

**SULIT**



**UTHM**  
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

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

NAMA KURSUS : PENGARANGAN MULTIMEDIA  
KOD KURSUS : BBU 20303  
KOD PROGRAM : BBF  
TARIKH PEPERIKSAAN : JUN / JULAI 2019  
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT  
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI EMPAT (4) MUKA SURAT

**SULIT**

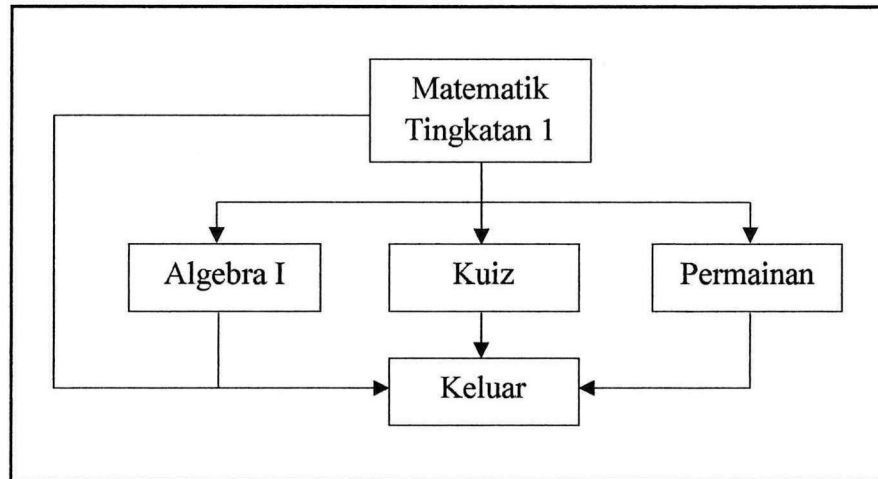
**TERBUKA**

- S1** (a) Terangkan dua (2) kegunaan aplikasi multimedia dalam kehidupan seharian.  
(4 markah)
- (b) Senaraikan dua (2) kelebihan dan dua (2) kekurangan persembahan linear dan bukan linear.  
(8 markah)
- (c) Sebagai seorang pembangun koswer pendidikan, salah satu isu yang perlu diberi perhatian ialah isu reka bentuk kandungan. Huraikan secara terperinci langkah-langkah yang perlu anda lakukan untuk mengatasi isu reka bentuk kandungan semasa proses reka bentuk.  
(10 markah)
- S2** (a) Apakah yang dimaksudkan dengan instruksi?  
(2 markah)
- (b) Terangkan secara ringkas tiga (3) jenis metodologi pembelajaran beserta contoh yang sesuai bagi setiap jenis.  
(6 markah)
- (c) Sesebuah aplikasi multimedia pendidikan perlu mengintegrasikan teori psikologi pembelajaran yang bersesuaian. Huraikan bagaimana anda akan mengintegrasikan Teori Psikologi Konstruktivisme dalam aplikasi yang bakal anda bangunkan.  
(10 markah)
- S3** (a) Perisian pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu yang perlu dipatuhi oleh pembangun. Salah satu ciri tersebut ialah kawalan kerja. Huraikan dengan terperinci tentang ciri kawalan kerja beserta contoh bagi setiap ciri kawalan tersebut.  
(6 markah)
- (b) Strategi pembelajaran merupakan suatu aspek yang penting dalam sesebuah pembangunan aplikasi multimedia pendidikan. Jika anda ingin menerapkan strategi pembelajaran simulasi dan demonstrasi dalam koswer pembelajaran, terangkan ciri-ciri strategi pembelajaran tersebut beserta contoh topik pembelajaran bagi setiap strategi.  
(10 markah)

- S4 (a) Semasa proses mereka bentuk sesebuah aplikasi multimedia, model reka bentuk sering kali menjadi panduan kepada pembangun. Sekiranya anda memilih Model Reka Bentuk Air Terjun (*Waterfall*) sebagai model rujukan, huraikan secara terperinci langkah-langkah yang perlu anda lakukan.

(12 markah)

- (b) **Rajah S4(b)** berikut menunjukkan struktur navigasi bagi sesebuah aplikasi multimedia yang bakal dibangunkan.



**Rajah S4(b)**

- (i) Nyatakan jenis struktur navigasi yang bersesuaian dengan struktur navigasi yang ditunjukkan dalam **Rajah S4(b)**.

(2 markah)

- (ii) Lakarkan reka bentuk papan cerita aplikasi yang mengandungi antara muka seperti yang ditunjukkan dalam **Rajah S4(b)**. Papan cerita anda mestilah mempunyai elemen-elemen multimedia yang bersesuaian.

(10 markah)

- S5** (a) Nyatakan satu (1) perbezaan antara penulisan skrip (*script writing*) dan penulisan skrin (*screen writing*)?  
(4 markah)
- (b) Semasa proses membangunkan prototaip (*prototyping*), susunan elemen pada sesebuah skrin memainkan peranan penting. Terangkan secara ringkas dan lakarkan dua (2) skrin yang masing-masing menggunakan konsep susunan elemen simetri (*symmetry*) dan seimbang (*balance*).  
(6 markah)
- (c) Portfolio adalah dokumen yang mengandungi kompilasi pelbagai sumber dan bahan berkaitan pembangunan, kemahiran, pengalaman serta latihan. Huraikan dengan jelas cara-cara untuk menghasilkan sebuah portfolio profesional yang baik.  
(10 markah)

**-SOALAN TAMAT-**