



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2014/2015**

NAMA KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA
KOD KURSUS : DAT 11403
PROGRAM : 2 DAT
TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2014/JANUARI 2015
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB **LIMA (5)** SOALAN
SAHAJA DARIPADA **TUJUH (7)**
SOALAN.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **SEPULUH (10)** MUKA SURAT

BAHASA MELAYU

S1 Dengan teknologi multimedia, teks boleh digabungkan dengan media lain untuk mempersembahkan informasi dengan lebih bermakna.

- (a) Nyatakan **DUA (2)** perisian yang boleh digunakan untuk menghasilkan dan mengubah teks.
(2 markah)
- (b) Terangkan **DUA (2)** garis panduan penggunaan teks dalam pembangunan sesebuah aplikasi multimedia.
(4 markah)
- (c) Huraikan **DUA (2)** penggunaan teks dalam aplikasi multimedia.
(4 markah)
- (d) Hasilkan tipografi perkataan “Multimedia” dengan menggunakan sebarang *typeface sans serif*.
(4 markah)
- (e) Lakarkan format piawaian teks berikut pada tipografi yang dihasilkan dalam soalan S1(d):
 - (i) *kerning*
 - (ii) *ketinggian-x*
 - (iii) *saiz poin*(6 markah)

S2 Video merupakan kombinasi audio dan siri bingkai imej secara selari berasaskan masa.

- (a) Senaraikan **DUA (2)** jenis isyarat video.
(2 markah)
- (b) Jelaskan perbezaan di antara kedua-dua isyarat video dalam soalan S2(a).
(4 markah)
- (c) Terangkan **DUA (2)** kelebihan penggunaan video dalam aplikasi multimedia.
(4 markah)

(d) Encik Ali merupakan salah seorang daripada pasukan pembangun multimedia di Syarikat Produksi Multimedia Hannani. Beliau telah ditugaskan untuk merakam audio dan video untuk membangunkan sebuah persembahan multimedia.

(i) Cadangkan **DUA (2)** perisian pengeditan video yang boleh digunakan oleh Encik Ali.

(4 markah)

(ii) Hasilkan sebuah panduan proses merakam audio serta memasukkan hasil rakaman ke dalam persembahan multimedia untuk kegunaan Encik Ali.

(6 markah)

S3 Sebagai seorang pelajar Diploma Teknologi Maklumat, anda telah dilantik sebagai pengurus projek penghasilan aplikasi multimedia bertajuk “Katakan Tidak pada Rokok”.

(a) Namakan **DUA (2)** perisian yang boleh digunakan untuk menghasilkan aplikasi tersebut.

(2 markah)

(b) Jelaskan **DUA (2)** ciri-ciri yang perlu ada pada seorang pengurus projek untuk memastikan sesebuah projek berjalan dengan lancar.

(4 markah)

(c) Terangkan **DUA (2)** objektif yang perlu dicapai dalam projek tersebut.

(4 markah)

(d) Lukiskan **LIMA (5)** set bingkai papan cerita yang lengkap bagi montaj pengenalan kepada aplikasi tersebut.

(10 markah)

S4 Dalam menghasilkan sebuah antaramuka pengguna yang baik, pereka perlu menentukan bentuk interaksi yang akan digunakan dalam aplikasi multimedia.

(a) Nyatakan definisi stail interaksi.

(2 markah)

(b) Jelaskan **DUA (2)** stail interaksi yang terdapat dalam sesebuah aplikasi multimedia.

(4 markah)

(c) Terangkan **DUA (2)** kepentingan menghasilkan stail interaksi yang betul bagi sesebuah aplikasi multimedia.

(4 markah)

(d) **RAJAH S4** merupakan sebuah antaramuka bagi aplikasi pesanan makanan sebuah restoran.

(i) Dengan mempertimbangkan penggunaan stail interaksi, cadangkan **DUA (2)** cara untuk memperbaiki antaramuka aplikasi tersebut.

(4 markah)

(i) Lakarkan semula antaramuka Rajah S4 dengan mengambil kira cadangan dalam soalan S4(d)(i).

(6 markah)

S5 **RAJAH S5** merupakan sebuah laman web yang mengandungi hiperteks dan hipermedia.

(a) Nyatakan definisi hipermedia.

(2 markah)

(b) Huraikan **DUA (2)** masalah yang akan dihadapi sekiranya hipermedia tidak direkabentuk dengan baik.

(4 markah)

(c) Jelaskan **DUA (2)** komponen penting sesebuah hiperteks.

(4 markah)

(d) Struktur hiperteks terdiri daripada struktur hirarki, struktur grid dan struktur kombinasi.

Lukiskan ketiga-tiga struktur hiperteks tersebut.

(10 markah)

S6 Rekabentuk antaramuka pengguna yang baik adalah penting bagi menjayakan sesuatu perisian aplikasi kerana pengguna umumnya menilai sesuatu perisian aplikasi itu mengikut antaramukanya berbanding dengan fungsinya.

(a) Nyatakan maksud antaramuka pengguna bergrafik (GUI).

(2 markah)

(b) Terangkan **EMPAT (4)** langkah yang perlu diambil dalam merekabentuk antaramuka pengguna.

(8 markah)

- (c) Syarikat *Incredible Joy* menjual dan memasarkan produk kesihatan. Pengurus syarikat tersebut bercadang untuk membangunkan laman web syarikat untuk tujuan penjualan secara atas talian.

Lakarkan antaramuka utama laman web tersebut dengan menggunakan ciri-ciri GUI seperti tettingkap, ikon, menu, penunjuk dan grafik.

(10 markah)

S7 Multimedia adalah peralatan yang berguna untuk meningkatkan kualiti komunikasi perniagaan. Komunikasi perniagaan seperti komunikasi berkaitan pekerja, promosi produk, maklumat pelanggan dan laporan pelabur boleh dipersembahkan dalam bentuk multimedia.

- (a) Nyatakan **DUA (2)** kategori aplikasi multimedia

(2 markah)

- (b) Terangkan secara ringkas **EMPAT (4)** kelebihan aplikasi multimedia dalam perniagaan.

(8 markah)

- (c) Cadangkan **LIMA (5)** idea bagaimana untuk menggunakan multimedia dalam pemasaran perniagaan.

(10 markah)

-SOALAN TAMAT-

ENGLISH

Q1 The use of multimedia technology making text able to be combined with other media in order to presenting information more meaningful.

- (a) State **TWO (2)** software that can be used to produce and editing text.
(2 marks)
- (b) Explain **TWO (2)** guidelines of text usage in developing multimedia application.
(4 marks)
- (c) Elaborate **TWO (2)** usage of text in multimedia application.
(4 marks)
- (d) Produce a typography of the word “Multimedia” by using any sans serif typeface.
(4 marks)
- (e) Sketch the following standard text format for the typography that produced in question Q1(d):
 - (i) kerning
 - (ii) x-height
 - (iii) point size(6 marks)

Q2 Video is a combination of audio and image frame series that parallel with time.

- (a) List **TWO (2)** types of video signal.
(2 marks)
- (b) Clarify the differences between both video signal in question Q2(a).
(4 marks)
- (c) Explain **TWO (2)** advantages of video usage in multimedia application.
(4 marks)

(d) Mr Ali is one of the member in multimedia development team at Syarikat Produksi Multimedia Hannani. He had been assigned for recording audio and video for developing multimedia presentation.

(i) Propose **TWO (2)** video editing software that can be used by Mr Ali.

(4 marks)

(ii) Produce a guide of the audio recording process including the process of inserting the recorded media into multimedia presentation for Mr Ali.

(6 marks)

Q3 As a Diploma of Information Technology student, you had been appointed as project manager of multimedia application production with the title is "Say No to Smoking".

(a) Name **TWO (2)** software that can be used to produce the application.

(2 marks)

(b) Clarify **TWO (2)** characteristics that project manager must have to ensure the project run smoothly.

(4 marks)

(c) Explain **TWO (2)** objectives that need to be achieved in the project.

(4 marks)

(d) Draw **FIVE (5)** set of complete storyboard frames for the introduction montage of the application.

(10 marks)

Q4 In order to produce a good user interface, a designer should established interaction style that to be used in the multimedia application.

(a) State the definition of interaction style.

(2 marks)

(b) Clarify **TWO (2)** interaction style in multimedia application.

(4 marks)

- (c) Explain **TWO (2)** importance of producing a correct interaction style in multimedia application.

(4 marks)

- (d) (i) **FIGURE Q4** is an interface of food order application in a restaurant.

By considering the use of interaction style, propose **TWO (2)** ways of improving the interface of the application.

(4 marks)

- (ii) Sketch the interface in Figure Q4 by considering the proposal in Q4(d)(i).

(6 marks)

Q5 **FIGURE Q5** is a website that contain hypertext and hypermedia.

- (a) State the definition of hypermedia.

(2 marks)

- (b) Elaborate **TWO (2)** problems that will occur if the hypermedia design is not good.

(4 marks)

- (c) Explain **TWO (2)** important component of a hypertext.

(4 marks)

- (d) Hypertext structure consists of hierarchy structure, grid structure and combination structure.

Draw all the hipertext structure.

(10 marks)

Q6 A good user interface design is important to ensure the successful of an application software because basically user assess the application software based on the interface rather than its function.

- (a) State the definition of graphical user interface (GUI).

(2 marks)

- (b) Explain **FOUR (4)** steps to be taken in designing user interface.

(8 marks)

- (c) Incredible Joy Company sells and distributes health care product. The manager of the company plan to develop website for the purpose of online selling.

Sketch the main interface of the website by using the characteristics of GUI such as windows, icon, pointer and graphic.

(10 marks)

Q7 Multimedia is a useful tool to improve business communication quality. Business communication such as communication related to employee, product promotion, customer information and reports for investor can be presented in the form of multimedia.

- (a) State **TWO (2)** categories of multimedia application.

(2 marks)

- (b) Briefly explain **FOUR (4)** advantages of multimedia application in business.

(8 marks)

- (c) Propose **FIVE (5)** ideas on how to use multimedia in business marketing.

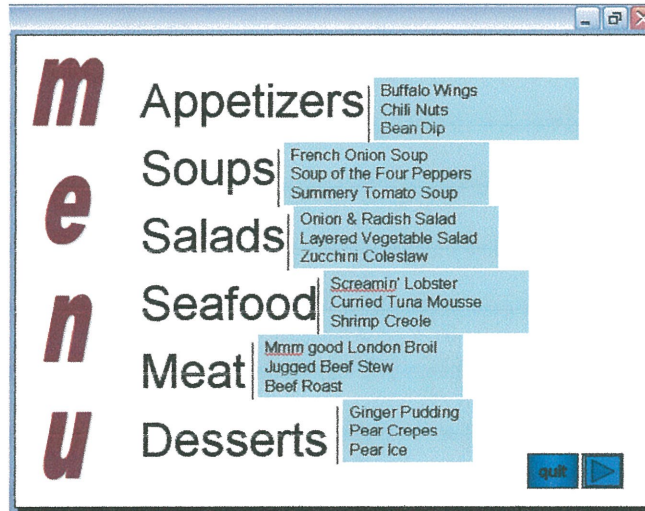
(10 marks)

END OF QUESTIONS

PEPERIKSAAAN AKHIR
FINAL EXAMINATION

SEMESTER / SESI : SEM 1 / 2014/2015
SEMESTER / SESSION : PROGRAMME
KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA
COURSE

PROGRAM : 2 DAT
KOD KURSUS : DAT 11403
COURSE CODE



RAJAH S4/FIGURE Q4



RAJAH S5/FIGURE Q5