SULIT

UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR
(DALAM TALIAN)
SEMESTER II
SESI 2020/2021

NAMA KURSUS	:	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER
KOD KURSUS	:	BBU 20103
KOD PROGRAM	:	BBF
TARIKH PEPERIKSAAN	:	JULAI 2021
JANGKA MASA	:	2 JAM 30 MINIT
ARAHAN	:	JAWAB **SEMUA** SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **DUA PULUH DUA (22)** MUKA SURAT

SULIT

BAHAGIAN A

S1 Pilih kenyataan yang menggambarkan persamaan antara manusia dan komputer.

A terima input, hasilkan output dan proses maklumat di antaranya
B terima input, terima output dan proses maklumat di antaranya.
C terima input dan uruskan output.
D proses input dan hasilkan output.

S2 Manakah antara berikut yang tepat menerangkan tentang definisi interaksi manusia komputer?

A perisian grafik
B kotak dialog
C ikon
D petunjuk

S3 Reka bentuk interaktif mendefinisikan struktur dan tingkah laku sistem interaktif

A Betul
B Salah

S4 HCI adalah satu disiplin berkenaan dengan reka bentuk dan pelaksanaan sistem pengkomputeran interaktif untuk kegunaan manusia.

A Betul
B Salah

S5 Manakah antara berikut merupakan pengaruh utama terhadap interaksi manusia komputer?

A Kesihatan
B Rangkaian Komputer
C Psikologi Kognitif
D Sistem Operasi Komputer

S6 Konsistensi, kebolehbelajaran, kebolehan membuat pilihan dan pemerhatian, Kebolehan menjangka dan memberi maklumbalas adalah antara prinsip rekabentuk intraktif

A Betul
B Salah

S7 Kepuasan adalah satu terma dalam konteks interaksi manusia komputer yang membawa kepada kesan yang positif melalui

A simpanan dari sistem pembelian
B penilaian pengguna terhadap penggunaan sistem komputer
C penghargaan terhadap kerja yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem komputer
D penilaian pengguna terhadap hubungan personal dalam jabatan masing-masing

S8 Apakah kriteria yang perlu diambilkira semasa membangunkan satu soal selidik yang akan digunakan untuk mengkaji keutamaan pemilihan pengguna terhadap sistem operasi telefon pintar?

A Maklum balas bias
B Soalan tidak difahami oleh pengguna
C Pengguna tidak mahu menjawab soalan yang dikemukakan
D Elemen perubahan semasa dalam sistem operasi

S9 Soal selidik bagi menguji kebolehgunaan sesuatu aplikasi komputer adalah bertujuan untuk mengukur

A keselamatan
B keberkesanan
C kebolehbelajaran
D kepuasan pengguna

S10 Manakah antara berikut adalah penilaian analitik untuk kebolehgunaan?

A Simulasi
B Ujian kebolehgunaan
C Penilaian Heuristik
D Soal selidik berstruktur

S11 Fungsi *Toolbar* pada *Microsoft Word* adalah untuk

A menampilkan nama fail dan aplikasi *Microsoft Word*
B membolehkan pengguna memilih pelbagai jenis ikon fungsi
C mempamerkan deretan gambar yang mewakili perintah atau arahan
D memudahkan pengguna dalam membaca suatu dokumen

S12 Ciri-ciri perisian *open source* ialah

I pengedaran semula bebas
II murah kerana ia boleh dimuat turun
III perlu mematuhi lesen bagi membolehkan ia digunakan
IV Keutuhan kod sumber

A I dan II sahaja
B II dan III sahaja
C I, II dan III sahaja
D I,II,III dan IV

S13 Fungsi program utiliti ialah

A membolehkan pengguna membaca dan beriteraksi dengan semua maklumat
B memastikan kelancaran perkakasan komputer, sistem pengendalian dan perisian aplikasi
C memudahkan pengguna melakukan tugas-tugas seharian mereka
D memudahkan pengguna untuk beriteraksi dengan sistem pengoperasian

S14 Penyataan berikut adalah benar bagi *Microsoft Word*, kecuali

A aplikasi pemprosesan perkataan
B aplikasi menggunakan antaramuka *command-line*
C aplikasi penerbitan meja
D aplikasi menggunakan antaramuka grafik

S15 Manakah antara berikut adalah benar menerangkan mengenai penilaian secara analitik dan emperikal?

A Penilaian analitik adalah penilaian yang menerangkan kesimpulan berdasarkan kepada bidang data
B Bukti yang dikutip dari pengguna adalah perlu untuk penilaian emperikal
C Penilaian emperikal hanya untuk data kuantitatif untuk dibuat kesimpulan
D Bukti dikutip dari penilai adalah perlu untuk penilaian analitik

S16 Antara kelebihan menggunakan Bahasa Arahan dalam komputer ialah ia bersesuaian untuk berinteraksi dengan rangkaian komputer walaupun dalam keadaan *bandwith* yang rendah

A Betul
B Salah

S17 Ikon, menu, tetingkap, potong (cut), salin (copy) dan tampal (paste) merupakan sebahagian daripada metafora objek dalam antaramuka pengguna.

A Betul
B Salah

S18 Berdasarkan kenyataan berikut, yang manakah tidak tepat mengenai bahasa pengaturcaraan?

A Membolehkan pengaturcara membina program
B Membolehkan pengaturcara menghasilkan arahan komputer
C Membina program yang boleh memberi arahan kepada komputer
D Membina program yang dapat membantu manusia berinteraksi dengan komputer

S19 Apabila pengguna *drag* sesuatu folder untuk dibuat salinan (copy) isi kandungannya, satu animasi akan wujud di atas paparan skrin yang menggambarkan pergerakan dari satu folder ke folder yang lain. Ini merupakan satu contoh bagi

A *visibility*
B *mapping*
C *feedback*
D *affordance*

S20 Terdapat beberapa bidang ilmu yang berhubungan dengan interaksi manusia dan komputer. Bidang ilmu yang berhubungan dengan aspek fizikal untuk mendapatkan lingkungan kerja yang selesa adalah

A psikologi
B tipografi
C ergonomik
D antropologi

S21 Contoh langkah yang baik bagi meminimakan kesalahan pengguna apabila menggunakan sesuatu sistem adalah dengan

A memberi jarak antara ikon
B memilih ukuran *toolbar* yang selesa untuk dilihat
C memilih kontras warna yang jelas pada butang
D membuat manual dan *help* dalam sistem

S22 Mekanisma yang membenarkan pangkalan data untuk mengakses hanya rekod-rekod tertentu dalam pangkalan data ialah

A *form*
B *report*
C *query*
D *table*

S23 Kombinasi warna garis dan teks secara normal yang terbaik untuk latar belakang berwarna hijau adalah

A biru, hitam, hijau
B kuning, putih, hitam
C hitam, biru, merah
D merah, kuning, biru

S24 Manakah antara berikut kaedah dan proses untuk menghasilkan produk atau perkhidmatan yang baharu?

A Ergonomik
B Invensi
C Animasi
D Inovasi

S25 Manakah antara berikut bukan keperluan interaksi manusia komputer?

A Menjadikan manusia sehebat komputer
B Mengurangkan kos pembangunan sesuatu produk
C Mengembangkan aktiviti dan menambahkan pengalaman otak manusia
D Mengurangkan kos selepas jualan

S26 "Semua elemen perlu kekal pada kedudukan yang sama. Jika ianya dialih pengguna akan berasa terganggu". Pernyataan ini merujuk kepada prinsip

A kebolehan membuat pemerhatian (perceivability)
B boleh dipelajari (learnabibilty)
C konsisten (consistency)
D kebolehan untuk menjangka (predictability)

S27 Instagram, Facebook dan Twitter adalah antara produk..... yang mempunyai kadar capaian dan kebolehgunaan yang tinggi kerana faktor rekabentuk yang mesra pengguna

A prototaip
B manusia
C interaktif
D komputer

S28 Berikut adalah contoh sistem pengoperasian yang menggunakan antara muka bentuk arahan kecuali

A DOS
B UNIX
C LINUX
D Macintosh

S29 Penilaian yang dilakukan untuk mengukur keberkesanan sesuatu produk secara analisis statistik dikenali sebagai penilaian secara

A maklum balas
B tinjauan
C kualitatif
D kuantitatif

S30 Berikut adalah contoh implementasi antara muka yang sesuai dengan konsep yang diperkenalkan oleh Ben Shneiderman kecuali

A adanya *pointing* dengan tetikus
B teknologi *surface computing*
C aplikasi *touch-screen*
D teknologi Teleimmersion

S31 Manakah antara berikut membantu pengguna untuk membangunkan model mental?

I Memori
II Halangan
III Arahan
IV Interaksi

A I dan II sahaja
B II dan III sahaja
C I, III dan IV sahaja
D I, II, III dan IV

S32 Ciri-ciri persembahan yang baik adalah seperti berikut kecuali

A susunan dan jarak antara *font*
B pemilihan latar belakang sesuai
C penyesuaian warna yang banyak
D susunan dan jarak antara grafik

S33 Grafik memberikan maksud penggunaan visual untuk menerangkan konsep yang tidak dapat atau sukar diterangkan oleh teks, dan ia juga mampu menambah daya tarikan kepada sesuatu paparan atau persembahan. Salah satu contoh grafik adalah seperti

A lukisan
B video
C animasi
D teks

S34 Pembuatan prototaip suatu sistem merupakan implementasi dari konsep

A *deductive reasoning*
B *inductive reasoning*
C *abductive reasoning*
D *trial and error*

S35 Antaramuka pertama yang dipaparkan pada laman web dikenali sebagai

A laman HTML
B laman *home*
C laman *hypertext*
D laman *welcome*

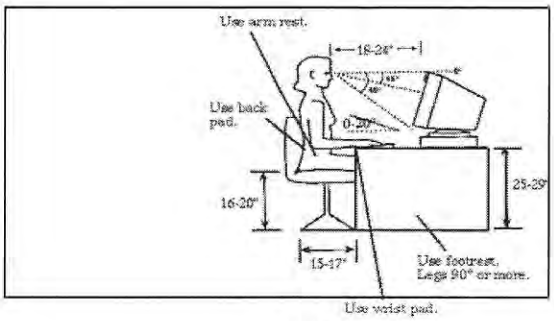
S36 Model konsep mempunyai dua jenis iaitu

A Model konsep berasaskan aktiviti dan berasaskan objek
B Model konsep berasaskan aktiviti dan berasaskan pengaturcaraan
C Model konsep berasaskan manipulasi dan navigasi
D Model konsep berasaskan arahan dan perbualan

S37 Apakah yang dimaksudkan dengan kajian pengguna?

A Kajian melibatkan proses melihat bagaimana pengguna bekerja
B Kajian melihat proses kelakuan manusia dalam persekitaran tabii mereka
C Kajian melibatkan kelakuan baik buruk manusia
D Kajian melibatkan perhubungan komunikasi antara manusia

S38



Rajah S38

Rajah S38 di atas menerangkan dengan tepat mengenai kepentingan

A penjagaan struktur biologi manusia dengan bahan teknologi maklumat
B kepentingan menjaga mata dalam teknologi maklumat
C menjaga jarak penglihatan dengan paparan monitor
D menjaga gaya kedudukan dengan paparan sistem

S39 …….. adalah satu istilah yang digunakan untuk sesuatu aplikasi bagi menyokong urusan kerja secara kolaborasi antara beberapa pengguna

A *Groupware*
B *Video conferencing*
C *Virtual collaborative environment*
D *Computer-mediated communication*

S40 Antara berikut merupakan prinsip yang menyokong kebolehbelajaran kecuali

A *predictability*
B *synthesizability*
C *consistency*
D *visibility*

S41 Terdapat pelbagai gaya atau cara interaksi di antara pengguna dengan sistem iaitu

I bahasa arahan
II dialog soal jawab
III *direct Manipulation*
IV WIMP

A I dan II sahaja
B I, II dan III sahaja
C I, III dan IV sahaja
D I,II,III dan IV

S42 Antara yang berikut ialah beberapa panduan pengkomputeran yang selamat kecuali

A membuat salinan dengan kerap
B semak dan buang virus pada perisian cetak rompak yang ingin dipasang
C berhati-hati dengan perisian dari sumber terbuka
D menjaga kata laluan dengan serius

S43 Apakah yang dimaksudkan dengan heuristic?

A Satu persembahan struktur konseptual bagi sesatu peralatan atau sistem
B Satu proses secara kognitif yang melibatkan pengalaman dengan konsep yang sebenar
C Syarat-syarat untuk melaksanakan kerja yang bergantung kepada kekuatan isi kandungan sesuatu tugasan
D Satu persembahan antara muka yang melibatkan elemen multimedia

S44 Berikut merupakan jenis-jenis menu iaitu

I berasaskan teks
II *pull-down*
III *pop-up*
IV *tear-off*

A I dan II sahaja
B I dan III sahaja
C I,II dan III sahaja
D I,II,III dan IV

S45 Apakah yang dimaksudkan dengan kawalan kemudahan fizikal dalam kawalan keselamatan komputer?

A Kaedah atau peranti yang memastikan ketepatan, kesahihan dan hak milik aktiviti sistem maklumat.
B Kaedah untuk melindungi kemudahan fizikal dan kandungannya daripada hilang, dirosakkan atau diceroboh.
C Kaedah untuk sistem yang dibangunkan mengikut polisi organisasi.
D Kawalan ke atas tatacara yang dijalankan di dalam sistem.

S46 Antara berikut manakah merupakan perkara yang perlu diambil perhatian dalam ergonomik di pejabat?

I Kekalkan pergelangan tangan dalam keadaan yang lurus supaya ianya tidak menekan pada permukaan yang keras atau pada bucu yang tajam.
II Kedudukan papan kekunci dalam keadaan yang betul dan selari dengan kedudukan badan
III Menggunakan meja berbentuk L supaya memudahkan penggunaan komputer dan juga untuk tujuan menulis dapat diasingkan
IV Melakukan pergerakan berulangan dalam keadaan yang statik

A I dan II sahaja
B I dan IV sahaja
C I,II dan III sahaja
D I, II dan IV sahaja

S47 Berapakah bilangan ingatan manusia?

A 1
B 2
C 3
D 4

S48 Manakah antara berikut bukan dalam situasi bagi saluran input-output penglihatan?

A Keterangan cahaya
B Warna yang terang
C Deruan angin bertiup
D Persepsi saiz dan kedalaman

S49 Penggunaan tetingkap, *flash lighting,* warna dan bunyi adalah contoh bagi aspek kognitif utama dalam

A pengecaman
B perhatian
C ingatan
D persepsi

S50 Model mental merupakan satu

A cara manusia berfikir baik dan buruk sesuatu perkara
B keupayaan mentafsir sesuatu perkara
C pemahaman perilaku sistem melalui penggunaan dan pembelajaran
D tindakan reflek bagi sesuatu perasaan

S51 Berapakah bilangan kategori dalam prinsip kebolehgunaan?

A 1
B 2
C 3
D 4

S52 Apakah yang dimaksudkan dengan *Multi-threading*?

A Kebolehan sistem dalam menyokong interaksi pengguna dalam lebih dari satu tugas pada masa yang sama
B Kebolehan manusia melakukan kerja yang banyak dalam satu masa
C Kebolehan melakukan sesuatu pekerjaan secara serentak tanpa bantuan orang lain
D Kebolehan berfikir dan bertindak secara serentak dalam satu masa tertentu

S53 Konsep.....membenarkan pengguna menjelajah status dalaman sistem menggunakan fungsi sesuatu yang terhad.

A *explore*
B *defaults*
C *browsability*
D *observability*

S54 Sifat manusia mudah mengingat dengan hal-hal yang sudah sering dilihatnya atau di hadapinya. Sifat ini menerangkan tentang konsep.....

A *compatibility*
B *consistency*
C *simplicity*
D *familiarity*

S55 Kepelbagaian warna dapat dibezakan antara satu dengan lain adalah bergantung pada tingkat sensitiviti mata seseorang.

A Betul
B Salah

S56 "Jika hari ini adalah hari jumaat maka dia akan bekerja. Hari ini adalah hari jumaat. Oleh kerana itu dia akan pergi bekerja" Pernyataan ini menggambarkan satu pertimbangan (reasoning) bagi jenis

A *deductive*
B *inductive*
C *productive*
D *intuitive*

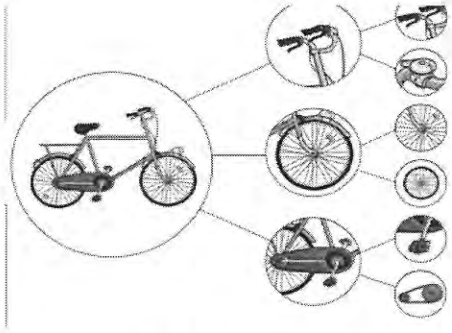
S57 Satu cara untuk menilai sesuatu produk tanpa melibatkan pengguna dikenali sebagai

A model mental
B model ramalan
C model kuasa
D model produk

S58 _____ merupakan imej fail yang besar tetapi dapat menyimpan banyak informasi warna dengan lebih baik.

A *.gif*
B *.jpeg*
C *.tiff*
D *.bmp*

S59



Rajah S59

Rajah S59 di atas menunjukkan tentang satu teknik yang dikenali sebagai

A teknik leraian
B teknik agihan
C teknik cantuman
D teknik pengecaman

S60

Rajah S60

Rajah S60 di atas menunjukkan tentang satu diagram yang menggambarkan tentang

A proses penyelesaian masalah
B proses pembangunan produk
C proses penilaian aplikasi
D proses penjanaan idea

S61 Istilah *human computer interaction* (HCI) mulai muncul pada tahun

A 1960
B 1970
C 1980
D 1990

S62 Media antara muka manusia dan komputer terbahagi kepada dua jenis iaitu

A media dan GUI
B rangkaian dan GUI
C bahasa dan pengaturcaraan
D teknologi dan rangkaian

S63 Program yang digunakan untuk mengawal sumber daya komputer seperti CPU dan perkakasan input/output dikenali sebagai

A Ms-Excel
B Ms-Word
C Ms-Window
D Ms-Access

S64 Elemen sistem komputer terdiri daripada tiga bahagian yang dikenali sebagai

A hardware, software dan syntax
B hardware, software dan brainware
C hardware, brainware dan syntax
D hardware, software dan arahan dialog

S65 Reka bentuk aplikasi perlu mengambil kira penerimaan pengguna yang terdiri daripada pelbagai umur dan persekitaran.

A Betul
B Salah

S66 Reka bentuk aplikasi perlu melihat pelbagai aspek dan menekankan prinsip-prinsip seperti kebolehbelajaran, kebolehlenturan dan ketahanan.

A Betul
B Salah

S67 Manakah antara berikut yang tepat menerangkan sebab kenapa kita perlu memeriksa kebolehpercayaan maklumat dalam web?

A Proses saringan normal bagi manusia
B Tidak selalu ada seseorang yang menilai dan mengesahkan maklumat dalam web
C Halaman web biasanya akan ditulis oleh sesiapa sahaja mengenai apa jua subjek yang kekadang bukan bidang kepakarannya
D Bukan semua maklumat yang ditulis adalah benar dan tepat

S68 Pengguna tidak perlu mengingat arahan bagi sesuatu proses dan tugas dapat dilaksanakan dengan baik. Pilih gaya interaksi yang menerangkan kenyataan ini.

A Menu
B Baris arahan
C Antaramuka 3D
D Bahasa Tabii

S69 Pilih bahagian yang betul dalam kerangka interaksi.
I Interaksi
II Pengguna
III Input/output
IV Sistem

A I, II, III sahaja
B I, III, IV sahaja
C I, II, IV sahaja
D II, III, IV sahaja

S70 Manakah antara berikut yang bukan kepentingan daripada kajian lapangan?

A Peralatan khas boleh didapati
B Kemungkinan kajian akan menjadi lama
C Konteks kajian dikekalkan
D Dilaksanakan dalam persekitaran semulajadi

S71 Manakah antara berikut yang bukan dalam kategori prototaip?

A Model kad manila
B Simulasi video tentang penggunaan sistem
C Simulasi video tentang pembangunan sistem
D Slaid powerpoint

S72 Manakah antara berikut yang tepat menerangkan tentang prototaip berevolusi?

A Dipecahkan kepada bahagian-bahagian yang kecil
B Setiap komponen dibangunkan satu demi satu
C Hanya untuk menguji aspek-aspek tertentu sahaja
D Dimulakan dengan fungsi yang terhad dan berkembang menjadi lengkap

S73 Secara asasnya temubual terbahagi kepada ..... jenis.

A 1
B 2
C 3
D 4

S74 "Ia mirip kepada soal selidik. Ia dibina dengan mengandungi skrip-skrip tertentu yang tidak fleksible." Penyataan ini menerangkan tentang

A temubual berstruktur
B temubual tidak bersutruktur
C separa bersutruktur
D temubual kumpulan fokus

S75 Fungsian, pengguna,data, persekitaran dan konteks penggunaan adalah perkara yang perlu diberi penekanan penting dalam proses

A analisis keperluan
B rekabentuk produk
C pembangunan produk
D pengujian produk

S76 "ada apa-apa yang perlu anda tambah berkenaan dengan hal ini.."?. Soalan ini adalah merujuk kepada contoh dalam proses

A *prompts*
B *probes*
C *be pleasant*
D *walkthrough*

S77 Berikut adalah penerangan tentang papan cerita kecuali

A digunakan bersama scenario dan agak terperinci
B digunakan pada peringkat awal rekabentuk
C satu siri lakaran menunjukan bagaimana produk digunakan
D menggunakan simbol-simbol yang mudah

S78 Imej atau simbol yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu objek, konsep, operasi atau utiliti. Hal ini menerangkan berkenaan tentang

A program
B ikon
C tetingkap
D kursor

S79 'Recycle bin'-menggunakan analogi tong sampah dalam dunia nyata
'Windows'- menggunakan analogi tingkap
'Desktop'-menggunakan konsep ruang kerja pejabat

Contoh-contoh ini menggambarkan tentang konsep

A *direct manipulation*
B metafora
C WIMP
D dialog tabii

S80 Berikut adalah penerangan tentang penggunaan butang dalam antara muka multimedia kecuali

A melaksanakan arahan/tugas tertentu apabila ditekan
B disertakan dengan perkataan atau digambarkan dengan ikon untuk fungsinya
C tiga jenis butang biasa iaitu *toggle*, semak dan pilihan
D memberitahu pengguna tentang sistem/produk sedang berjalan

S81 Peralatan interaktif input berkait dengan persepsi deria manusia melalui

A keselesaan, kelajuan dan kegembiraan
B masam, manis dan pahit
C pandangan, pendengaran dan sentuhan
D warna, cahaya dan ruang

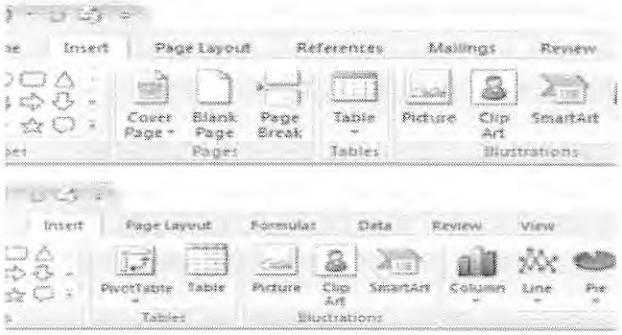
S82 GOMS merujuk kepada

A *Goals, Operators, Methods and Situation*
B *Goals, Occupations, Methods and Selection rules*
C *Goals, Operations, Methods and Situation*
D *Goals, Operators, Methods and Selection rules*

S83 Berikut merupakan ciri-ciri interaktif iaitu kebolehan pengguna bermaklum balas dengan sistem kecuali

A menggunakan metafora kearah isi kandungan
B pengumpulan data semaksimum mungkin
C perekabentuk mengawal susunan persembahan dan penguna mengawal isi kandungan
D penyediaan lembaran data

S84

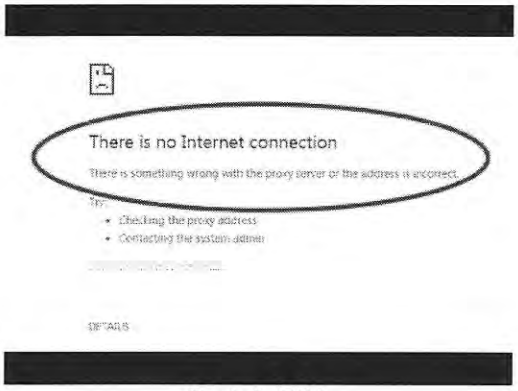


Rajah S84

Rajah S84 menunjukkan dua versi perisian, namun ia tetap mengamalkan satu prinsip yang dikenali sebagai

A *error prevention*
B *match between system and real world*
C *user control and freedom*
D *consistency and standards*

S85



Rajah S84

Rajah S84 menunjukkan satu contoh pembangunan antaramuka yang baik. Apakah yang boleh digambarkan oleh **Rajah S84** berkenaan?

A *Flexbility and Efficiency of Use*
B *Match between system and real world*
C *User control and freedom*
D *Help user recognize, diagnose and recover error*

S86 *Bar, block* dan *tear-off* adalah contoh bagi menu

A Betul
B Salah

S87 Para perancang dan pembangun mana-mana produk multimedia amat mengharapkan agar produk yang dihasilkannya

A kompleks
B mesra pengguna
C canggih
D menarik

S88 Apakah definisi GOMS yang tepat?

A Sebuah hubungan antara manusia dan komputer yang mempunyai ciri-ciri tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sebuah sistem yang bertopengkan sebuah antara muka *(interface)*.
B Sebuah hubungan sesama yang mempunyai ciri-ciri tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sebuah sistem yang bertopengkan sebuah antara muka *(interface)*.
C Bidang ilmu interaksi manusia dan komputer adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana merekabentuk dan menilai sesuatu sistem
D Sebuah benda (layar monitor), iaitu dalam bentuk menekan tombol yang berupa tombol angka dan huruf yang ada pada papan kekunci atau melakukan satu sentuhan kecil pada tetikus.

S89 Berikut merupakan pendekatan/ *approach* dalam *Integration Design* kecuali

A *Predictive modelling approach*
B *Cognitive Approach*
C *Empirical Approach*
D *Inferential Approach*

S90 Kerajaan Kepualauan Maldive telah menetapkan untuk membangunkan satu pusat yang boleh mengawal bencana alam yang selalu berlaku seperti tsunami, dan hakisan ombak kerana persekitaran kerajaannya terletak di kepulauan. Oleh yang demikian, anda telah dipilih untuk memastikan rekabentuk pusat berkenaan memenuhi setiap aspek sistem manusia komputer. Aspek-aspek tersebut adalah termasuk

A manusia, kerja, peralatan, perisian dan kesediaan pengguna
B perkakasan, perisian, perisian yang ditetapkan bagi penggunaan pusat, antaramuka sistem operasi
C manusia, kerja, peralatan, kebolehupayaan, permintaan dan simulasi
D manusia, kerja, peralatan dan persekitaran (organisasi, sosial, fizikal dan polisi)

S91 Rekabentuk papan kekunci (keyboard) mencerminkan elemen.....dalam HCI.

A fizikal
B kognitif
C afektif
D kegunaan

S92 *Task* analisis dilakukan bertujuan untuk

A mencakupi isu antara muka
B menjadikan kerja lebih efisyen
C mengenalpasti kesalahan kerja dan menambahbaik kepuasan kerja
D mencapai kefahaman ke atas apa kerja yang manusia lakukan

S93 Antara muka Facebook telah dikemaskini beberapa kali sejak dilancarkan. Pengguna pasti memerlukan masa untuk mengenal pasti kedudukan butang interaksi yang baharu setiap kali antara muka dikemaskini. Contoh ini menerangkan tentang prinsip antaramuka

A boleh dipelajari
B kebolehan membuat pemerhatian
C kebolehan untuk menjangka
D boleh memberi maklumbalas

S94 Melalui aplikasi WhatsApp pengguna akan mengingati cara untuk menggunakan sesuatu aplikasi tersebut dengan hanya sekali menggunakannya. Contoh ini menerangkan tentang prinsip antara muka

A boleh dipelajari
B kebolehan membuat pemerhatian
C kebolehan untuk menjangka
D boleh memberi maklumbalas

S95 Kedudukan butang *Close* pada antara muka Microsoft Windows adalah di pepenjuru kanan atas. Penyataan ini menerangkan tentang prinsip antara muka

A *consistency*
B *predictability*
C *learnability*
D *perceivability*

S96 Keseimbangan bermaksud kesamaan dan kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan. Prinsip keseimbangan dipengaruhi oleh 4 jenis yang terdiri daripada

A saiz, kedudukan, warna dan ruang
B saiz,kedudukan,bentuk dan ruang
C saiz, ruang, tempat dan masa
D saiz, masa, warna dan ruang

S97 Sesuatu hasil rekaan seni visual yang melibatkan susunan atau ulangan unsur-unsur seni visual dan prisnip yang tersusun yang menimbulkan kesan menarik dikenali sebagai prinsip

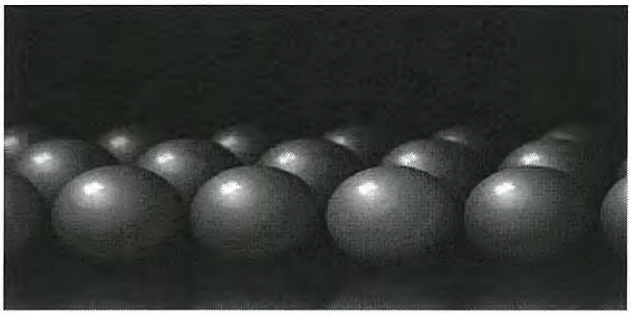
A kontra
B kesatuan
C harmoni
D penegasan

S98 Garisan merupakan satu laluan (path) antara dua titik. Garisan boleh jadi lurus, melengkung, tegak, mengufuk, pepenjuru, atau *zig-zag*. Garisan disifatkan sebagai gerakan dan arah atau haluan. Garisan..... menandakan sebagai ketenangan dan berhenti.

A melintang
B menegak
C melengkung
D bertumpu

S99 Prinsip visual berkaitan dengan kaedah atau cara menggunakan elemen-elemen grafik supaya visual yang dihasilkan menarik dan berkesan. Terdapat satu akronim yang menerangkan tentang prinsip ini dalam reka bentuk visual iaitu

A ADDIE
B CASPER
C ASSURE
D SECTION



Rajah S100

Rajah S100 diatas menerangkan berkenaan satu prinsip yang dikenali sebagai

A kontra
B kesatuan
C harmoni
D penegasan

-SOALAN TAMAT-