

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 : 2024/2025

DFP30033 : HUMAN COMPUTER INTERACTION

TARIKH : 21 MEI 2025

MASA : 8.30 PAGI – 10.30 PAGI (2 JAM)

Kertas ini mengandungi **DUA PULUH (20)** 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 the **FOUR (4)** examples of output device.
Senaraikan EMPAT (4) contoh peranti output.

[4 marks]

[4 markah]

- (ii) Explain **TWO (2)** types of human memory.
Terangkan DUA (2) jenis ingatan manusia.

[4 marks]

[4 markah]

- (iii) Explain the following interface styles.
Terangkan jenis antaramuka yang berikut.

a. Menu

Menu

b. Natural Language

Bahasa Semula Jadi

c. 3D Interface

Antara muka 3D

[6 marks]

[6 markah]

- CLO1 (b) (i) List **THREE (3)** principles to support usability in interactive system design.
Senaraikan TIGA (3) prinsip untuk menyokong kebolegunaan dalam reka bentuk sistem interaktif.
- [3 marks]
[3 markah]
- (ii) Describe **TWO (2)** principles of flexibility in interactive system design.
Huraikan DUA (2) prinsip fleksibiliti dalam reka bentuk sistem interaktif.
- [4 marks]
[4 markah]
- (iii) Differentiate between Design Space Analysis and Psychological Design Rationale.
Bezakan antara Analisis Ruang Reka Bentuk dan Rasional Reka Bentuk Psikologi.
- [4 marks]
[4 markah]

QUESTION 2

SOALAN 2

CLO1

(a) (i)

Visibility of status are the characteristics of Nielsen's Heuristic.
Keterlihatan status adalah salah satu ciri Heuristik Nielsen.

Figure 2(a)(i) / *Rajah 2(a)(i)*

Describe the characteristic with **ONE (1)** suitable example based on statement in Figure 2(a)(i).

Huraikan ciri-ciri dengan SATU (1) contoh yang sesuai berdasarkan pernyataan dalam Rajah 2(a)(i).

[3 marks]

[3 markah]

- (ii) Construct **TWO (2)** open-ended questions that Explore the Effect of Classroom Environment on Student Engagement in High School Education.

Bina DUA (2) soalan terbuka yang Meneroka Kesan Persekitaran Kelas terhadap Penglibatan Pelajar di Pendidikan Sekolah Tinggi.

[4 marks]

[4 markah]

- CLO1 (b) (i) List the **SEVEN (7)** Principles of Universal Design for Interactive System.
Senarikan TUJUH (7) prinsip Reka bentuk Universal bagi Sistem Interaktif.
- [7 marks]
[7 markah]
- (ii) Describe the interface design for alternative modes of handwriting and gesture with an example.
Terangkan reka bentuk antara muka untuk mod tulisan tangan dan isyarat alternatif beserta contoh.
- [6 marks]
[6 markah]
- (iii) Explain **ONE (1)** difference between mobile computing and wearable computing with an example.
Terangkan SATU (1) perbezaan antara pengkomputeran mudah alih dan pengkomputeran boleh pakai beserta contoh.
- [6 marks]
[6 markah]
- (iv) Discuss **TWO (2)** impacts of emerging technologies towards user interface in the society.
Bincangkan DUA (2) kesan teknologi yang muncul ke atas antara muka pengguna dalam masyarakat.
- [4 marks]
[4 markah]

SOALAN TAMAT