



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER I SESI 2010/2011

NAMA KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA
KOD KURSUS : DAT 11403
PROGRAM : DAT
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER/DISEMBER 2010
JANGKA MASA : 2 1/2 JAM
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI ENAM (6) MUKA SURAT

BAHAGIAN A

Arahan : Nyatakan sama ada setiap pernyataan berikut **BENAR** atau **SALAH**.

- S1 Aplikasi Multimedia jenis interaktif bermula dari titik awal dan berakhir pada posisi akhir tanpa sebarang gangguan (intervensi).
- S2 Imej bitmap disimpan sebagai jujukan *pixel*.
- S3 Lima kemahiran penting yang diperlukan dalam kumpulan pembangunan multimedia adalah strategi, pengurusan projek, rekabentuk, isikandungan dan pengaturcaraan.
- S4 Pengarangan dilakukan selepas pembangunan spesifikasi dan papan cerita telah disempurnakan.
- S5 Salah satu ciri-ciri interaktiviti adalah capaian maklumat yang berjujukan.
- S6 Pautan membolehkan skrin-skrin yang telah dilawati dijejaki semula.
- S7 Hiperteks membolehkan sesuatu bahan dibaca secara linear iaitu dengan mengikut jujukan ayat dari awal hingga akhir.
- S8 Pengujian produk multimedia melibatkan jenis alfa dan beta.
- S9 SGML adalah piawaian antarabangsa bagi membina, mengurus, menyimpan dan mengagihkan produk informasi.
- S10 *Storyboard* merupakan gambaran sebahagian hasil produk multimedia yang akan dipersembahkan.

(10 markah)

BAHAGIAN B

- S11 Salah satu Format imej bitmap adalah dalam bentuk _____.
- A. Jpeg
 - B. Hertz
 - C. Wav
 - D. ADC
- S12 Berikut adalah format video digital **KECUALI** :
- A. Mpeg/Mjpeg
 - B. Pcd
 - C. Microsoft AVI
 - D. Apple Quick Time
- S13 Proses menukar bunyi analog kepada digital dipanggil :
- A. *Morphing*
 - B. *Acoustics*
 - C. *Resizing*
 - D. *Sampling*
- S14 Apakah maksud navigasi secara komposit ?
- A. Susunan navigasi secara bebas.
 - B. Gabungan antara struktur navigasi yang lain.
 - C. Navigasi secara berjujukan antara bingkai.
 - D. Navigasi secara berstruktur antara nod atas ke nod bawah.
- S15 Aplikasi multimedia dalam MSC (*Multimedia Super Corridor*) adalah seperti berikut **KECUALI** :
- A. Tele-perubatan
 - B. Sekolah bistari
 - C. Kerajaan elektronik
 - D. Persidangan video

S16 Keperluan dalam melaksanakan *Video on Demand* adalah seperti berikut :

- I. *Video server*
- II. *Bandwidth*
- III. *ADC*
- IV. *Codecs*

- A. I dan II
- B. I, II dan III
- C. I, II dan IV
- D. kesemua di atas

S17 Prinsip rekabentuk adalah seperti berikut **KECUALI** :

- A. *Mapping*
- B. *Morphing*
- C. *Visibility*
- D. *Affordances*

S18 Konsisten dalam multimedia bermaksud :

- A. Merujuk kepada objek yang membenarkan pengguna tahu cara penggunaannya.
- B. Hubungan antara kawalan dan pergerakan
- C. Rekabentuk antaramuka yang mempunyai operasi dan elemen yang sama bagi tugas yang serupa.
- D. Kekangan dalam sesuatu tindakan bagi menghalang kesalahan pengguna.

S19 Model ADDIE dalam prose pembangunan multimedia adalah :

- I. Analisis
- II. Rekabentuk
- III. Pembangunan
- IV. Penyebaran

- A. I, II dan III
- B. II, III dan IV
- C. I, II dan IV
- D. Kesemua di atas.

S20 Tujuan melaksanakan papan cerita (*storyboarding*) adalah :

- A. Mengintegrasikan semua bahan-bahan media.
- B. Menentukan matlamat dan objektif dengan terperinci
- C. Memudahkan komunikasi secara visual antara pembangun dan pengguna.
- D. Menyerahkan aplikasi yang telah siap kepada pengguna.

(10 markah)

BAHAGIAN C

- S21** *Authoring system* bagi pembangunan aplikasi multimedia terdiri daripada beberapa kategori.
- (a) Nyatakan kategori-kategori yang terlibat. (5 markah)
- (b) Huraikan kategori-kategori yang dinyatakan di atas. (15 markah)
- S22** Terdapat tiga fasa yang terlibat dalam pembangunan multimedia iaitu Perancangan, Penghasilan dan Pengujian.
- (a) Nyatakan **EMPAT (5)** langkah yang terlibat dalam fasa Perancangan. (5 markah)
- (b) Bincangkan secara terperinci tentang Fasa Penghasilan dalam proses pembangunan. (10 markah)
- (c) Apakah sistem penyebaran multimedia dan nyatakan langkah yang perlu diambil semasa penyediaan untuk penyebaran. (5 markah)
- S23** Rekabentuk yang baik adalah perlu dalam memastikan sesuatu produk multimedia menyokong kandungan dan mesej yang ingin disampaikan. Dalam memastikan kejayaan sesuatu produk, prinsip antaramuka berikut perlu digunakan. Terangkan secara ringkas prinsip-prinsip berikut :
- (a) Terangkan secara ringkas prinsip-prinsip berikut :
- (i) Kedudukan (2 markah)
- (ii) Warna (2 markah)
- (iii) Panel navigasi yang konsisten (2 markah)
- (iv) Keseragaman (2 markah)
- (v) Ruang putih (2 markah)
- (vi) Seimbang dan perspektif (2 markah)

(b) Huraikan **EMPAT (4)** kesalahan dalam rekabentuk antaramuka.

(8 markah)

S24 Aplikasi multimedia semakin berkembang dari semasa ke semasa. Ia digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi secara elektronik. Seiring dengan keperluan teknologi multimedia, peralatan/perisian (*software tools*) bagi membangunkannya juga semakin berkembang.

(a) Bincangkan peralatan tersebut berdasarkan perincian seperti di bawah :

- (ii) Namakan satu peralatan yang dapat membantu membangunkan projek multimedia.
- (iii) **TIGA (3)** ciri peralatan berkenaan.
- (iv) **DUA (2)** kelebihan dan **DUA (2)** kelemahan menggunakan peralatan tersebut.
- (v) Contoh aplikasi yang menggunakan perisian yang dinyatakan di atas.

(10 markah)

(b) Kebanyakan aplikasi multimedia kini mempunyai ciri-ciri hiperteks dan hipermedia. Ia juga semakin berkembang dengan peredaran masa.

- (i) Nyatakan maksud hiperteks dan hipermedia.

(2 markah)

- (ii) Huraikankan tentang SGML dan MHEG.

(2 markah)

- (iii) Bincangkan ciri-ciri interaktiviti dalam multimedia.

(6 markah)