



## **KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN HUSSEIN ONN**

### **PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER I SESI 2006/2007**

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN  
APLIKASI MULTIMEDIA

KOD MATA PELAJARAN : MBC 1014

KURSUS : SARJANA PENDIDIKAN  
TEKNIK DAN VOKASIONAL

TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006

JANGKA MASA : 3 JAM

ARAHAN :

1. JAWAB TIGA SOALAN SAHAJA DALAM BUKU JAWAPAN YANG DISEDIAKAN.
2. JAWAB SATU SOALAN SAHAJA DALAM BUKU JAWAPAN YANG DISEDIAKAN.
3. BUKU JAWAPAN HENDAKLAH DIIKAT BERSAMA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI EMPAT MUKA SURAT

**BAHAGIAN A**

- S1 Dengan menggunakan model ADDIE atau air terjun, anda diminta untuk membina koswer multimedia berpandukan senarai *checklist*.
- a) Senaraikan *checklist* tersebut. (10 markah)
- b) Terangkan langkah-langkah membina koswer mengikut model ADDIE atau air terjun. (15 markah)
- S2 Di politeknik anda menggunakan Moodle sebagai platform pembelajaran jarak jauh. Anda terlibat di dalam proses pembelajaran ini dan menggunakan beberapa laman web.
- a) Terangkan 5 keburukan di dalam proses pembelajaran jarak jauh (10 markah)
- b) Jelaskan 5 perkara yang harus diteliti di dalam pemilihan laman web. (15 Markah)
- S3 Pengarah telah mengarahkan anda untuk memilih beberapa perisian yang sesuai untuk kelas grafik anda.
- a) Sila bina senarai *checklist* di dalam pemilihan program perisian. (15 Markah)
- b) Nyatakan 2 perbezaan di antara grafik persembahan (*presentation graphics*) dan program *paint*. (10 Markah)
- S4 Sebuah syarikat melancarkan website beralamat [www.vacation-melaka.com](http://www.vacation-melaka.com).
- a) Tulis laporan mengenai organisasi sistem maklumat. (10 Markah)
- b) Fungsi setiap organisasi tersebut. (15 markah)

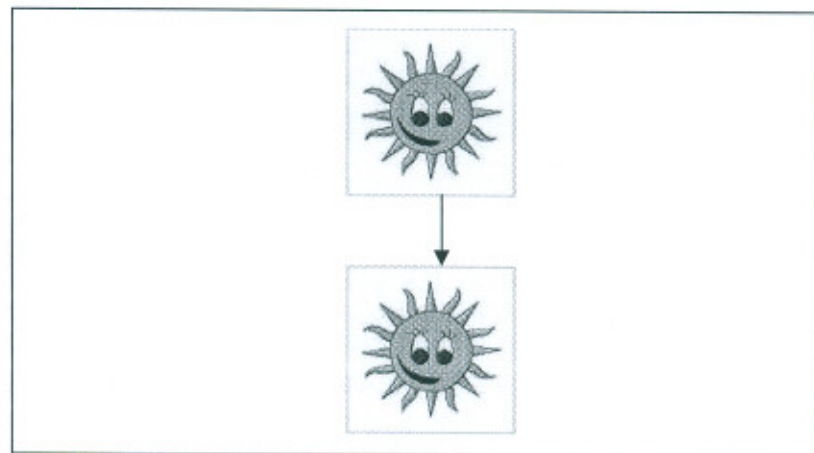
**BAHAGIAN B**

S1 Adobe Flash

- a) Tunjukkan *tools* dari Rajah 2 bagi melukis gambar seperti Rajah 1

**Rajah 1****Rajah 2**

- b) Tunjukkan cara untuk menggerakkan matahari dari atas ke bawah seperti Rajah 3.

**Rajah 3**

(25 Markah)

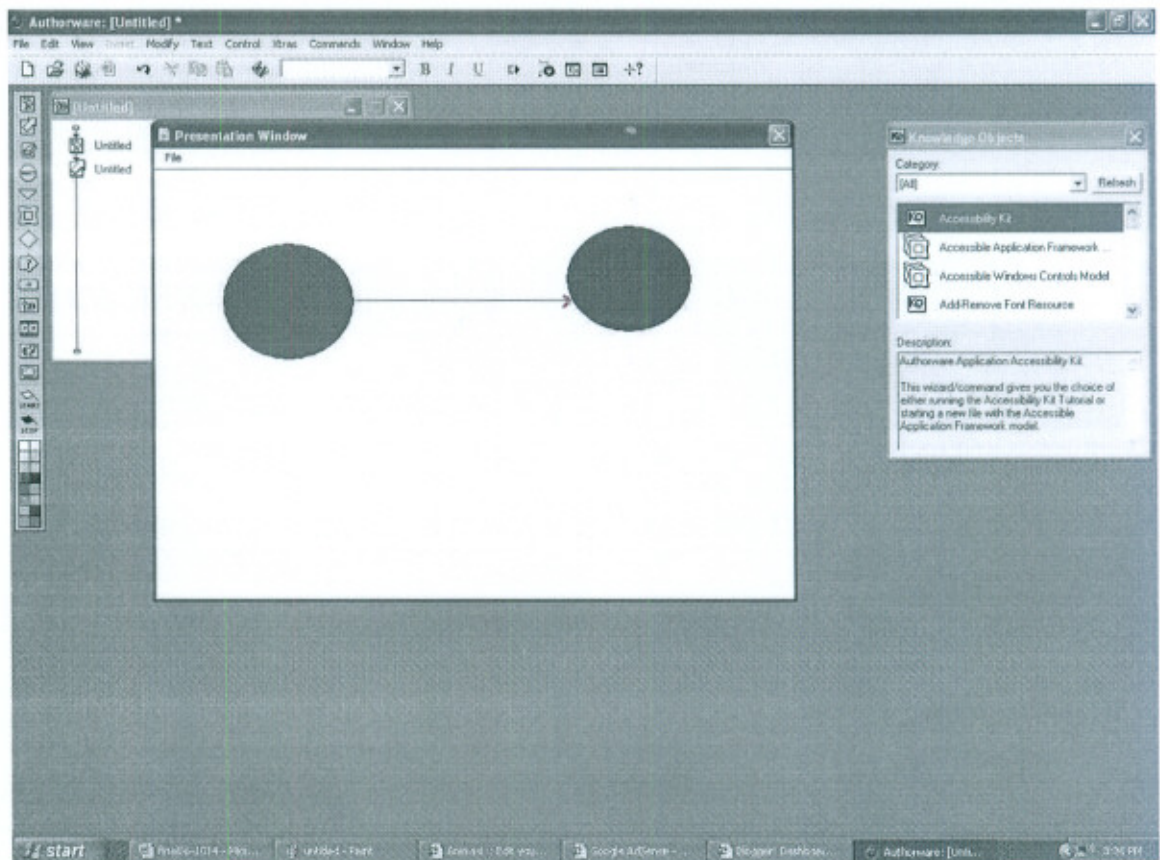
## S2 Adobe Authorware

- a) Berikan fungsi bagi ikon-ikon seperti Rajah 4 di bawah.



Rajah 4

- b) Tunjukkan cara untuk menggerakkan bola dari kiri ke kanan seperti Rajah 5 di bawah.



Rajah 5

(25 Markah)