

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER II
SESI 2018/2019**

NAMA KURSUS : INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER
KOD KURSUS : BBU 20103
KOD PROGRAM : BBF
TARIKH PEPERIKSAAN : JUN/ JULAI 2019
JANGKA MASA : 3 JAM
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN DI
BAHAGIAN A (OMR) DAN
BAHAGIAN B (BUKU JAWAPAN)

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI DUA BELAS (12) MUKA SURAT

SULIT
TERBUKA

BAHAGIAN A

- S1** Manakah antara berikut merupakan pengaruh utama terhadap interaksi manusia komputer?
- A Kesihatan
 - B Rangkaian Komputer
 - C Psikologi Kognitif
 - D Sistem Operasi Komputer
- S2** Kepuasan adalah satu terma dalam konteks interaksi manusia komputer yang membawa kepada kesan yang positif dari
- 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
- S3** Manakah antara berikut paling tepat menerangkan tentang peringkat dalam model pembangunan sistem instruksional?
- A Penilaian→rekabentuk→prototaip→pengujian→produksi
 - B Analisis→pendokumentasian→pembangunan→pengujian→produksi
 - C Analisis→rekabentuk→pembangunan→pengimplementasian→penilaian
 - D Pentaksiran→pendokumentasian→prototaip→pengimplementasian→penilaian
- S4** Kerajaan Malaysia telah menetapkan untuk membangunkan satu pusat yang boleh mengawal bencana alam yang selalu berlaku seperti banjir yang teruk, tsunami, dan gempa bumi. Anda telah dipilih untuk memastikan rekabentuk pusat berkenaan memenuhi setiap aspek sistem manusia komputer. Aspek-aspek tersebut adalah termasuk
- A manusia, kerja, perlaatan, perisian dan kesediaan pengguna
 - B perkakasan, perisian, perisian yang ditetapkan bagi penggunaan pusat, antaramuka sistem operasi
 - C manusia, kerja, peralatan, kebolehpayaan, permintaan dan simulasi
 - D manusia, kerja, peralatan dan persekitaran (organisasi, sosial, fizikal dan polisi)

TERBUKA**SULIT**

SULIT

BBU 20103

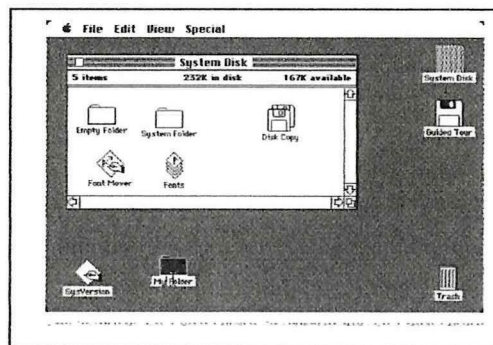
S5 Manakah antara berikut menunjukkan proses yang tepat bagi kerangka interaksi dalam konteks bidang SISTEM ANTARAMUKA MANUSIA KOMPUTER?

- A Artikulasi → Prestasi → Pembentangan → Tinjauan
- B Prestasi → Artikulasi → Pembentangan → Tinjauan
- C Artikulasi → Pembentangan → Prestasi → Tinjauan
- D Tinjauan → artikulasi → Prestasi → Persembahan

S6 Manakah antara berikut yang tepat menerangkan jenis interaksi dengan fungsinya?

	Interaksi	Fungsi
A	<i>Text</i>	<i>Rotate</i>
B	<i>Path</i>	<i>Point and click</i>
C	<i>Orient</i>	<i>Click and drag</i>
D	<i>Select</i>	<i>Point and click</i>

S7



Rajah S7

Rajah S7 diatas menggambarkan tentang satu terma dalam interaksi manusia komputer iaitu

- A interaksi
- B *direct manipulation*
- C *paradigm*
- D dialog

S8 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 Eviden yang dikutip dari pengguna adalah perlu untuk penilaian emperikal
- C Penilaian emperikal hanya untuk data kuantitatif untuk dibuat kesimpulan
- D Eviden dikutip dari penilai adalah perlu untuk penilaian analitik

TERBUKA SULIT

SULIT

BBU 20103

- S9** Peranti imbasan menterjemahkan imej teks dan lukisan kepada bentuk digital untuk dimasukkan secara langsung dalam komputer. Berikut merupakan peranti pembaca imbasan yang menggunakan kaedah pengecaman optik kecuali
- A pembaca aksara dakwat magnetik (magnetic ink character reader (MICR))
 - B pembaca kod palang (barcode reader)
 - C pembaca kad pintar
 - D mesin faks
- S10** Tujuan utama penilaian “use and impact” dalam sistem maklumat adalah untuk
- A menguji kebolegunaan sistem tersebut
 - B sebagai kebolehfungsian sistem tersebut
 - C memahami kehendak pengguna terhadap sistem tersebut
 - D memahami kesan sistem tersebut keatas aktiviti pengguna
- S11** 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
- S12** Soal selidik *Post-test* (yang dilaksanakan selepas ujian kebolegunaan) adalah bertujuan untuk mengukur
- A keselamatan
 - B keberkesanan
 - C kebolehbelaajaran
 - D kepuasan pengguna
- S13** Manakah antara berikut adalah penilaian analitik untuk kebolegunaan?
- A Simulasi
 - B Ujian kebolegunaan
 - C Penilaian Heuristik
 - D Soal selidik berstruktur
- S14** 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 untuk memudahkan pengoperasian program
 - D memudahkan pengguna dalam membaca suatu dokumen

SULIT

BBU 20103

- S15** 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 I dan III sahaja
C I, II dan III sahaja
D I,II,III dan IV
- S16** 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
- S17** Pernyataan 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
- S18** Tujuan para ergonomis menggunakan *task analysis* dalam proses merekabentuknya adalah untuk
- A mencakupi isu antaramuka
 - B menjadikan kerja lebih efisien
 - C mengenalpasti kesalahan kerja dan menambahbaik kepuasan kerja
 - D mencapai kefahaman keatas apa kerja yang manusia lakukan
- S19** Di dalam dunia nyata, yang manakah *sense* yang tidak digunakan apabila menggambarkan sesuatu?
- A Penglihatan
 - B Bau
 - C Sentuhan
 - D Pendengaran

TERBUKA **SULIT**

SULIT

BBU 20103

- S20** Berdasarkan kenyataan berikut, yang manakah tidak benar 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
- S21** 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*
- S22** 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
- S23** Ciri-ciri persembahan yang baik adalah seperti berikut kecuali
- A susunan dan jarak antara *font*
 - B pemilihan latar belakang sesuai
 - C pemilihan warna yang banyak
 - D susunan dan jarak antara grafik
- S24** 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 Anropologi

SULIT

BBU 20103

- S25** Kombinasi warna teks terbaik untuk latar belakang berwarna merah adalah
- A biru, hitam, hijau
 - B kuning, putih, hitam
 - C putih, biru, cyan
 - D merah, kuning, biru
- S26** Hubungan cahaya yang dikeluarkan oleh sesuatu objek dan cahaya dari latar belakang objek tersebut dipanggil
- A *contrast*
 - B *naration*
 - C *animation*
 - D *transition*
- S27** Antara yang berikut yang manakah bukan keperluan interaksi manusia komputer?
- A Menjadikan manusia sehebat komputer
 - B Mengurangkan kos pembangunan
 - C Mengembangkan aktiviti dan menambahkan pengalaman otak manusia
 - D Mengurangkan kos selepas jualan
- S28** “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 (learnabilty)
 - C konsisten(Consistency)
 - D kebolehan untuk menjangka (predictability)
- S29** 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
- S30** Contoh sistem pengoperasian yang menggunakan antaramuka bentuk arahan adalah
- A DOS
 - B UNIX
 - C LINUX
 - D Macintosh

SULIT

BBU 20103

- S31** Penilaian yang dilakukan untuk mengukur keberkesanan sesuatu produk secara analisis statistik dikenali sebagai penilaian secara
- A maklumbalas
 - B tinjauan
 - C kualitatif
 - D kuantitatif
- S32** Berikut ini adalah contoh implementasi antaramuka 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
- 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** 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
- S36** Mekanisma yang membenarkan pangkalan data untuk mengakses hanya rekod-rekod tertentu dalam pangkalan data ialah
- A *form*
 - B *report*
 - C *query*
 - D *table*

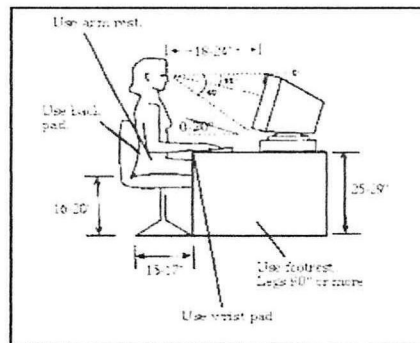
TERBUKA

SULIT

S37 Antaramuka pertama yang dipaparkan pada laman web dikenali sebagai

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

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 Berikut adalah merupakan istilah lain yang sinonim dengan penggunaan perkataan ergonomik kecuali

- A sistem manusia-mesin
- B antaramuka sistem manusia
- C kejuruteraan faktor manusia
- D pengurusan sistem diri manusia

S40 Semua yang berikut benar tentang *paradigm* penilaian kecuali

- A ujian kebolegunaan
- B kerja lapangan
- C penilaian ramalan
- D *Short and messy*

TERBUKA

SULIT

SULIT

BBU 20103

- S41** 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
- S42** Antara berikut merupakan prinsip yang menyokong kebolehbelaian kecuali
- A *Predictability*
 - B *Synthesizability*
 - C *Consistency*
 - D *Visibility*
- S43** 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
- S44** 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*
- S45** Terdapat pelbagai gaya atau cara interaksi diantara 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
- S46** Antara yang berikut ialah beberapa panduan pengkomputeran 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

TERBUKA

SULIT

- S47 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
- S48 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.
- S49 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 berulang 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
- S50 Antara berikut merupakan ciri-ciri interaktif iaitu kebolehan pengguna bermaklumbalas dengan sistem kecuali
- A menggunakan metafora kearah isi kandungan
 - B pengumpulan data semaksimum mungkin
 - C perekbentuk mengawal isi kandungan dan pengguna mengawal susunan persembahan
 - D penyediaan lembaran data

BAHAGIAN B

- S51** (a) Huraikan maksud Interaksi manusia computer. (5 markah)
- (b) Terangkan elemen-elemen yang perlu diambilkira dalam kebolegunaan? (5 markah)
- (c) Huraikan bagaimana interaksi manusia-komputer mempunyai perkaitan dengan bidang psikologi, sosiologi dan seni. Bincangkan. (15 markah)
- S52** (a) Nyatakan takrifan bagi konsep penilaian dan mengapakah penilaian dilakukan dalam pembangunan sesuatu antaramuka? (10 markah)
- (b) Selepas membangunkan satu laman web bagi Butik Ema Collection, anda dikehendaki membina tiga (3) soalan terbuka kepada pengguna bagi menguji kebolegunaan laman web berkenaan (3 markah)
- (c) Terdapat empat fasa utama dalam proses rekabentuk interaksi. Terangkan proses-proses tersebut dengan contoh yang bersesuaian. (12 markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA

SULIT