

SULIT



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI**

**BAHAGIAN PEPERIKSAAN DAN PENILAIAN
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI**

JABATAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

PEPERIKSAAN AKHIR

SESI II : 2023/2024

DFP30033 : HUMAN COMPUTER INTERACTION

TARIKH : 08 JUN 2024

MASA : 8.30 PAGI - 10.30 PAGI (2 JAM)

Kertas ini mengandungi **DUA PULUH SATU (21)** halaman bercetak.

Bahagian A: Objektif (30 soalan)

Bahagian B: Struktur (2 soalan)

Dokumen sokongan yang disertakan : Tiada

JANGAN BUKA KERTAS SOALAN INI SEHINGGA DIARAHKAN

(CLO yang tertera hanya sebagai rujukan)

SULIT

SECTION B : 55 MARKS**BAHAGIAN B : 55 MARKAH****INSTRUCTION:**

This section consists of **TWO (2)** structured questions. Answer ALL questions.

ARAHAN :

Bahagian ini mengandungi DUA (2) soalan berstruktur. Jawab semua soalan.

QUESTION 1**SOALAN 1**

- CLO1 (a) (i) List **FOUR (4)** input and output channels which use to receive and response information in daily life.
Senaraikan EMPAT (4) saluran 'input' dan 'output' yang digunakan untuk menerima maklumat dalam kehidupan seharian.
- [4 Marks]
[4 Markah]
- CLO1 (ii) Explain **TWO (2)** characteristics for the following interface style :
Terangkan DUA (2) ciri-ciri untuk gaya antara muka berikut :
- a) Menus
Menu
- b) Form - fills
Borang - pengisian
- c) Command line interface
Antara muka baris arahan
- [6 Marks]
[6 Markah]
- CLO1 (iii) Explain **TWO (2)** main issues of ergonomics in our community.
Terangkan TWO (2) isu utama tentang ergonomik dalam komuniti.
- [4 Marks]
[4 Markah]

- CLO1 (b) (i) List **THREE (3)** examples of Software Development Life Cycle (SDLC) model.
Senaraikan TIGA (3) contoh model Kitaran Hayat Pembangunan Perisian (SDLC).
- [3 Marks]
[3 Markah]
- CLO1 (ii) Explain the following concept:
Terangkan konsep berikut:
- a) Usability engineering
Kejuruteraan kebolehgunaan
- b) Iterative design
Reka bentuk berulang
- [4 Marks]
[4 Markah]
- CLO1 (iii) Describe any **TWO (2)** of Schneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design.
Terangkan mana-mana DUA (2) Schneiderman's Eight Golden Rules Reka bentuk antaramuka.
- [4 Marks]
[4 Markah]

QUESTION 2**SOALAN 2**

- CLO1 (a) (i) Describe Heuristic Evaluation.
Terangkan penilaian Heuristik.
- [3 Marks]
[3 Markah]
- CLO1 (ii) Construct **TWO (2)** scalar questionnaires to evaluate the MD Boutique Online website.
Bina DUA (2) soalan berskala untuk menilai sistem dalam talian MD Boutique Online website.
- [4 Marks]
[4 Markah]
- CLO1 (b) (i) List **SEVEN (7)** principles of universal design of interactive system.
Senaraikan TUJUH (7) prinsip reka bentuk universal sistem interaktif.
- [7 Marks]
[7 Markah]
- CLO1 (ii) Explain touch in interface and gesture recognition interface with **ONE (1)** example for both interfaces.
Terangkan sentuhan dalam antara muka dan antara muka pengecaman gerak isyarat dengan SATU (1) contoh untuk kedua-dua antara muka.
- [5 Marks]
[5 Markah]
- CLO1 (iii) Explain Biometric Acces Control and Narrator as accessibility in user interface with **ONE (1)** example for both user interfaces.
Terangkan Biometrik akses and Narrator sebagai kebolehaksesan dalam antara muka pengguna dengan SATU (1) contoh untuk kedua-dua antara muka pengguna.
- [5 Marks]
[5 Markah]

CLO1

(iv) Describe **THREE (3)** comparisons between mobile computing and wearable computing.

Jelaskan TIGA (3) perbandingan antara pengkomputeran mudah alih dan pengkomputeran boleh pakai.

[6 Marks]

[6 Markah]

END OF QUESTIONS

SOALAN TAMAT