

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER II
SESI 2016/2017**

NAMA KURSUS : INTERAKSI MANUSIA DAN
KOMPUTER
KOD KURSUS : BBP 20103
KOD PROGRAM : BBF
TARIKH PEPERIKSAAN : JUN 2017
JANGKA MASA : 3 JAM
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

TERBUKA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **TIGA (3)** MUKA SURAT

SULIT

SULIT

BBP 20103

- S1**
- a) Huraikan maksud *sensory memory*, *short-term memory* dan *long-term memory*?
(6 markah)
 - b) Jelaskan tiga (3) implikasi emosi (*emotion*) dalam rekabentuk antaramuka.
(6 markah)
 - c) Bincangkan sama ada perisian Microsoft Word mempunyai ciri-ciri *direct manipulation interface* atau tidak untuk mengedit dokumen berdasarkan kriteria Shneiderman.
(8 markah)
- S2**
- a) Terdapat empat fasa utama dalam proses rekabentuk interaksi (*interaction design process*). Terangkan proses-proses tersebut.
(10 markah)
 - b) Huraikan tiga (3) kepentingan senario dalam rekabentuk interaksi.
(6 markah)
 - c) Jelaskan dua (2) cara atau kaedah yang boleh digunakan untuk mengukur kebolegunaan dari aspek kecekapan (*efficiency*) berdasarkan ISO 9241.
(4 markah)
- S3**
- a) Apakah maksud *gulf of execution* dalam model Donald Norman?
(2 markah)
 - c) Jelaskan prinsip rekabentuk *internal consistency*, *external consistency* dan *affordances* dalam mereka bentuk pengajaran berasaskan web.
(6 markah)
 - d) 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 and click*.
(12 markah)

TERBUKA

- S4**
- a) Huraikan maksud *hypertext*. (4 markah)
 - b) Jelaskan maksud rekabentuk universal untuk pembelajaran (universal design for learning). (4 markah)
 - c) Terdapat tiga prinsip utama dalam rekabentuk universal untuk pembelajaran (universal design for learning). Huraikan tiga (3) garis panduan untuk setiap prinsip tersebut berserta contoh yang bersesuaian. (12 markah)
- S5**
- a) Teori Gestalt perlu dipertimbangkan dalam merekabentuk pengajaran berasaskan web. Huraikan dua (2) prinsip Gestalt yang boleh mempengaruhi rekabentuk skrin pengajaran berasaskan web. (4 markah)
 - b) Proses terakhir dalam pembangunan sesebuah pembelajaran dalam talian ialah penilaian. Nyatakan tiga (3) kaedah penilaian pakar dan tiga (3) kaedah penilaian pengguna yang boleh digunakan dalam proses penilaian sesebuah pembelajaran dalam talian. (6 markah)
 - c) Terangkan lima (5) kriteria *hueristic* oleh Nielsen dalam menilai sesebuah pembelajaran dalam talian (10 markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA