

**SULIT**



**UTHM**  
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

**PEPERIKSAAN AKHIR  
(LAIN-LAIN PENILAIAN SUMATIF)  
SEMESTER II  
SESI 2019/2020**

NAMA KURSUS : INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER  
KOD KURSUS : BBU 20103  
KOD PROGRAM : BBF  
TARIKH PEPERIKSAAN : JULAI 2020  
JANGKA MASA : 24 JAM  
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LIMA (5) MUKA SURAT

**SULIT**

**TERBUKA**

BAHAGIAN A

- S1 (a) Huraikan maksud Interaksi Manusia Komputer. Bincangkan bagaimana interaksi manusia komputer mempunyai perkaitan yang rapat dengan bidang psikologi, (7 Markah)
- (b) Nyatakan samada pernyataan di bawah Betul atau Salah

Bilangan	Pernyataan	Betul/ Salah
1	Rekabentuk interaktif mendefinisikan struktur dan tingkah laku sistem interaktif	
2	HCI adalah satu disiplin berkenaan dengan rekabentuk dan pelaksanaan sistem pengkomputeran interkatif untuk kegunaan manusia.	
3	Model mental manusia adalah satu cara jurureka memilih untuk mewakili fungsi program kepada pengguna	
4	Pengguna novis banyak bergerak untuk kekal di peringkat pertengahan, tetapi jarang menjadi manusia pakar	
5	Kotak dialog ditakrifkan sebagai gabungan teks bermaklumat, kawalan interaktif dan label teks yang berkaitan.	
6	Konsistensi, Kebolehbelajaran, kebolehan membuat pilihan dan pemerhatian, Kebolehan menjangka dan memberi maklumbalas adalah antara prinsip rekabentuk intraktif	
7	Konsep Gaya Interaksi (Interaction Styles) merujuk kepada cara pengguna boleh berkomunikasi/berinteraksi dengan sistem komputer	
8	Antara kelebihan menggunakan Bahasa Arahan dalam komputer ialah ia bersesuaian untuk berinteraksi dengan rangkaian komputer walaupun dalam keadaan <i>bandwith</i> yang rendah	
9	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Gambar ini menunjukkan satu contoh kepada <i>law of closure</i> dalam <i>Gestalt Principles of form perception</i></p>	

10	Ikon, menu, tettingkap, potong (cut), salin (copy) dan tampal (paste) merupakan sebahagian daripada metafora objek dalam antaramuka pengguna.	
----	---	--

(10 markah)

- (c) Bincangkan samada perisian *Microsoft Word* mempunyai ciri-ciri *direct manipulation* atau tidak untuk mengedit dokumen berdasarkan kepada Kriteria Shneiderman?

(8 markah)

S52

- (a) Nyatakan takrifan bagi konsep penilaian dan mengapakah penilaian dilakukan dalam pembangunan sesuatu antaramuka?

(10 markah)

- (b) Jelaskan tiga (3) implikasi emosi dalam rekabentuk antaramuka?

(3 markah)

- (c) Konsep gaya interaksi (*interaction style*) merujuk kepada cara pengguna berhubung atau berinteraksi dengan sistem komputer. Jelaskan dua (2) kelebihan menggunakan gaya interaksi *command line*, *menu* dan *point & click*.

(12 markah)

S53

- (a) Padankan Perkara di bahagian A dengan penerangan di bahagian B yang tepat

	A: Perkara	B: Penerangan
1	Antara ciri-ciri persembahan yang baik	Heuristik
2	Task analysis	<i>Consistency</i>
3	Penilaian analitik untuk kebolehgunaan	<i>Contrast</i>
4	Hubungan cahaya yang dikeluarkan oleh sesuatu objek dan cahaya dari latar belakang objek	Menjadikan kerja lebih efisien
5	kadar capaian dan kebolehgunaan yang tinggi kerana faktor rekabentuk yang mesra pengguna	<i>Query</i>
6	"Semua elemen perlu kekal pada kedudukan yang sama. Jika ianya dialih pengguna akan berasa terganggu".	Pemilihan warna latarbelakang yang sesuai

SULIT



7	Mekanisma yang membenarkan pangkalan data untuk mengakses hanya rekod-rekod tertentu dalam pangkalan data	Dilakukan pada tahap pembangunan yang bebeza untuk memastikan bahawa produk memenuhi kehendak pengguna
8	<i>Direct manipulation</i>	Lima jenis iaitu Manipulasi terus (Direct manipulation), Pemilihan menu (Menu selection), Pengisian borang (Form fill-in), Bahasa arahan (Command language), Bahasa tabi (Natural language)
9	Gaya interaksi yang diterangkan oleh Shneiderman 1998	Pengguna berinteraksi terus dengan objek di skrin
10	Penilaian Formatif	Interaktif

(10 Markah)

(b) Apakah yang dimaksudkan dengan ergonomik dan mengapakah faktor ergonomik diperlukan dalam interaksi manusia komputer?

(7 Markah)

(c) Terangkan empat kriterium penilaian heuristic oleh Nielsen dalam menilai sebuah aplikasi secara atas talian (online)?

(8 Markah)

S54

(a) Nyatakan empat kelebihan penggunaan menu dalam aplikasi komputer.

(4 Markah)

(b) Senaraikan kaedah pengujian menggunakan analisis pakar.

(5 Markah)

(c) Bincangkan secara ringkas tiga perbezaan antara kebolehfungsian dan kebolegunaan.

(6 Markah)

(d) Anda telah selesai membangunkan satu aplikasi bagi sebuah Syarikat yang bernama Syarikat Kemas Sdn Bhd. dimana pengguna boleh menyewa kenderaan yang ditawarkan. Aplikasi ini membolehkan pengguna memilih jenis kenderaan, masa, tarikh untuk sewaan dilakukan serta mengira kadar sewa yang dikenakan. Berdasarkan scenario di atas, isikan tempat kosong yang diberikan.

i) Peserta

a)

b)

ii) Teknik yang digunakan

a)

b)

SULIT

**SULIT**

BBU 20103

- c)
- iii) Tugas yang akan dilakukan
  - a)
  - b)
  - c)
  - d)
  - e)

( 10 Markah)

**-SOALAN TAMAT-**

**SULIT**

**TERBUKA**