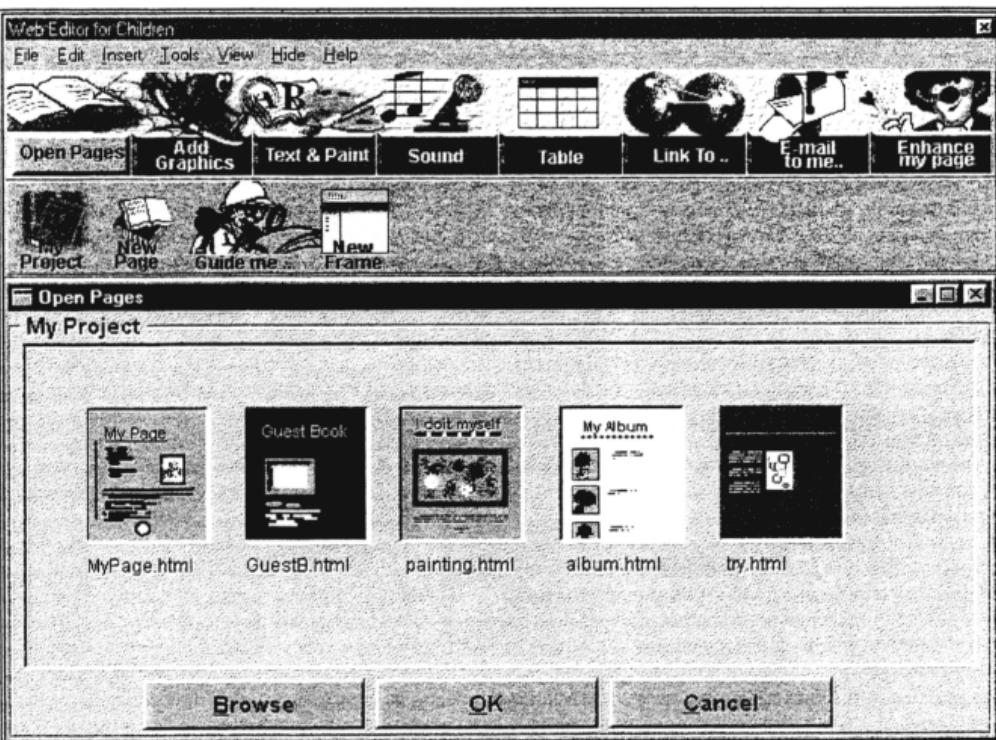
7.3 Menu Operasi *Open Pages*



Gambarajah 7.4 : Paparan menu operasi *Open Pages*

Gambarajah 7.4, merupakan menu-menu yang terdapat pada menu *Open Pages*. Ianya dibahagikan kepada 4 bahagian utama iaitu *My Project*, *New Pages*, *Guide me* dan *New frame*. Pengguna boleh memilih mana-mana menu dengan mengklik pada imej tersebut.

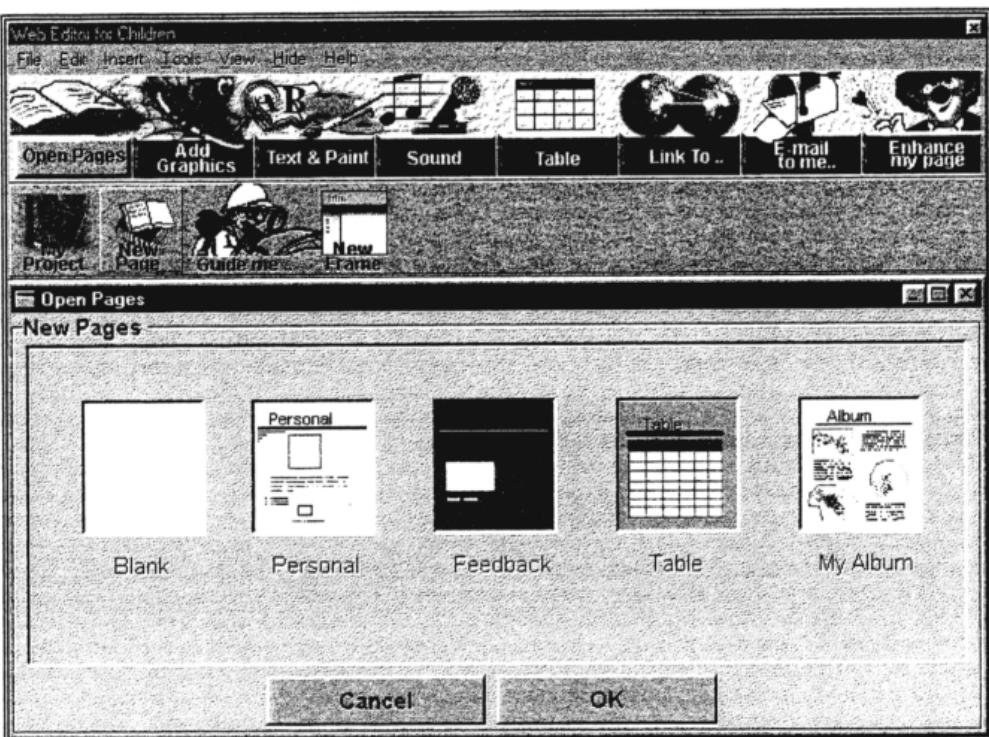
(a) My Project

Gambarajah 7.5 : Paparan menu *My Project*

Merujuk kepada gambarajah 7.5, semua laman web yang telah disimpan di dalam satu direktori yang ditetapkan akan dipaparkan berserta dengan nama fail dan juga pra-lihat bagi laman web tersebut. Pengguna cuma perlu memilih laman web dengan mengklik sebanyak dua kali pada imej pra-lihat atau mengklik sekali pada imej pra-lihat dan diikuti dengan menekan butang "OK". Oleh yang demikian pengguna tidak perlu lagi melayari (*browsing*) fail yang hendak dibuka. Pra-lihat membenarkan mereka meramal dan mengagak apakah kandungan laman web tersebut. Dengan ini, kesilapan memilih fail boleh dielakkan dan sekaligus menjimatkan

masa. Walaubagaimana pun, pengguna masih lagi boleh melayari fail jika ianya berada pada direktori yang berbeza contohnya pada pemacu disket.

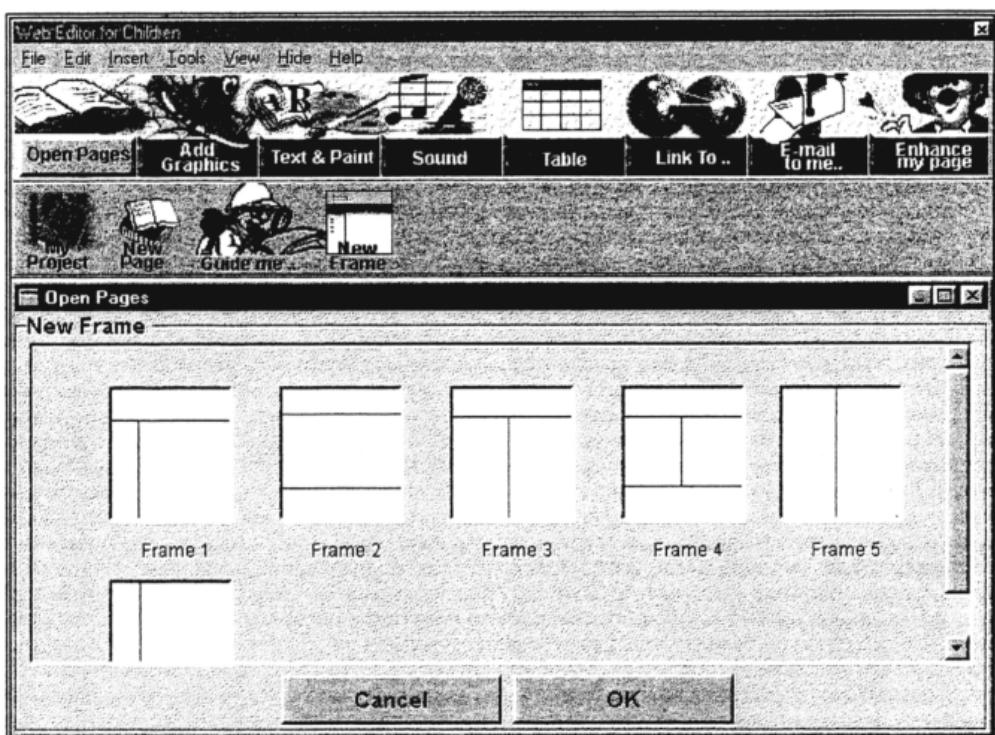
(b) *New Page*



Gambarajah 7.6 : Paparan menu *New Page*

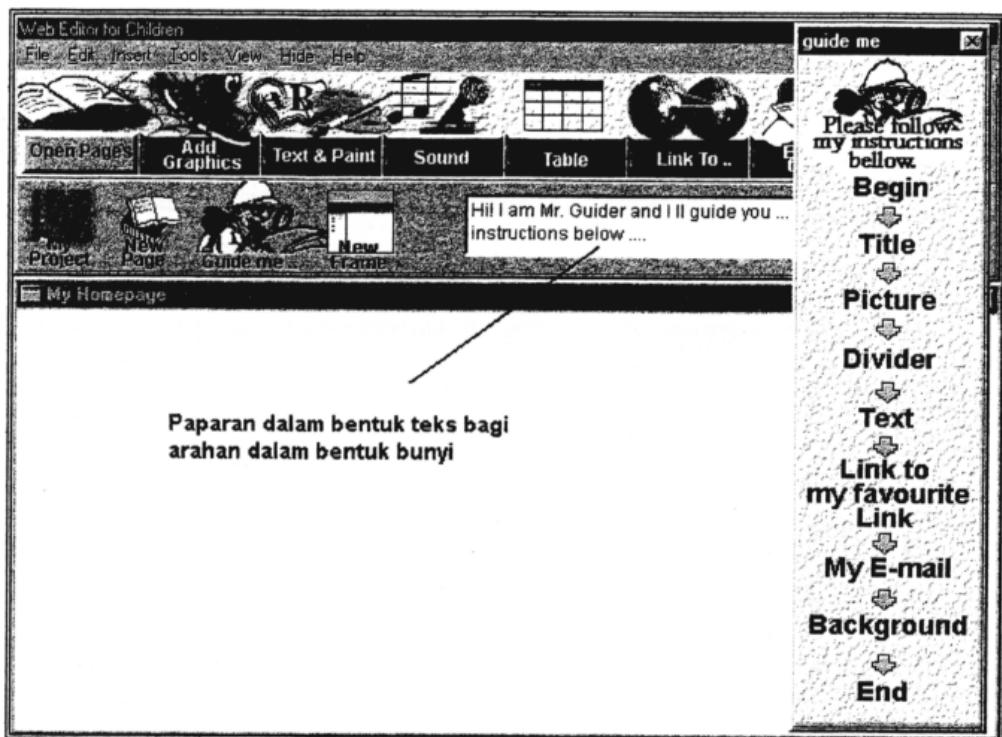
Menu fail yang baru akan menyediakan beberapa jenis laman web yang selalu dibina dan terdapat di Internet seperti laman web peribadi, maklumbalas, jadual dan album selain daripada laman web yang kosong. Konsep adalah sama seperti menu untuk *My Project* di mana nama laman dan juga pralihat bagi laman tersebut dipaparkan sekali. Dengan demikian, ianya akan menolong memberi idea kepada pengguna terutama ketika baru memulakan kerja.

(c) New Frame

Gambarajah 7.7 : Paparan menu New Frame

Bagi menu *New Frame*, konsep yang digunakan juga adalah sama seperti *My Project* dan *New Page* di mana jenis-jenis frame akan dipaparkan bersama-sama dengan pra-lihat dan juga label. Dengan menggunakan konsep yang sama bagi ketiga-tiga operasi, pengguna cuma perlu memahami satu konsep sahaja dan akan menguasai yang lainnya dengan mudah.

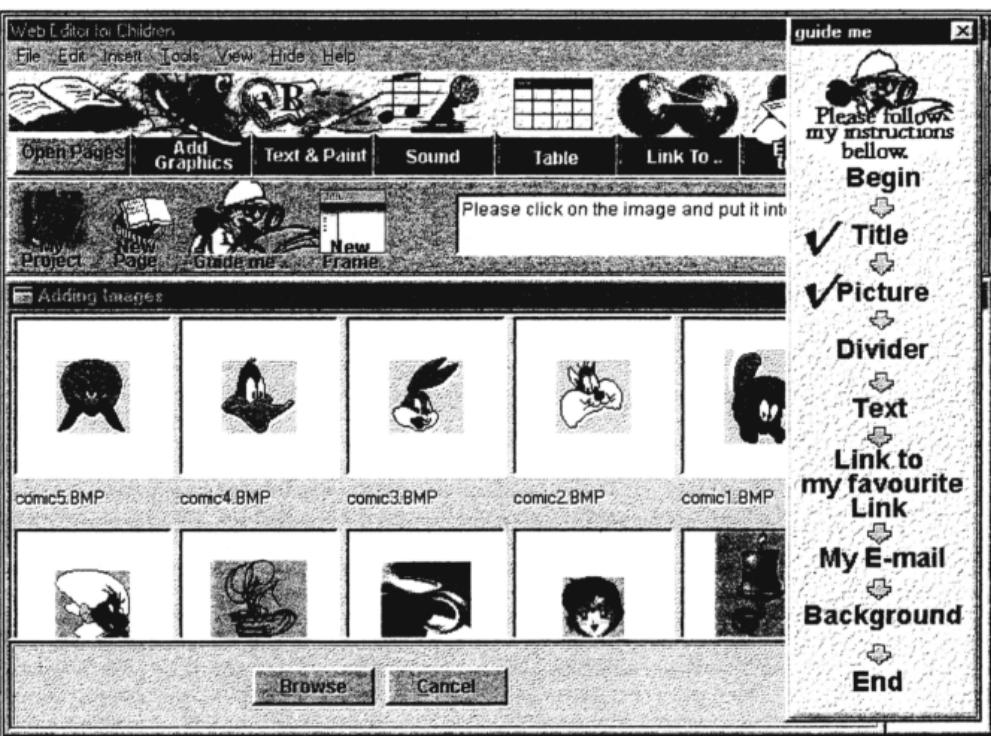
(d) *Guide me*



Gambarajah 7.8 : Paparan menu *Guide me* (akan terpapar di sebelah kanan)

Sesetengah alat pembina laman web juga ada menyediakan *wizard* yang akan membantu pengguna untuk melakukan sesuatu operasi. Tetapi selepas *wizard* tersebut selesai digunakan, operasi yang mereka lakukan tadi tidak sama dengan operasi yang terdapat pada alat pembina laman web yang sebenar. Oleh itu, ianya tidak akan menjadikan pengguna bertambah mahir dengan alat pembina tersebut tetapi cuma akan membantu dalam menyiapkan sesuatu kerja. Bagi alat pembina laman web ini, konsep *wizard* digunakan lebih bertujuan supaya pengguna boleh belajar bagaimana menggunakan alat pembina ini di samping membantu mereka dalam

pembinaan laman web. *Wizard* ini dipanggil sebagai *Guide me* dan menu adalah seperti dalam gambarajah 7.8. Menu *Guide me* adalah menu boleh pindah dan boleh tutup pada bila-bila masa.



Gambarajah 7.9 : Contoh penggunaan *Guide me* (contoh apabila bebutang *Picture* dipilih)

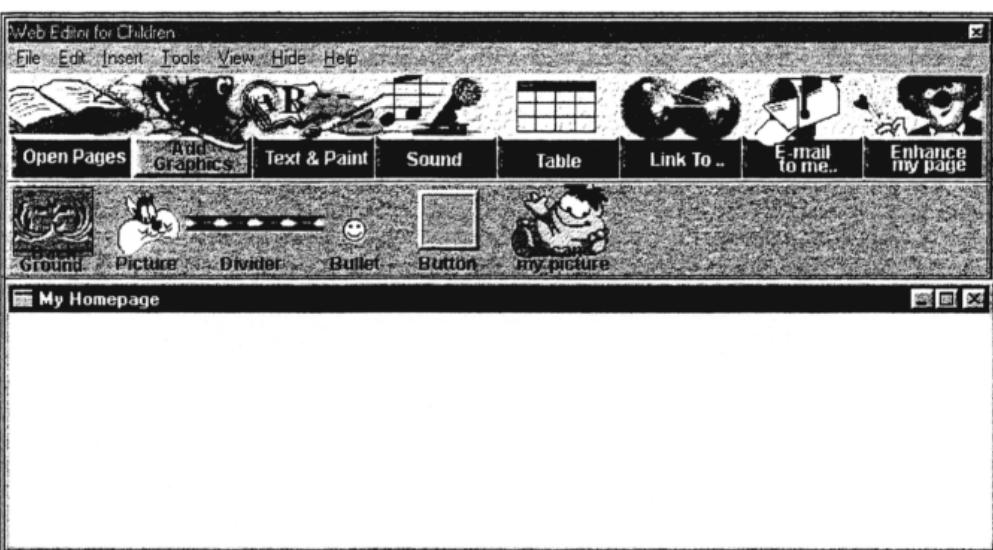
Dalam *guide me* pengguna perlu mengikuti arahan seperti yang terdapat pada gambarajah 7.9. Pengguna perlu menekan bebutang seperti *Title* untuk memasukkan tajuk laman web, *Picture* untuk menyelitkan imej-imej yang telah sedia ada, *Divider* untuk memasukkan pembahagi, *Text* untuk memasukkan sebarang teks, *Link to my favourite link* untuk menghubungkan dengan mana-mana laman web yang lain, *My E-mail* untuk memasukkan alamat email pengguna, dan *Background* untuk memasukkan latarbelakang. Bebutang *End* adalah untuk keluar daripada menu

ini pada bila-bila masa. Pengguna tidak semestinya perlu mengikut turutan anak panah, tetapi mereka boleh memulakan mana-mana operasi yang mereka suka.

Untuk mengelakkan kekeliruan sama ada suatu operasi itu telah dilaksanakan atau tidak, satu penanda (✓) yang berwarna merah akan diletakkan di sebelah kiri bebutang seperti dalam gambarajah 7.9. Bebutang juga tidak akan diaktifkan. Selain daripada itu, apabila mana-mana bebutang dipilih, arahan dalam bentuk bunyi akan kedengaran menerangkan apakah operasi yang perlu dilakukan oleh pengguna. Dalam masa yang sama, perkataan arahan dalam bentuk teks bagi arahan bunyi juga akan dipaparkan supaya ianya lebih mudah difahami seperti yang ditunjukkan dalam gambarajah 7.8.

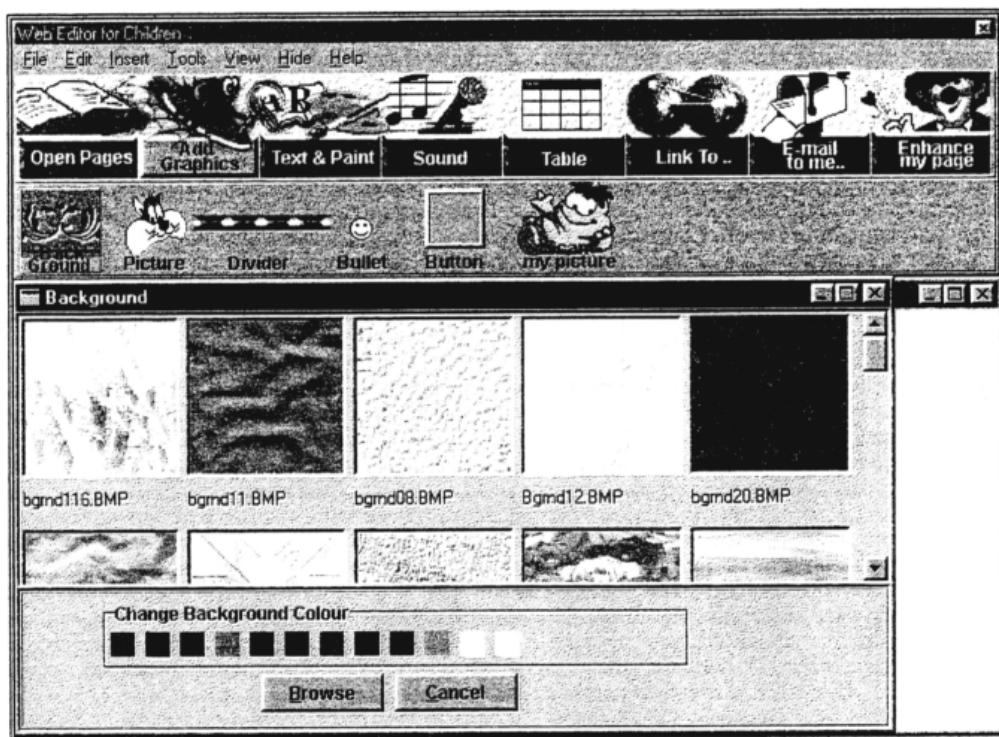
Mana-mana menu yang dipilih pada *guide me*, contohnya untuk memasukkan imej, menu yang akan keluar adalah sama dengan menu yang keluar jika penambahan imej dilakukan tanpa menggunakan *guide me*. Begitu juga yang berlaku dengan operasi-operasi yang lain. Oleh sebab tidak terdapat perbezaan, ciri ini secara tidak langsung sebenarnya telah mengajar pengguna untuk melakukan operasi tersebut. Mereka mungkin tidak lagi akan menggunakan ciri ini setelah mereka tahu melakukan kesemua operasi yang terdapat di dalam *guide me*.

7.4 Menu Operasi *Add Graphics*



Gambarajah 7.10 : Operasi yang terletak pada menu *Add Graphics*

Add Graphics digunakan untuk menambahkan grafik ke dalam laman web yang dibina. Terdapat 6 sub menu di bawah menu *Add Graphics* dan ini termasuklah *Background*, *Picture*, *Divider*, *Bullet*, *Button* dan *Scan my picture* seperti yang terdapat pada gambarajah 7.10.

(a) *Background*

Gambarajah 7.11: Contoh paparan latarbelakang

Gambarajah 7.11 merupakan menu untuk menambah latarbelakang. Latarbelakang boleh dibahagikan kepada 2 bahagian iaitu imej ataupun warna. Semua fail imej yang berada pada satu direktori akan dipaparkan berserta dengan pra-lihat dan juga nama fail. Begitu juga dengan senarai warna-warna yang boleh dipilih. Pengguna cuma perlu mengklik sekali pada mana-mana imej atau warna, menu tersebut akan tersembunyi dan latarbelakang pada ruang kerja akan berubah dalam masa yang sama. Kaedah ini masih belum dilaksanakan pada mana-mana alat pembina laman web yang sedia ada buat masa ini. Walaubagaimana pun, pengguna masih lagi boleh melayari fail imej mereka sendiri sekiranya tidak terdapat dalam senarai.

(b) Picture, Divider, Bullet dan Button



Gambarajah 7.12 : Contoh paparan menu imej-imej grafik

Bagi menu *Picture*, *Divider*, *Bullet* dan *Button* konsep yang digunakan adalah sama seperti *Background*. Gambarajah 7.12 adalah contoh paparan bagi imej-imej di dalam sub menu *Picture*. Apa yang berbeza adalah cara meletakkan imej di mana bagi latarbelakang, sebaik sahaja imej diklik menu akan hilang dan ruang kerja akan di kemaskini dalam masa yang sama. Tetapi untuk menambah imej, pembahagi, imej titik dan juga bebutang, pengguna perlu mengklik pada mana-mana imej yang dikehendaki kemudian menu paparan akan hilang dan pengguna perlu mengklik sekali lagi pada ruang kerja untuk meletakkan imej tersebut. Imej yang dipilih kemudian akan disalin di atas ruang kerja seperti yang ditunjukkan dalam gambarajah 7.13.



Gambarajah 7.13 : Contoh penambahan imej ke dalam laman web

Merujuk kepada gambarajah 7.13 di atas, dengan mengklik pada objek, sebanyak 8 empat segi sama berwarna gelap akan muncul menunjukkan objek tersebut telah aktif. Saiz objek boleh diubah dengan mengklik pada segiempat yang berwarna gelap tersebut dan tanpa melepaskan tekanan pada butang tetikus, saiz boleh diubah dengan mengerakkan kedudukan tetikus. Objek juga boleh digerakkan dalam masa yang sama. Untuk menghapuskan objek, pengguna cuma perlu mengaktifkan objek yang hendak dihapus dan kemudian menekan bebutang yang bertanda gunting atau “cut” pada menu piawai. Kaedah ini amat mudah kerana pengguna boleh menghapuskan, mengubah kedudukan serta saiz imej dengan mengikut kehendak mereka.

(c) Scan my picture

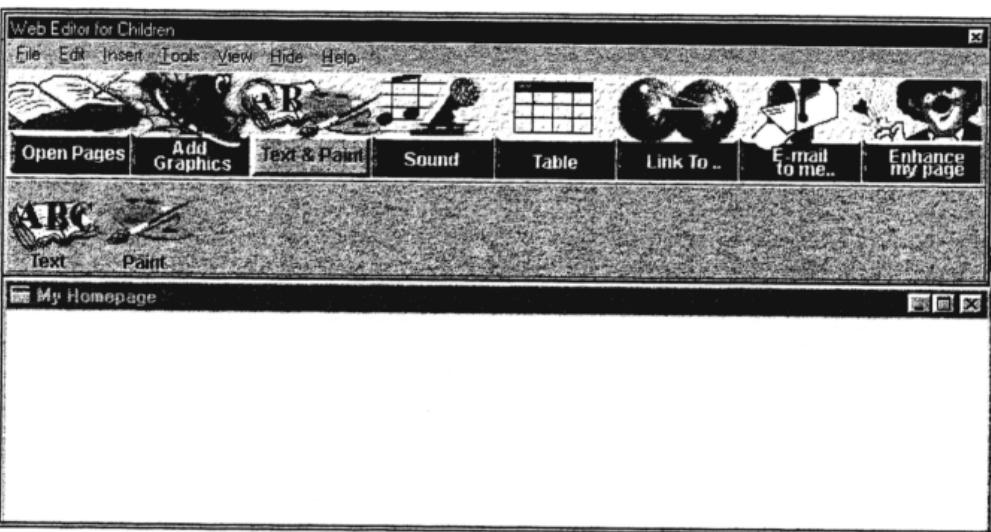


Gambarajah 7.14 : Contoh paparan untuk melakukan imbasan

Scan my picture pula digunakan untuk meletakkan gambar pengguna yang diimbas terus kepada laman web. Jika alat pengimbas disambungkan dengan komputer, pengguna cuma perlu menekan butang *Scan* dan gambar yang diimbas akan kelihatan. Pengguna boleh melakukan pilihan terhadap imej yang hendak digunakan dan kemudian mengklik butang *OK* untuk meletakkan imej tersebut. Imej yang diimbas disimpan secara automatik dan kemudiannya disenaraipaparkan di bawah menu *Picture*.

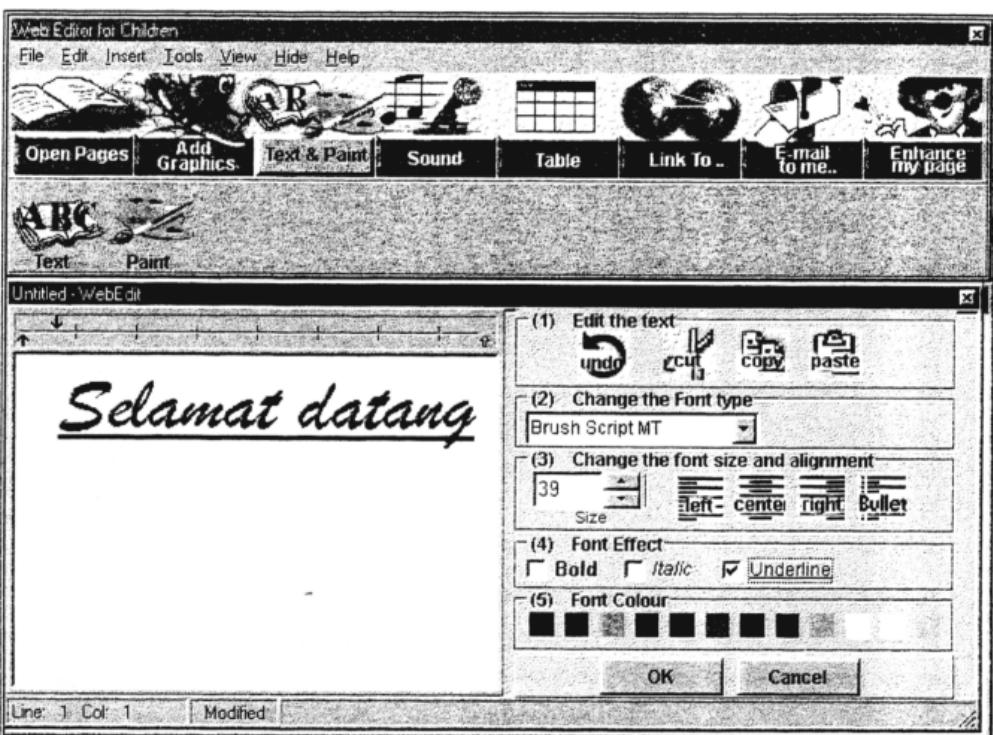
7.5 Menu Operasi *Text And Paint*

Teks dan Lukisan adalah dua jenis operasi yang berlainan yang digabungkan di dalam satu bebutang. Operasi yang terdapat adalah penambahan teks dan untuk menghasilkan lukisan grafik seperti gambarajah 7.15.



Gambarajah 7.15 : Menu *Text dan Paint*

(a) Text

Gambarajah 7.16 : Contoh untuk menu teks

Merujuk kepada gambarajah 7.16, menu ini adalah untuk menambah teks kepada laman web. Ruangan sebelah kiri merupakan ruang kerja untuk menaip manakala ruang di sebelah kanan merupakan menu-menu untuk mengedit teks. Ianya dibahagikan kepada 5 bahagian supaya ianya tidak mengelirukan. Menu diatur dari satu hingga lima ke bawah berdasarkan kepada kumpulan operasi. Dengan ini pengguna akan lebih senang mengingat sama ada suatu operasi itu sudah dilakukan atau pun tidak. Pengguna terutamanya kanak-kanak akan melakukannya dengan lebih teratur terutama sekali bagi pengguna yang buat pertama kali mlarikan alat pembina laman web ini.

Operasi-operasi yang terdapat pada teks ialah :

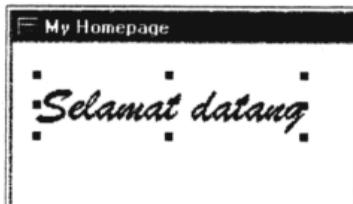
- i. Mengedit teks seperti *undo*, hapus, salin dan pindahkan teks.
- ii. Menukar jenis huruf.
- iii. Menukar saiz dan kedudukan huruf.
- iv. Menukar gaya huruf.
- v. Menukar warna huruf.

Untuk melakukan operasi-operasi ini ke atas teks, pengguna cuma perlu mengklik pada mana-mana operasi yang mereka kehendaki tanpa menandakan teks terlebih dahulu seperti yang terdapat pada alat pembina laman web yang sedia ada. Kebanyakan kanak-kanak tidak tahu bagaimana hendak menandakan (*highlight*) suatu teks. Kanak-kanak selalunya akan cuba mengklik pada mana-mana bebutang dan sekiranya tiada maklumbalas berlaku pada teks, mereka akan merasa operasi tersebut tidak berfungsi dan akhirnya tidak akan mencubanya lagi. Untuk mengelakkan kejadian ini berlaku, semua operasi untuk teks akan bertindak balas terhadap teks secara terus.

Untuk meletakkan teks, pengguna perlu menekan bebutang “OK” dan menu teks akan hilang dan pengguna perlu mengklik sekali lagi pada mana-mana bahagian ruang kerja. Teks akan disalin ke atas ruang kerja dan pengguna boleh memindahkan kedudukan teks dengan mengaktifkannya terlebih dahulu seperti dalam gambarajah 7.17.



(a) Teks yang diletakkan

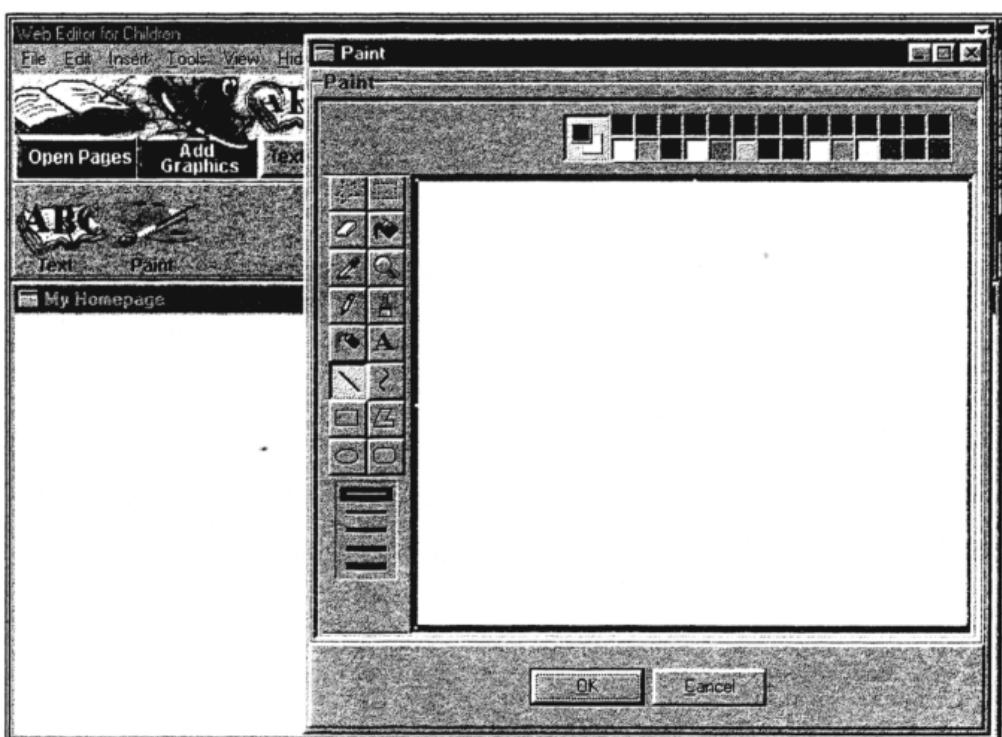


(b) Teks yang aktif

Gambarajah 7.17 : Mengedit teks

Konsep yang digunakan untuk mengerakkan atau memindahkan teks adalah sama seperti yang dilakukan terhadap objek lain yang telah diterangkan sebelum ini. Untuk mengedit perkataan tersebut, pengguna perlu mengklik dua kali pada perkataan dan kemudian menu seperti gambarajah 7.16 akan dipaparkan dan pengguna boleh mengedit semula teks tersebut.

(b) *Paint*

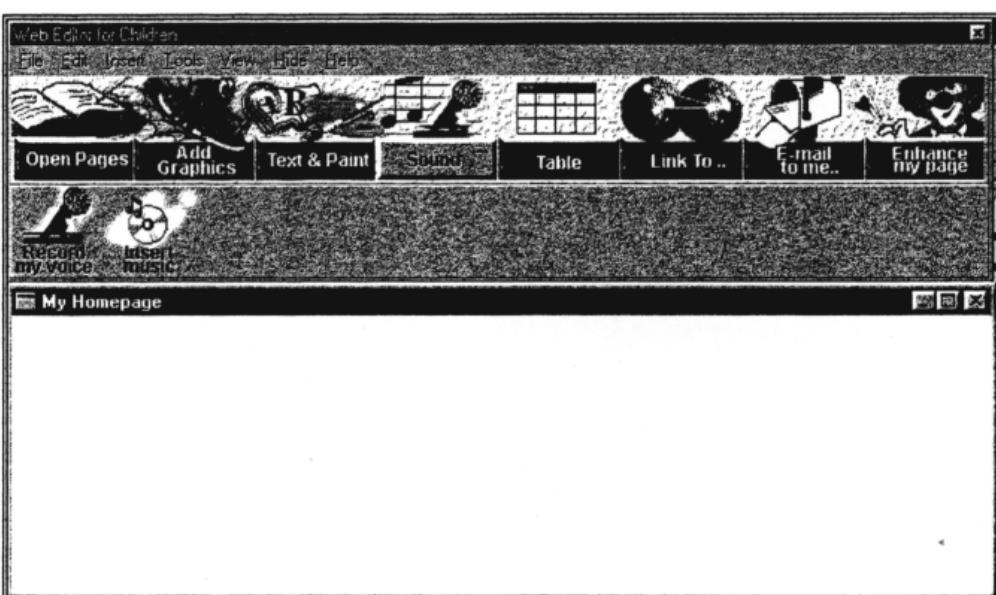


Gambarajah 7.18 : Menu *Paint*

Gambarajah 7.18 merupakan paparan menu di mana pengguna boleh menghasilkan lukisan grafik mereka sendiri. Untuk meletakkan lukisan tersebut pada laman web, pengguna perlu menekan butang "OK" dan menu *paint* akan hilang dan pengguna perlu mengklik sekali

lagi pada ruang kerja. Konsep yang digunakan adalah sama seperti penambahan imej yang lain. Imej-imej yang dihasilkan akan disimpan dan dipaparkan secara automatik pada menu *Picture* di bawah *Add Graphics*. Oleh yang demikian pengguna tidak perlu menyimpan fail tersebut secara manual seperti yang terdapat pada alat pembina laman web yang sedia ada. Sebelum ini, pengguna terpaksa melakukan beberapa langkah untuk meletakkan imej yang mereka hasilkan. Ini termasuklah menyimpan fail (*Save as..*) dan kemudian melayari (*browse*) fail imej yang disimpan tersebut dan kemudian melakukan operasi selit. Kaedah ini amat sukar terutama jika dilakukan oleh kanak-kanak. Oleh yang demikain, adalah lebih baik jika imej yang dihasilkan boleh diletakkan secara terus dan beberapa langkah tadi boleh dielakkan. Kaedah ini juga tidak terdapat pada alat pembina laman web yang sedia ada.

7.6 Menu Operasi Sound

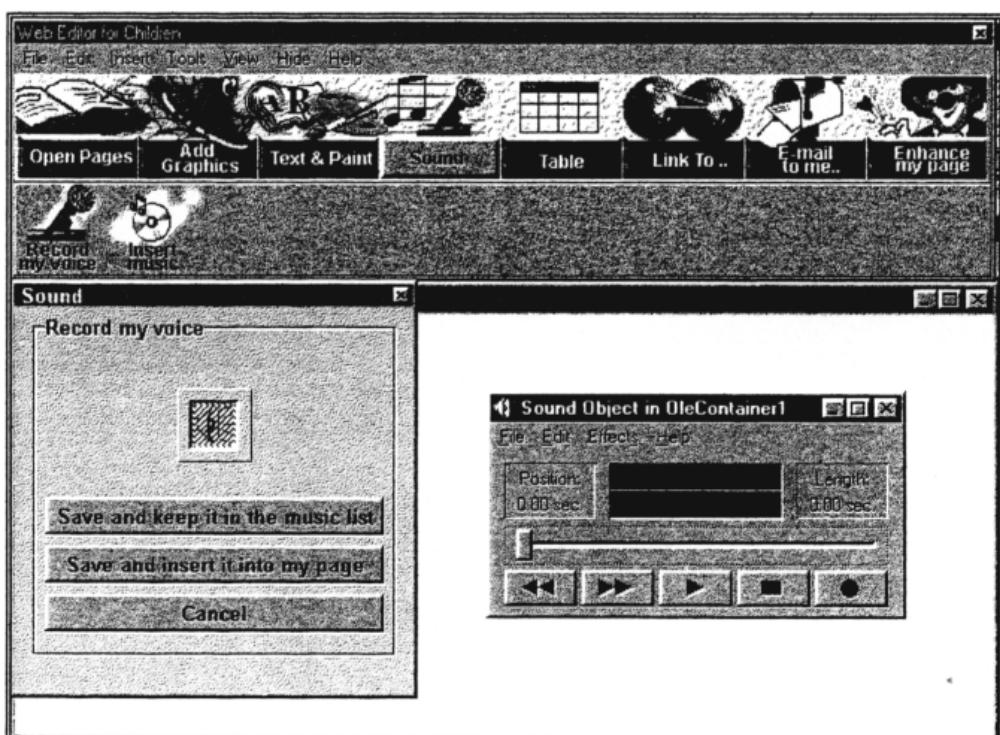


Gambarajah 7.19 : Menu operasi menyelit bunyi

Kebanyakan daripada alat pembina laman web yang sedia ada tidak mempunyai ciri-ciri penyelitan bunyi. Pengguna terpaksa mlarikan perisian dari luar untuk merekod dan menulis kod program sendiri untuk menyelitkan kesan bunyi kepada laman web mereka. Bagi alat pembina laman web ini, pengguna boleh memasukkan kesan bunyi terus tanpa menulis kod program sendiri.

Kesan bunyi dibahagikan kepada 2 bahagian iaitu bunyi yang direkod seperti suara pengguna dan juga muzik yang telah sedia ada seperti yang ditunjukkan dalam gambarajah 7.19.

(a) Record my voice

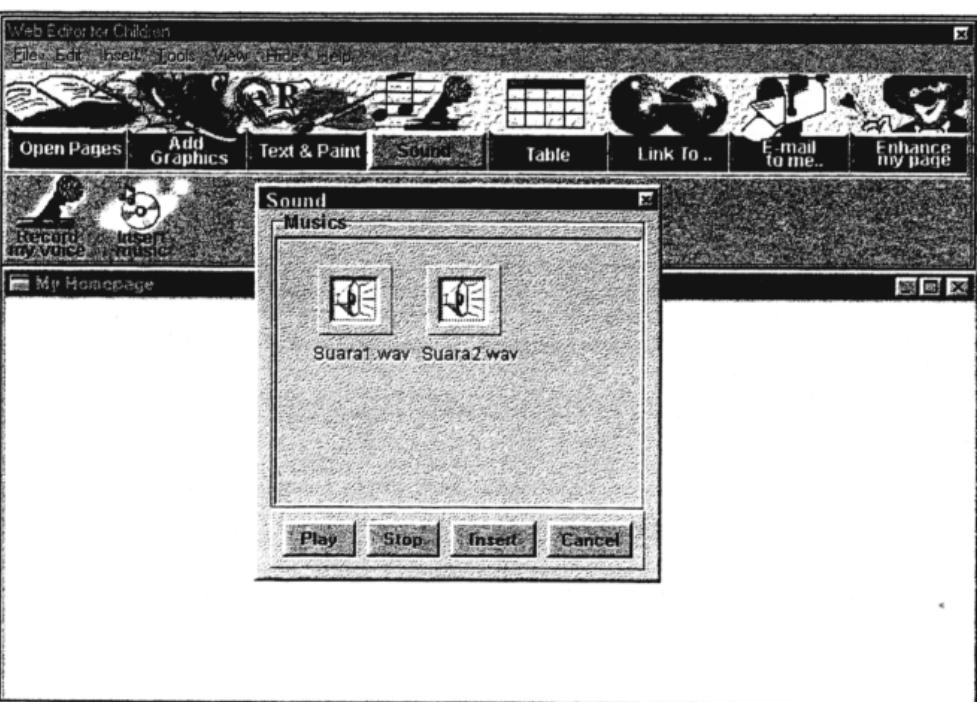


Gambarajah 7.20 : Paparan menu operasi merakam suara

Perakam suara adalah merupakan satu OLE daripada Windows 95 atau Windows 98 kerana kanak-kanak sudah biasa dengan menu operasi ini. Pengguna cuma perlu menekan bebutang untuk merekod dan kemudian menutup tetingkap tersebut. Terdapat 3 pilihan menu diberikan seperti dalam gambarajah 7.20 iaitu :

- i. *Save and keep it in the music list* - menyimpan fail bunyi di dalam senarai bunyi dan tidak menyelitkan kepada laman web.
- ii. *Save and insert it into my page* – menyimpan fail bunyi, menyenaraikan di dalam senarai bunyi dan terus menyelitkan kepada laman web.
- iii. *Cancel* – untuk membatalkan operasi.

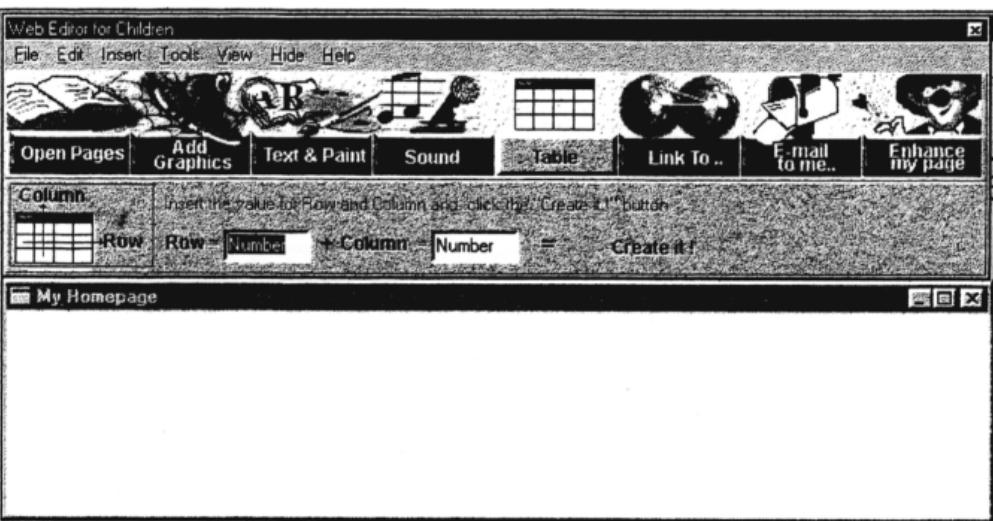
(b) Insert music



Gambarajah 7.21 : Contoh senarai bunyi yang terdapat pada *Insert music*

Semua bunyi termasuk yang direkod sebelum ini akan disimpan dalam senarai bunyi seperti dalam gambarajah 7.21. Pengguna perlu mengklik pada ikon bunyi yang mereka suka dan boleh memainkan bunyi tersebut terlebih dahulu sebelum menyelitkannya. Bebutang *Insert* digunakan untuk menyelitkan bunyi berkenaan.

7.7 Menu Operasi Table



Gambarajah 7.22 : Paparan menu operasi jadual

Dari segi keperluan, kanak-kanak tidak memerlukan jadual untuk menghasilkan laman web mereka. Kalau ada pun, mungkin cuma jadual-jadual biasa yang tidak memerlukan rekabentuk yang menarik. Ini kerana mereka lebih suka melukis jadual mereka sendiri dan menyimpannya dalam bentuk imej. Walaubagaimana pun, gambarajah 7.22 merupakan cara untuk menghasilkan jadual di dalam alat pembina laman web ini.

Penerangan diberikan di bahagian kiri iaitu apa yang dimaksudkan dengan *Column* dan *Row*. Dengan kaedah ini, pengguna boleh membayangkan berapakan bilangan baris dan turus

yang mereka akan dapat dan sekaligus dapat membayangkan jadual yang mereka akan perolehi. Selepas nilai baris dan turus dimasukkan, pengguna perlu menekan butang *Create it!* untuk menghasilkan jadual yang dikehendaki.

7.8 Menu Operasi *Link to*



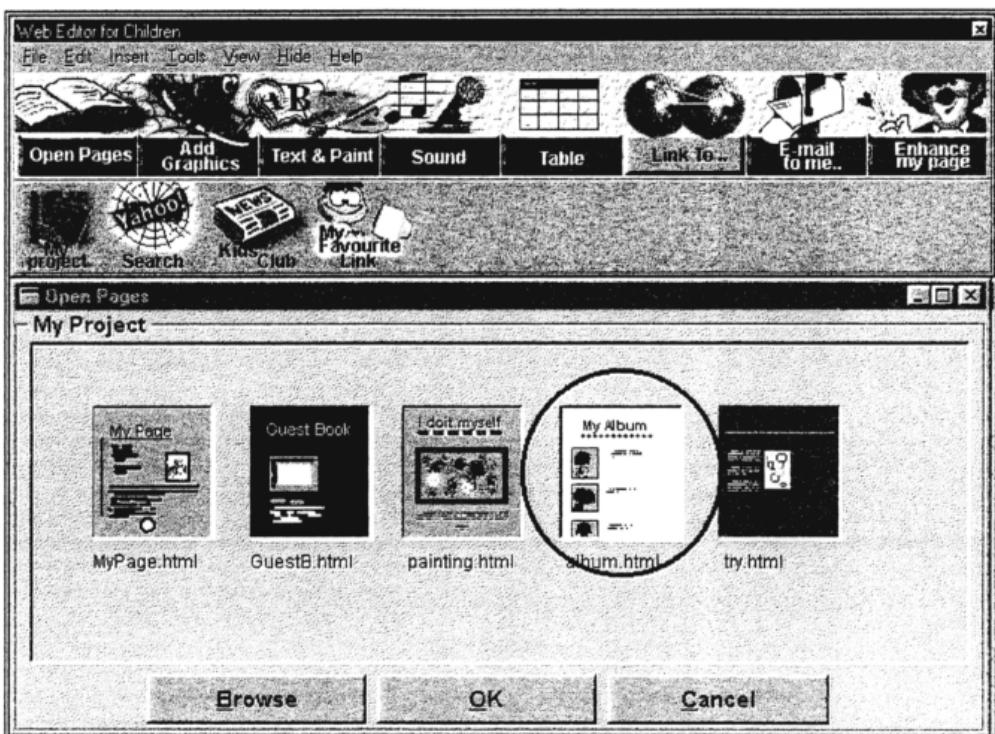
Gambarajah 7.23 : Menu operasi-operasi *Link To*

Hubungan boleh dibahagikan kepada 4 sub menu seperti yang kelihatan di dalam gambarajah 7.23. Sub menu tersebut ialah:

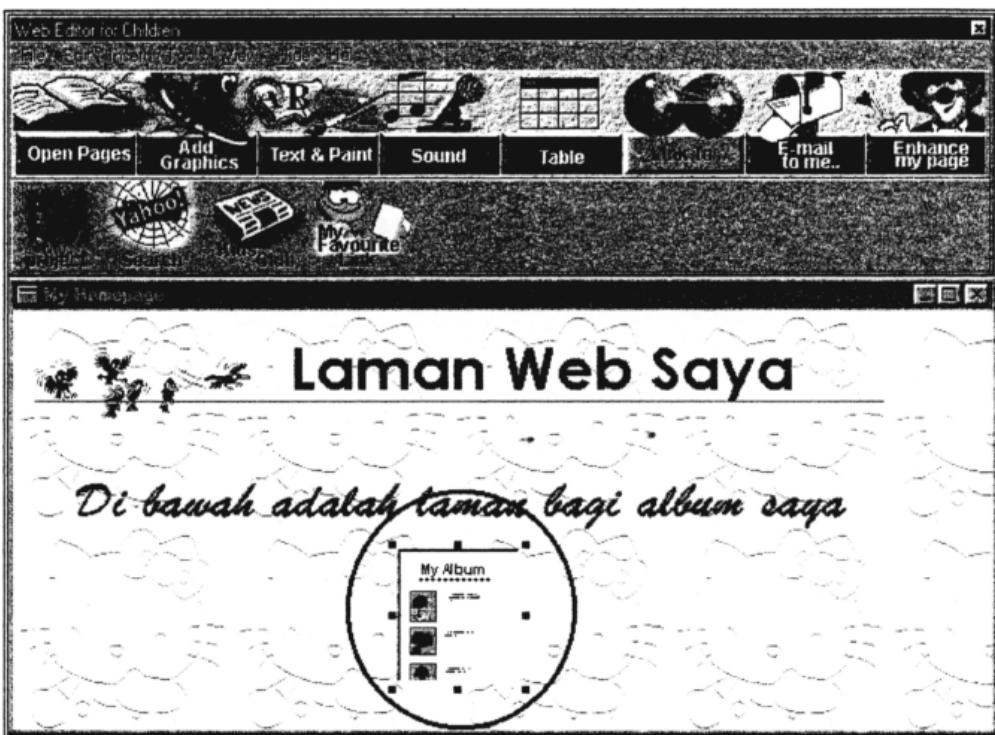
- i. *My project* – menghubungkan laman web dengan laman web lain yang telah dibina.
- ii. *Search* – menghubungkan laman web dengan beberapa laman web engin pencari.
- iii. *Kids Club* – menghubungkan laman web dengan beberapa laman web kelab kanak-kanak.
- iv. *Favourite link* – menghubungkan laman web dengan laman web yang lain.

(a) *My project, Search Engine and Kids Club*

Untuk menghubungkan laman web sekarang (current web page) dengan laman web yang telah dihasilkan sebelum ini. Pengguna perlu memilih *My project* di mana paparannya adalah sama dengan *My project* di bawah *Open Pages*. Contoh adalah seperti gambarajah 7.24 dan 7.25.



Gambarajah 7.24 : Paparan *My project* (Contoh apabila hendak membuat hubungan dengan laman web yang telah dihasilkan)



Gambarajah 7.25 : Hubungan yang telah dihasilkan (selepas pengguna mengklik pada ruang kerja)

Contohnya, sekiranya pengguna memilih fail album.html seperti yang dibulatkan dalam gambarajah 7.24, selepas pengguna mengklik pada ruang kerja, imej yang digunakan adalah sama seperti yang terpapar pada *My project* seperti contoh gambarajah 7.25. Di dalam pelayar, sekiranya ikon ini dipilih oleh pelawat, ianya akan pergi ke fail album.html. Kaedah sama digunakan untuk menghubungkan laman web dengan *Search Engin* dan juga *Kids Club* di manapun paparan adalah juga bergantung kepada imej yang digunakan.

(b) My favourite link

Gambarajah 7.26 : Paparan menu *My Favourite Link*

Operasi ini membolehkan pengguna menghubungkan laman web mereka dengan laman web yang lain. Mereka cuma perlu mengetahui alamat laman web tersebut. Kaedah paparan dibahagikan kepada dua iaitu (lihat 2 bebutang pada gambarajah 7.26):

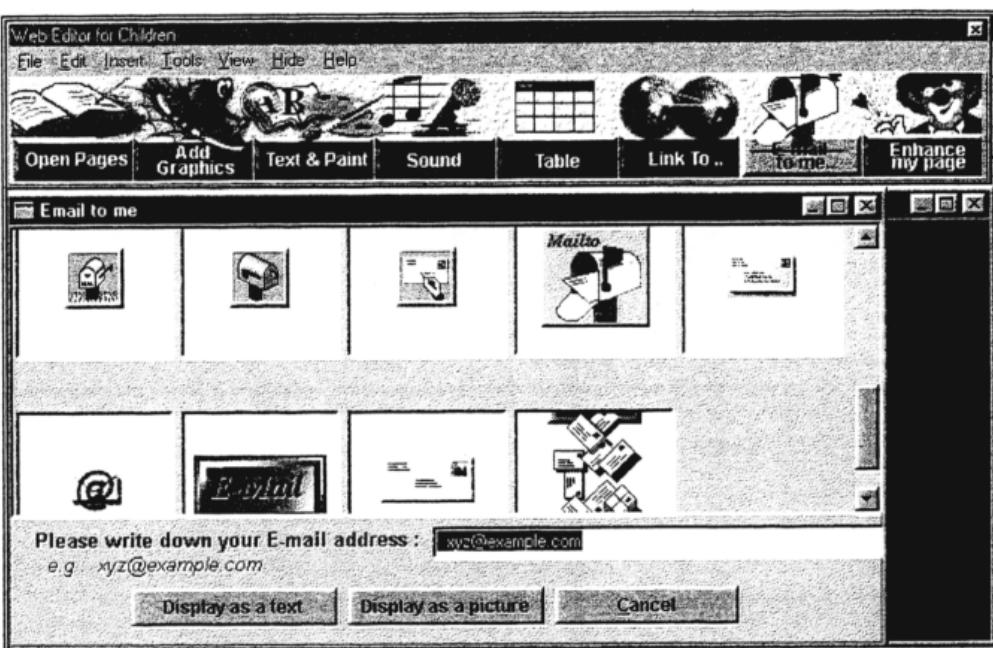
- Display as a text* – memaparkan hubungan dalam bentuk teks pada laman web. Teks yang yang hendak dipaparkan perlu ditaip pada ruangan yang disediakan iaitu *Text to display*.
- Display as a picture* – memaparkan hubungan dalam bentuk imej yang dipilih oleh pengguna. Pengguna perlu memilih imej yang mereka suka terlebih dahulu.

Alamat laman web mesti diletakkan pada ruangan *Link to address*. Setelah pengguna memilih sama ada paparan mengikut teks atau imej, mereka boleh meletakkannya di tempat yang mereka suka pada ruang kerja. Gambarajah 7.27 merupakan contoh paparan hubungan dengan teks dan imej.



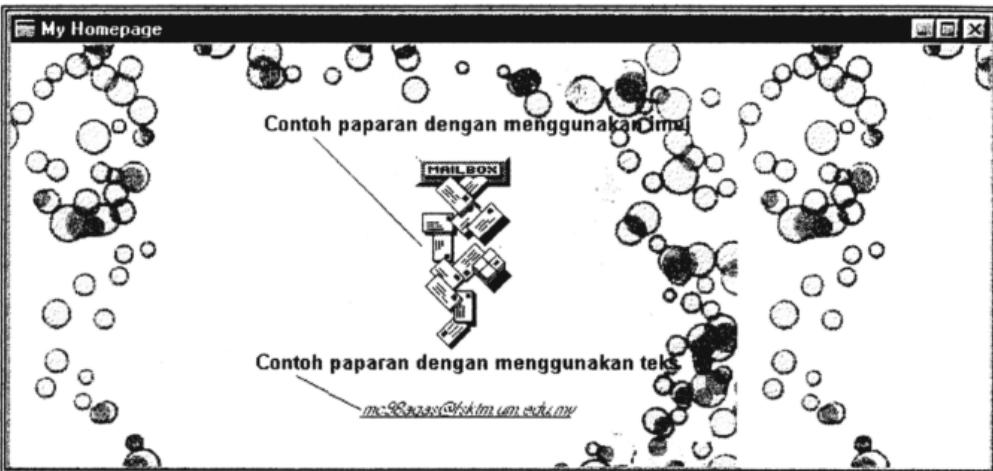
Gambarajah 7.27 : Contoh paparan hubungan dengan teks dan imej

7.9 Menu Operasi *E-mail to me*



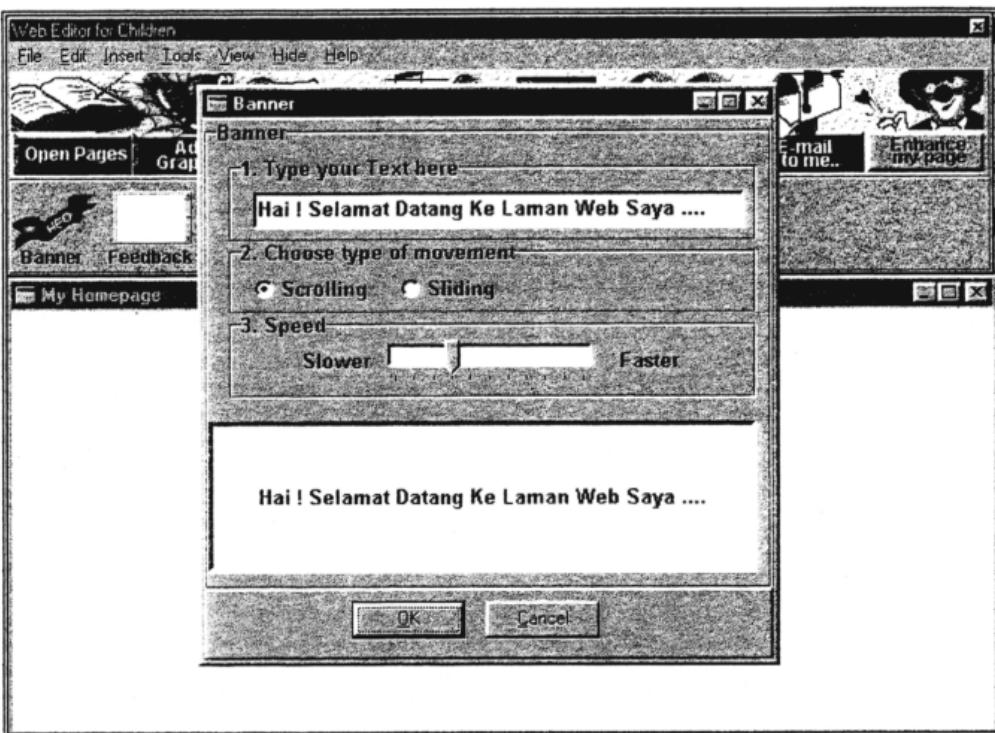
Gambarajah 7.28 : Menu operasi *E-mail to me*

Konsep menu *E-mail to me* adalah lebih kurang sama dengan penambahan hubungan *My favourite link*. Merujuk kepada gambarajah 7.28, pengguna cuma perlu mengetahui alamat email mereka dan memasukkannya ke dalam ruangan yang disediakan (*Please write down your email address:*). Pengguna akan diberi pilihan sama ada memaparkannya sebagai teks atau imej. Jika paparan adalah dalam bentuk teks, alamat yang dimasukkan akan digunakan dan jika paparan adalah imej, maka pengguna perlu memilih terlebih dahulu imej yang mereka ingin gunakan. Gambarajah 7.29 merupakan contoh paparan e-mail dengan menggunakan teks dan imej.



Gambarajah 7.29 : Contoh alamat yang dipaparkan dengan menggunakan teks dan imej

(a) *Banner*

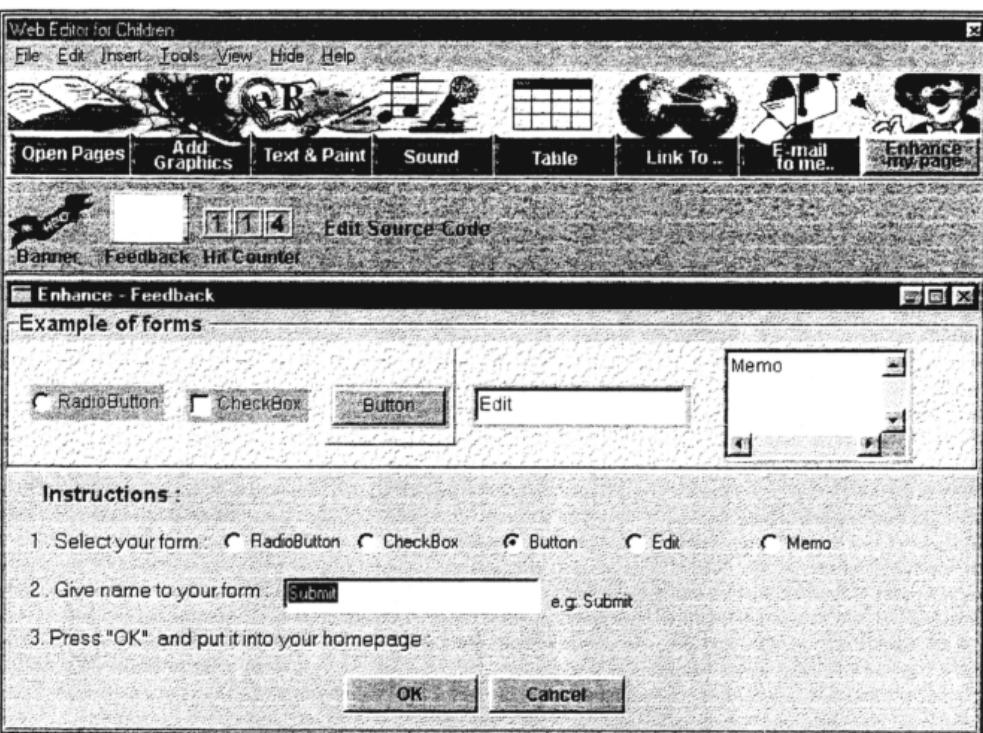


Gambarajah 7.31 : Menu operasi *Banner*

Menu *Banner* dibahagikan kepada 4 iaitu:

- i. *Type your text here* – tempat di mana teks yang hendak digerakkan dimasukkan.
- ii. *Choose type of movement* – Untuk memilih jenis gerakan
- iii. *Speed* – untuk menentukan kelajuan gerakan
- iv. *Pra-lihat* – untuk melihat hasil sebelum diletakkan pada ruang kerja.

Untuk meletakkan pada ruang kerja, pengguna perlu menekan butang "OK" dan meletakkannya seperti objek-objek yang lain yang diterangkan sebelum ini.

(b) *Feedback*

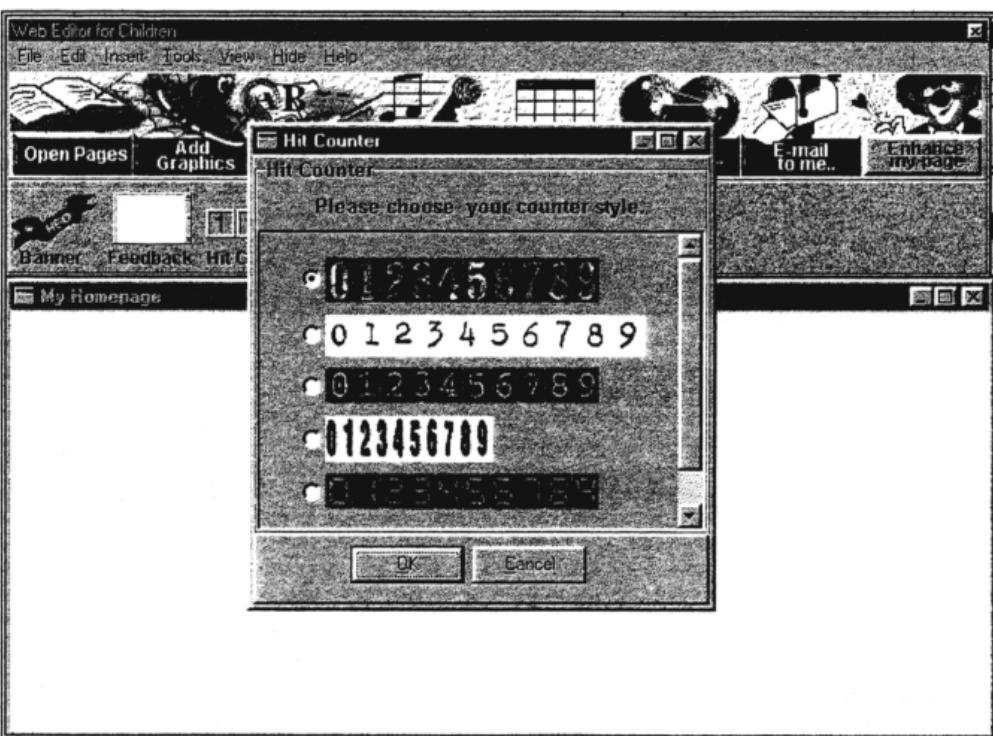
Gambarajah 7.32 : Contoh paparan untuk menu *Feedback*

Gambarajah 7.32 merupakan menu *Feedback* yang terdiri daripada *RadioButton*, *CheckBox*, *Button*, *Edit box* dan *Memo*. Untuk memasukkan kelima-lima jenis menu ini, arahan telah diberikan di bahagian *Instructions*:

- Memilih jenis menu – mereka boleh memilih sama ada dengan mengklik pada butang radio atau imej di bahagian atas. Imej pada bahagian atas merupakan satu pra-lihat untuk jenis-jenis menu. Ini kerana kebanyakan kanak-kanak tidak mengenali jenis menu dan nama menu tersebut.

- ii. Memberikan label kepada menu - memberi nama kepada menu yang dipilih di mana nama ini akan digunakan sebagai label bagi menu terebut.
- iii. Menekan butang OK dan mengklik pada mana-mana ruang kerja untuk meletakkan menu tersebut.

(c) *Hit Counter*

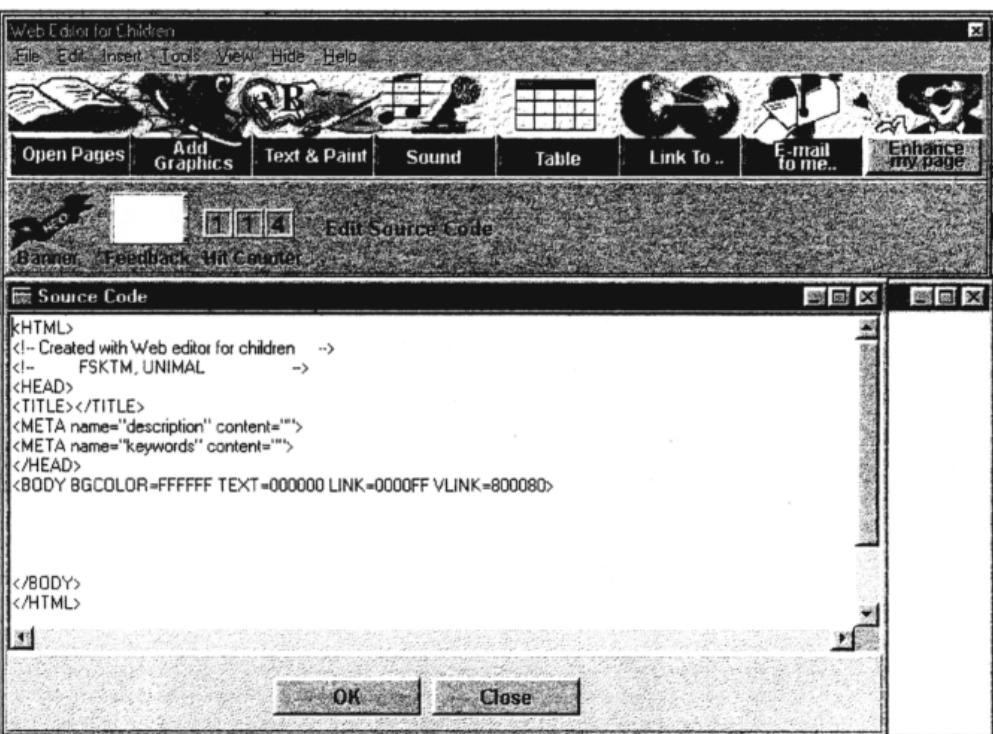


Gambarajah 7.33 : Menu operasi *Hit Counter*

Hit Counter digunakan untuk mengira bilangan kali laman web yang telah dilawati. Konsep yang digunakan adalah sama seperti mana-mana objek. Pengguna perlu memilih jenis nombor dan menekan butang OK untuk meletakkannya pada ruang kerja.

(d) Edit Source Code

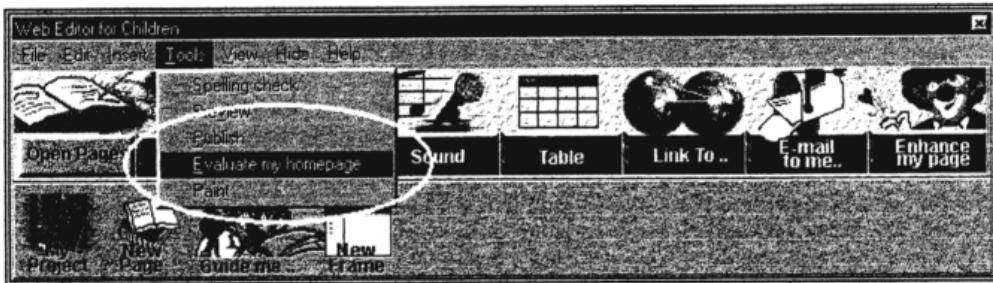
Menu ini digunakan untuk mengedit kod sumber laman web. Ini sesuai bagi kanak-kanak yang tahu dan mula belajar mengenai tag HTML dan memasukkan skrip seperti dalam gambarajah 7.34. Warna bagi kod sumber yang dipaparkan adalah berbeza mengikut sama ada iaanya kata simpan iaitu tag HTML atau perkataan pengguna itu sendiri. Ini memudahkan pengguna untuk memahami tag HTML ini dengan lebih baik.



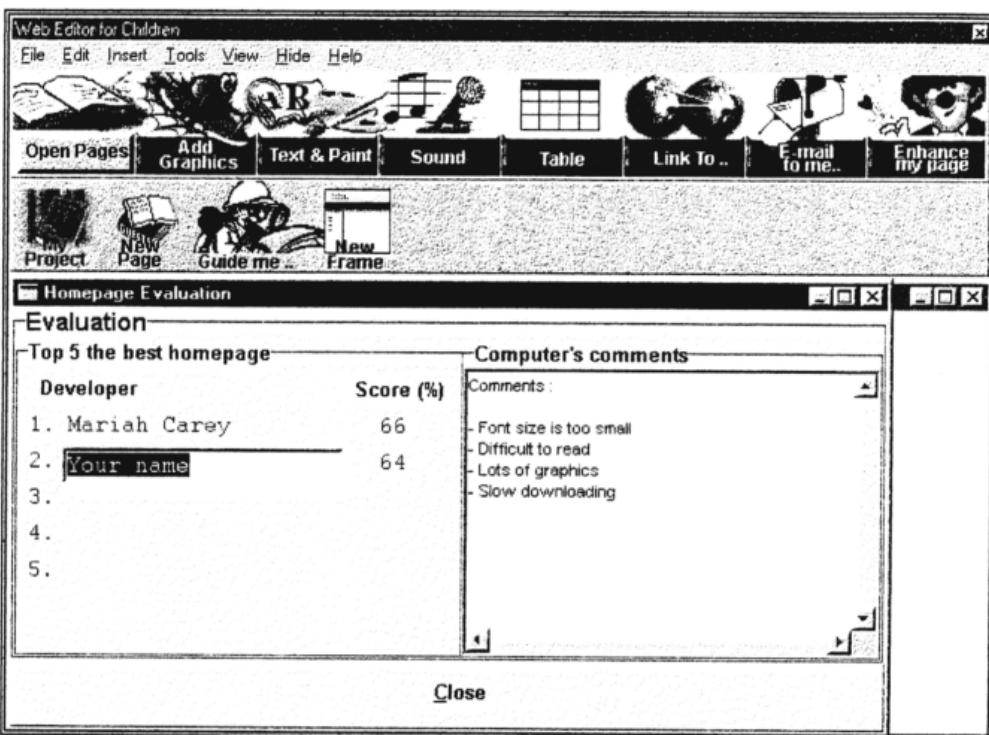
Gambarajah 7.34 : Contoh paparan bagi kod sumber

7.11 Menu Operasi *Evaluate My Homepage*

Ciri ini merupakan ciri yang tidak terdapat pada mana-mana alat pembina laman web yang sedia ada. Ianya bertujuan untuk menilai laman web yang mereka hasilkan dan kemudian akan memberikan markah. Lima markah tertinggi akan disimpan sebagai rekod. Untuk membuka menu ini, pengguna perlu pergi ke menu tarik ke bawah pada *Tools* dan memilih *Evaluate my homepage* seperti dalam gambarajah 7.35.



Gambarajah 7.35 : Memilih menu penilaian



Gambarajah 7.36 : Paparan 5 markah tertinggi

Penilaian adalah berdasarkan kepada ciri-ciri laman web yang baik seperti saiz huruf, penggunaan warna, saiz fail untuk mengira masa beban (loading). Komen juga akan diberikan berdasarkan kepada kesilapan yang mereka lakukan dan berdasarkan kepada apa yang dinilai dalam pemberian markah. Contoh paparan adalah seperti dalam gambarajah 7.36. Kaedah ini menggalakkan mereka supaya lebih berusaha untuk menghasilkan satu laman web yang terbaik.

7.12 Ringkasan

Secara keseluruhannya, alat pembina laman web ini menggunakan teknik yang sama bagi hampir kesemua operasi-operasi yang terdapat di dalam alat pembina ini iaitu tunjuk dan klik (*point and click*), bawa dan letak (*drag and drop*) dan berorientasikan objek (*object oriented*). Ini

termasuklah sama ada memasukkan teks, imej, hubungan, alamat dan juga ciri-ciri yang lanjut. Dengan demikian, pengguna cuma perlu mengetahui satu konsep sahaja bagi menguasai keseluruhan alat pembina laman web ini. Ini dibantu lagi dengan penggunaan bunyi yang digunakan untuk pengesahan pemilihan dan memberi arahan. Semua ciri-ciri ini sebenarnya adalah berdasarkan kepada ciri-ciri yang terdapat pada mana-mana permainan video atau komputer yang digemari oleh golongan kanak-kanak.

Prototaip rekabentuk alat pembina laman web yang telah dibangunkan ini dan telah dinilai terhadap kanak-kanak yang berumur antara 9 hingga 12 tahun. Kaedah serta keputusan-keputusan yang diperolehi ada diterangkan pada bab 8.