

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 I : 2024/2025

DFP30033 : HUMAN COMPUTER INTERACTION

TARIKH : 23 NOVEMBER 2024

MASA : 2.30 PETANG – 4.30 PETANG (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 input device.

Senaraikan EMPAT (4) contoh peralatan input.

[4 marks]

[4 markah]

- (ii) Explain **TWO (2)** importance of user interface design.

Terangkan DUA (2) kepentingan reka bentuk antara muka.

[4 marks]

[4 markah]

- (iii) Explain the following interface styles.

Terangkan jenis antaramuka yang berikut.

- a. Command line interface

Antara muka baris arahan

- b. WIMP interface: window, icon, menu and pointers

Antara muka WIMP: tettingkap, ikon, menu dan penunjuk

- c. Form-fill and spreadsheet

Isi borang dan hamparan

[6 marks]

[6 markah]

CLO1

- (b) (i) List **THREE (3)** Schneiderman's Eight Golden Rules of interface design.

Senaraikan TIGA (3) Schneiderman's Eight Golden Rules bagi reka bentuk antara muka.

[3 marks]

[3 markah]

- (ii) Describe **TWO (2)** Schneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design.

Huraikan DUA (2) Schneiderman's Eight Golden Rules bagi reka bentuk antara muka.

[4 marks]

[4 markah]

- (iii) Differentiate between Process Oriented Design Rationale and Design Space Analysis.

Bezakan antara Rasional Reka Bentuk Berorientasikan Proses dan Analisis Ruang Reka Bentuk.

[4 marks]

[4 markah]

QUESTION 2**SOALAN 2**

CLO1

(a) (i)

Consistency and standards are the characteristics of Nielsen's Heuristic.

Consistency dan standard adalah 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 tersebut 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 Impact of Different Study Techniques on Students' Test Scores.

*Bina **DUA (2)** soalan terbuka yang Meneroka Kesan Teknik Belajar yang Berbeza terhadap Markah Ujian Pelajar.*

[4 marks]

[4 markah]

CLO1

(b) (i)

List the **SEVEN (7)** Principles of Universal Design for Interactive System.

*Senarikan **TUJUH (7)** prinsip Rekabentuk Universal bagi Sistem Interaktif.*

[7 marks]

[7 markah]

- (ii) Describe the interface design for alternative modes of touch and sound with an example.

Terangkan reka bentuk antara muka untuk mod sentuhan dan bunyi alternatif beserta contoh.

[6 marks]

[6 markah]

- (iii) Explain **ONE (1)** difference between mobile computing and wearable computing with an example.

Terangkan perbezaan antara pengkomputeran mudah alih dan pengkomputeran boleh pakai beserta contoh.

[6 marks]

[6 markah]

- (iv) Give **TWO (2)** examples of accessibility features in biometric access control and narrator.

*Berikan **DUA (2)** contoh ciri kebolehcapaian dalam kawalan capaian biometrik dan narator.*

[4 marks]

[4 markah]

SOALAN TAMAT