



**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 & KOMUNIKASI

PEPERIKSAAN AKHIR

SESI II : 2025/2026

DFK30023 : USER EXPERIENCE FUNDAMENTALS

TARIKH : 12 MEI 2026

MASA : 8.30 PAGI - 10.30 PAGI (2 JAM)

Kertas soalan ini mengandungi **DUA PULUH ENAM (26)** 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)

TERBUKA

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 **THREE (3)** computer hardware use in Human Computer Interaction (HCI).
Senaraikan TIGA (3) perkakasan komputer yang digunakan dalam Interaksi Manusia-Komputer (HCI).
[3 marks]
[3 markah]
- CLO1 (ii) Explain **THREE (3)** examples of various interface style.
Terangkan TIGA (3) contoh pelbagai gaya antaramuka (Interface Style).
[6 marks]
[6 markah]
- CLO1 (iii) Elaborate **TWO (2)** human factors (ergonomics) that should be considered in user interface design. Provide suitable examples from everyday technology use.
Huraikan DUA (2) faktor manusia (ergonomik) yang perlu dipertimbangkan dalam reka bentuk antara muka pengguna. Berikan contoh yang sesuai daripada penggunaan teknologi harian.
[4 marks]
[4 markah]

TERBUKA

CLO1	(b) (i)	State the concept of usability in user interface design. <i>Nyatakan konsep kebolegunaan (usability) dalam reka bentuk antaramuka pengguna.</i>	[2 marks] [2 markah]
CLO1	(ii)	Explain the Issue-Based Information System (IBIS) approach in interaction design with inserting together the main components. <i>Terangkan pendekatan Issue-Based Information System (IBIS) dalam reka bentuk interaksi dengan memasukkan komponen utamanya.</i>	[4 marks] [4 markah]

TERBUKA

CLO1

(c)

A student is using a new e-wallet application for the first time. When they want to make a payment, the “Pay” button is located at the bottom of the screen, similar to most other applications they have used before. After pressing the button, the system displays “Payment Successful” message along with a notification sound. In addition, the menu layout and icons in the application are similar to other e-wallet applications previously used by the student.

Seorang pelajar menggunakan aplikasi e-wallet baharu buat kali pertama. Apabila dia ingin membuat pembayaran, butang “Pay” berada di bahagian bawah skrin seperti kebanyakan aplikasi lain yang pernah digunakan sebelum ini. Selepas menekan butang tersebut, sistem memaparkan “Payment Successful” bersama bunyi notifikasi. Selain itu, susun atur menu dan ikon dalam aplikasi tersebut hampir sama dengan aplikasi e-wallet lain yang pernah digunakan oleh pelajar tersebut.

Figure B1c(i) / Rajah B1c(i)

- (i) Based on scenario in Figure B1c(i), apply **TWO (2)** sub-category principles under learnability principle with demonstrating each sub-category principle relates to the statement in the scenario.

*Berdasarkan Rajah B1c(i), gunakan **DUA (2)** sub-kategori prinsip di bawah prinsip kebolehpelajaran dengan menunjukkan setiap sub-kategori prinsip berkaitan pernyataan di dalam senario.*

TERBUKA

[5 marks]

[5 markah]

QUESTION 2**SOALAN 2**

CLO1

- (a) (i) Explain the purpose of Cognitive Walkthrough in evaluating a user interface.

Terangkan tujuan Cognitive Walkthrough dalam menilai antaramuka pengguna.

[2 marks]

[2 markah]

CLO1

- (ii) Elaborate the **THREE (3)** components of the GOMS model used to represent purposeful interaction between users and computer systems.

*Huraikan **TIGA (3)** komponen model GOMS yang digunakan untuk mewakili interaksi bertujuan antara pengguna dan sistem komputer.*

[6 marks]

[6 markah]

TERBUKA

CLO1

A food delivery application is being evaluated after users reported several system issues:

- The application frequently crashes when placing orders.
- The application responds slowly during lunch and dinner peak hours.
- User are worried about the safety of their payment information.

Sebuah aplikasi penghantaran makanan sedang dinilai selepas pengguna melaporkan beberapa masalah system:

- Aplikasi kerap terhenti (crash) semasa membuat pesanan.*
- Aplikasi bertindak balas dengan perlahan semasa waktu puncak makan tengah hari dan malam.*
- Pengguna bimbang tentang keselamatan maklumat pembayaran mereka.*

Figure B2a(iii) / Rajah B2a(iii)

- (iii) Based on scenario in Figure B2a(iii), apply **THREE (3)** software quality characteristics based on ISO 25010 by showing each characteristics addresses the issues.

*Berdasarkan Rajah B2a(iii), gunakan **TIGA (3)** ciri-ciri kualiti perisian berdasarkan ISO 25010 dengan menunjukkan setiap ciri menangani isu tersebut.*

TERBUKA

[7 marks]

[7 markah]

- CLO1 (b) (i) State the purpose of Universal Design in user interface design.
Nyatakan tujuan Reka Bentuk Sejagat dalam reka bentuk antara muka pengguna.
[2 marks]
[2 markah]
- CLO1 (ii) Explain **TWO (2)** Universal Design principles in UI/UX design.
Terangkan DUA (2) prinsip Reka Bentuk Sejagat dalam reka bentuk UI/UX.
[4 marks]
[4 markah]
- CLO1 (iii) Compare mobile computing and wearable computing in emerging technologies.
Bandingkan pengkomputeran mudah alih dan pengkomputeran boleh pakai dalam teknologi baharu.
[4 marks]
[4 markah]
- CLO1 (c) (i) Discuss **THREE (3)** ways that emerging technologies changes user interface and user experience design. Provide relevant examples for each.
Bincangkan TIGA (3) cara teknologi baharu mengubah reka bentuk antaramuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Berikan contoh yang sesuai bagi setiap cara.
[6 marks]
[6 markah]

TERBUKA

END OF QUESTIONS

SOALAN TAMAT