



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI  
TUN HUSSEIN ONN**

**PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER I  
SESI 2006/2007**

NAMA MATA PELAJARAN : MULTIMEDIA PENGARANGAN

KOD MATA PELAJARAN : BIT 3183

KURSUS : 3 BIT

TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006

JANGKA MASA : 3 JAM

ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 4 MUKA SURAT

**BAHAGIAN A**

Arahan: Jawab **SEMUA** soalan.

- S1** Untuk menentukan konsep sesuatu aplikasi multimedia, penentuan kandungan (*content*), antaramuka dan kebolehgunannya perlu dikenalpasti sebelum proses pembangunan dimulakan. Ini membolehkan maklumat dapat diorganisasikan dengan baik serta mengelakkan kekeliruan kepada pengguna.
- (a) Apakah cara yang terbaik untuk membolehkan kandungan program dicapai oleh pengguna tanpa melibatkan kompleksiti yang tinggi?  
(6 markah)
- (b) Bincangkan perkaitan di antara kandungan program, antaramuka dan kebolehgunaannya.  
(9 markah)
- (c) Terangkan dengan ringkas mengenai Antaramuka Modal.  
(5 markah)
- S2** Untuk membina satu aplikasi multimedia yang menarik, paparan skrin memainkan peranan yang penting dalam menyampaikan maklumat dengan berkesan. Ketidakeimbangan dalam merekabentuk paparan skrin menyebabkan pengguna merasa tidak terarah dan cepat bosan.
- (a) Terangkan **TIGA (3)** jenis keseimbangan skrin yang perlu dipertimbangkan dalam membina satu paparan skrin yang baik.  
(8 markah)
- (b) Lakarkan **TIGA (3)** antaramuka yang mewakili ketiga-tiga keseimbangan skrin di atas.  
(12 markah)

**S3** Model ADDIE merupakan salah satu model yang popular dalam rekabentuk instruksi pembangunan multimedia. Kebanyakan koswer multimedia telah dibangunkan menggunakan model ini.

(a) Apakah fasa-fasa yang terlibat dalam Model ADDIE? (5 markah)

(b) Terangkan dengan ringkas aktiviti-aktiviti yang terlibat dalam setiap fasa. (10 markah)

(c) Sebagai seorang pakar kandungan, apakah yang akan dilakukan sekiranya anda mempunyai isi kandungan atau maklumat yang banyak untuk dimasukkan dalam projek multimedia anda? (5 markah)

**S4** Anda telah diberikan satu tugas untuk membangunkan satu projek multimedia *edutainment* yang bertujuan untuk melatih pelajar memahirkan diri dalam pengaturcaraan Java. Di dalam kertas kerja yang disediakan, anda perlu menyatakan justifikasi anda dalam memilih pakej pengarangan. Justifikasikan pilihan anda dengan membincangkan perkara-perkara berikut:

- (i) Keperluan anda
- (ii) Antaramuka pengguna
- (iii) Keperluan mereka bentuk
- (iv) Keperluan media
- (v) Maklumat-maklumat lain yang difikirkan perlu

(20 markah)

**S5** (a) Senaraikan **ENAM (6)** faktor utama yang perlu dipertimbangkan sebelum mencipta laman web. (6 markah)

(b) Di dalam pengarangan web terdapat beberapa pertimbangan bagi rekabentuk umum seperti:

- (i) *Look and Feel*
- (ii) *Navigation Design*
- (iii) *Corporate Presence*

Huraikan mana-mana **DUA (2)** dari senarai di atas.

(8 markah)

- (c) Apakah **DUA (2)** jenis format fail grafik yang kerap digunakan dalam pembangunan laman web. Bincangkan tentang limitasi dan keupayaan kedua-dua format fail grafik tersebut.

(6 markah)