



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN
HUSSEIN ONN**

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

NAMA MATA PELAJARAN : ANTARAMUKA MANUSIA
MESIN
KOD MATA PELAJARAN : BIT 3163
KURSUS : 3 BIT
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB **SEMUA** SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 2 MUKA SURAT

Arahan : Jawab **SEMUA** soalan.

- S1** (a) Terangkan maksud interaksi manusia dengan mesin?
(8 markah)
- (b) Berikan **DUA (2)** kepentingan interaksi manusia dengan mesin dari aspek produktiviti dan keselamatan.
(8 markah)
- S2** Anda telah diminta untuk membangunkan sebuah permainan 3 dimensi di dalam persekitaran realiti maya. Pada pendapat anda, huraikan **TIGA (3)** peranti input yang paling sesuai digunakan sebagai medium interaksi di antara pengguna dengan persekitaran realiti maya.
(10 markah)
- S3** Anda pergi ke bank untuk mendepositkan wang ke dalam akaun bank. Pegawai bank yang di temui menunjukkan satu mesin yang menurut beliau boleh digunakan untuk memasukkan wang ke dalam akaun. Ini adalah pertama kali anda menggunakan mesin tersebut.
- (a) Pada pendapat anda, dapatkah anda menggunakan mesin tersebut tanpa bantuan dari sesiapa? Terangkan.
(10 markah)
- (b) Adakah anda rasa antara muka yang digunakan memudahkan?
(10 markah)
- S4** Papan kekunci QWERTY dihasilkan oleh Scholes pada tahun 1874. Pada pendapat anda, walaupun papan kekunci QWERTY banyak berasaskan kepada paten perkataan dalam Bahasa Inggeris, mengapakah kita di Malaysia juga menggunakan papan kekunci yang sama?
(10 markah)
- S5** Semasa mereka bentuk antara muka, mengapakah nilai estetik perlu dipertimbangkan dengan berhati-hati?
(10 markah)