



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER II
SESI 2011/2012**

NAMA KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA
KOD KURSUS : DAT 11403
PROGRAM : 3 DAT
TARIKH PEPERIKSAAN : MAC 2012
JANGKA MASA : 2 ½ JAM
ARAHAN : JAWAB EMPAT (4) SOALAN
SAHAJA DARIPADA LIMA (5)
SOALAN.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI SEBELAS (11) MUKA SURAT

SOALAN DI DALAM BAHASA MELAYU

S1 Rajah S1(a) dan S1(b) menunjukkan 2 contoh penghasilan grafik oleh komputer.

(a) Nyatakan jenis grafik komputer bagi kedua-dua imej tersebut.

(2 markah)

(b) Senaraikan **EMPAT (4)** perisian penghasilan grafik yang terdapat di pasaran.

(4 markah)

(c) Sekiranya imej di dalam Rajah S1 perlu dibesarkan skalanya, imej yang manakah akan menghasilkan kualiti yang lebih baik. Huraikan **DUA (2)** sebab anda memilih jenis grafik tersebut.

(5 markah)

(d) Terangkan kegunaan format fail *.gif*, *.tiff* dan *.pict*.

(6 markah)

(e) Jelaskan **DUA (2)** perbezaan bagi setiap jenis grafik yang dinyatakan dalam S1(a).

(8 markah)

S2 Pembangunan multimedia biasanya bukan usaha perseorangan. Kumpulan pembangunan projek multimedia biasanya terdiri daripada individu yang berlainan bidang.

(a) Nyatakan **DUA (2)** sebab mengapa pendekatan kumpulan penting untuk membangunkan projek multimedia.

(4 markah)

(b) Senaraikan **LIMA (5)** peranan dalam kumpulan pembangunan multimedia.

(5 markah)

(c) Jelaskan **DUA (2)** ciri seorang perekabentuk multimedia yang baik.
(4 markah)

(d) Anda telah diberikan tugas untuk membangunkan e-pembelajaran multimedia dalam kumpulan yang terdiri daripada empat orang. Pilih peranan bagi setiap ahli kumpulan dan terangkan spesifikasi tugas bagi setiap peranan yang telah dipilih.
(12 markah)

S3 Rajah S3 menunjukkan antaramuka pengguna bergrafik (GUI) bagi sistem pesanan makanan interaktif.

(a) Senaraikan **DUA (2)** prinsip untuk menghasilkan GUI yang baik.
(4 markah)

(b) Senaraikan **LIMA (5)** ciri antaramuka GUI.
(5 markah)

(c) Terangkan secara ringkas mengapa antaramuka pada Rajah S3 merupakan sebuah antaramuka yang mempunyai ciri-ciri GUI.
(8 markah)

(d) Cadangkan **EMPAT (4)** cara bagaimana untuk memperbaiki GUI dalam Rajah S3.
(8 markah)

S4 Operasi web bergantung kepada hiperteks dan hipermedia kerana ia mewujudkan interaksi dengan pengguna.

(a) Berikan definisi bagi istilah-istilah berikut:

- (i) *link*
- (ii) nod
- (iii) hipermedia
- (iv) hiperteks

(8 markah)

- (b) Anda dikehendaki menghasilkan slaid interaktif berkaitan jenis-jenis perkakasan komputer. Tajuk- tajuk bagi setiap slaid persembahan tersebut adalah seperti berikut:

- Jenis-jenis Perkakasan Komputer
- Perkakasan Input
- Perkakasan Output
- Perkakasan Sistem
- Perkakasan Storan

Lakarkan bentuk navigasi berikut bagi slaid persembahan di atas:

- (i) struktur hierarki
- (ii) struktur linear

(5 markah)

- c) Hipermedia menggabungkan hiperteks dan multimedia. Cadangkan penyelesaian hipermedia bagi situasi berikut:

- (i) laman web yang mengandungi teks berbahasa Hawaii
- (ii) laman web lukisan pelan lantai sebuah pejabat
- (iii) laman web mengandungi versi digital majalah seni
- (iv) laman web lirik lagu

(12 markah)

S5 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. Berikan **SATU (1)** contoh bagi setiap kategori.

(4 markah)

- (b) Senaraikan **LIMA (5)** bentuk ancaman atau masalah yang dihadapi dalam bidang multimedia.

(5 markah)

- (c) Terangkan secara ringkas **TIGA (3)** kelebihan aplikasi multimedia dalam perniagaan.

(6 markah)

- (d) Huraikan **LIMA (5)** idea bagaimana untuk menggunakan multimedia dalam pemasaran perniagaan.

(10 markah)

QUESTIONS IN ENGLISH.

Q1 Figure Q1 (a) and Q1 (b) shows **TWO (2)** example of graphics generated by computer.

(a) State types of computer graphics for each of the figure.

(2 marks)

(b) List **FOUR (4)** graphics software those are available at the market.

(4 marks)

(c) If image in Figure Q1 is scale to the larger size, which of the image that can produce better quality. Explain **TWO (2)** reasons why you choose that image.

(5 marks)

(d) Explain the use of file format *.gif*, *.tiff* and *.pict*.

(6 marks)

(e) Explain **TWO (2)** differences between each type of graphics as stated in Q1 (a).

(8 marks)

Q2 Multimedia development is usually not a one person show. A typical team for developing multimedia project consists of people from different field.

(a) State **TWO (2)** reasons why team approach is important in developing multimedia project.

(4 marks)

(b) List **FIVE (5)** roles in multimedia development team.

(5 marks)

(c) Explain **TWO (2)** characteristics of a good multimedia designer.

(4 marks)

(d) You were assigned to develop an e-learning multimedia with a group of four people. Choose the role of each group member and explain the job specification for each of the chosen role.

(12 marks)

Q3 Figure Q3 shows the graphical user interface (GUI) of interactive food ordering system.

(a) List **TWO (2)** principles of a good GUI.

(4 marks)

(b) List **FIVE (5)** characteristics of GUI.

(5 marks)

(c) Briefly explain why the interface in Figure Q3 can be considered as GUI?

(8 marks)

(d) Suggest **FOUR (4)** recommendations on how to improve the GUI in Figure Q3.

(8 marks)

Q4 The operation of the web relies mainly on hypertext and hypermedia as its means of interacting with users.

(a) Define the following terms:

- (i) link
- (ii) node
- (iii) hypermedia
- (iv) hypertext

(8 marks)

(b) You were asked to produce interactive slide about types of computer hardware. The followings are the titles of each presentation slide:

- Types of Computer Hardware
- Input Hardware
- Output Hardware
- System Hardware
- Storage Hardware

Sketch the following navigation form for all the presentation slides:

- (i) hierarchy structure
- (ii) linear structure

(5 marks)

b) Hypermedia simply combines hypertext and multimedia. Suggest the hypermedia solution for the following situation:

- (i) a web page contains text on the Hawaiian language
- (ii) a web page of office floor drawing plan
- (iii) a web page contains digital version of an art magazine
- (iv) a web page of song lyrics

(12 marks)

Q5 Multimedia is a very powerful tool for enhancing the quality of business communications. The business communications such as employee related communications, product promotions, customer information, and reports for investors can be presented in multimedia form.

(a) State the categorization of multimedia application. Give an example of each category.

(4 marks)

(b) List **FIVE (5)** threads or problems related to multimedia field.

(5 marks)

(c) Briefly explain **THREE (3)** advantages of multimedia application in business.

(6 marks)

- (d) Explain **FIVE (5)** main ideas on how to use multimedia for business marketing.

(10 marks)

PEPERIKSAAAN AKHIR
FINAL EXAMINATION

SEMESTER / SESI
SEMESTER / SESSION
KURSUS
COURSE

: SEM II / 2011/2012
: KONSEP
MULTIMEDIA

PROGRAM : **3 DAT**
PROGRAMME
KOD KURSUS : **DAT 11403**
COURSE CODE



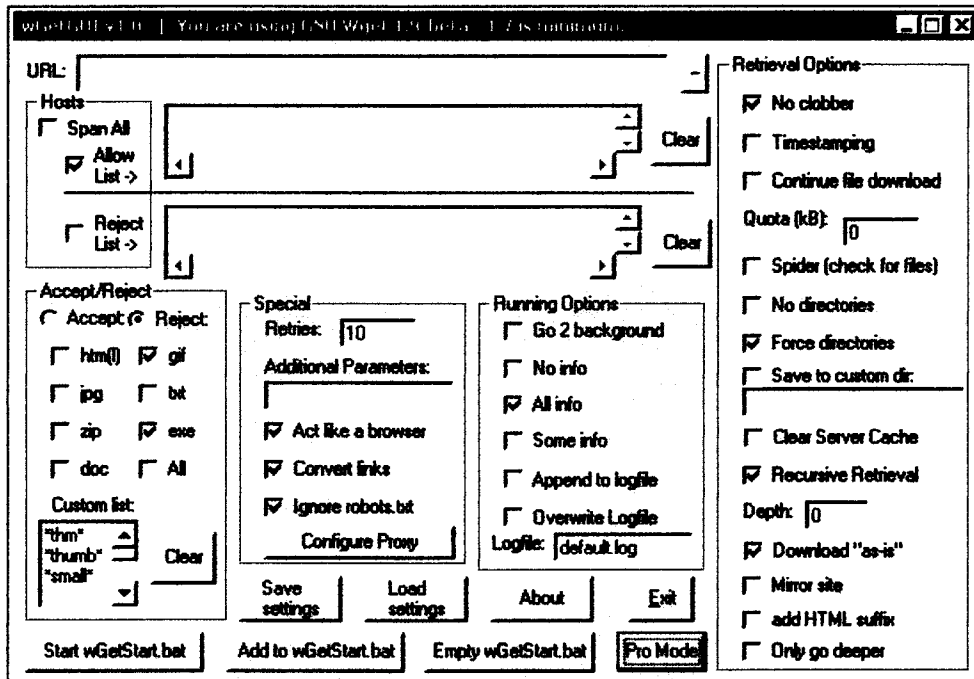
RAJAH S1/ FIGURE 01

PEPERIKSAAAN AKHIR
FINAL EXAMINATION

SEMESTER / SESI
SEMESTER / SESSION
KURSUS
COURSE

: SEM II 2011/2012
: KONSEP
MULTIMEDIA

PROGRAM : **3 DAT**
PROGRAMME
KOD KURSUS : **DAT 11403**
COURSE CODE



RAJAH S3/ FIGURE O3