



**UTM**  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

Sekolah Pendidikan  
Profesional dan  
Pendidikan  
Berterusan  
(SPACE)

**FINAL EXAMINATION / PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER II – SESSION 2022 / 2023  
PROGRAM KERJASAMA**

COURSE CODE : DDWD 3723  
KOD KURSUS

COURSE NAME : SOFTWARE DEVELOPMENT /  
NAMA KURSUS PEMBANGUNAN PERISIAN

YEAR / PROGRAMME : 3 DDWD  
TAHUN / PROGRAM

DURATION : 2 HOURS  
TEMPOH 2 JAM

DATE : JUNE / JULY 2023  
TARIKH JUN / JULAI 2023

INSTRUCTION :  
ARAHAN

ANSWER ALL QUESTIONS IN QUESTION BOOKLET.

JAWAB SEMUA SOALAN DI DALAM BUKU SOALAN.

(You are required to write your name and your lecturer's name on your answer script)  
(Pelajar dikehendaki tuliskan nama dan nama pensyarah pada skrip jawapan)

NAME / NAMA PELAJAR	:	.....
I.C NO. / NO. K/PENGENALAN	:	.....
YEAR / PROGRAMME TAHUN / PROGRAM	:	.....
COLLEGE NAME NAMA KOLEJ	:	.....
LECTURER'S NAME NAMA PENSYARAH	:	.....

This examination paper consists of ...16.... pages including the cover  
Kertas soalan ini mengandungi ...16..... muka surat termasuk kulit hadapan



**UTM**  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

School of  
Professional and  
Continuing  
Education  
(SPACE)

## **PUSAT PRGORAM KERJASAMA**

### **PETIKAN DARIPADA PERATURAN AKADEMIK ARAHAN AM – PENYELEWENGAN AKADEMIK**

#### **1. SALAH LAKU SEMASA PEPERIKSAAN**

1.1. Pelajar tidak boleh melakukan mana-mana salah laku peperiksaan seperti berikut :-

- 1.1.1. memberi dan/atau menerima dan/atau memiliki sebarang maklumat dalam bentuk elektronik, bercetak atau apa jua bentuk lain yang tidak dibenarkan semasa berlangsungnya peperiksaan sama ada di dalam atau di luar Dewan/Bilik Peperiksaan melainkan dengan kebenaran Ketua Pengawas; atau
- 1.1.2. menggunakan maklumat yang diperolehi seperti di atas bagi tujuan menjawab soalan peperiksaan; atau
- 1.1.3. menipu atau cuba untuk menipu atau berkelakuan mengikut cara yang boleh ditafsirkan sebagai menipu semasa berlangsungnya peperiksaan; atau
- 1.1.4. lain-lain salah laku yang ditetapkan oleh Universiti (seperti membuat bising, mengganggu pelajar lain, mengganggu Pengawas menjalankan tugasnya).

#### **2. HUKUMAN SALAH LAKU PEPERIKSAAN**

2.1. Sekiranya pelajar didapati telah melakukan pelanggaran mana-mana peraturan peperiksaan ini, setelah diperakukan oleh Jawatankuasa Peperiksaan Fakulti dan disabitkan kesalahannya, Senat boleh mengambil tindakan dari mana-mana satu yang berikut :-

- 2.1.1. memberi markah SIFAR (0) bagi keseluruhan keputusan peperiksaan kursus yang berkenaan (termasuk kerja kursus); atau
- 2.1.2. memberi markah SIFAR (0) bagi semua kursus yang didaftarkan pada semester tersebut.

2.2. Jawatankuasa Akademik Fakulti boleh mencadangkan untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999 bergantung kepada tahap kesalahan yang dilakukan oleh pelajar.

2.3. Pelajar yang didapati melakukan kesalahan kali kedua akan diambil tindakan seperti di perkara dan dicadang untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999.

**SECTION A / BAHAGIAN A**

**60 MARKS / 60 MARKAH**

**SUBJECTIVES / SUBJEKTIF**

Please answer all questions.

*Jawab semua soalan.*

1. What is Product Vision Statement? Write the Product Vision Statement for Grab Food Application.

*Apakah itu Pernyataan Visi Produk? Tuliskan Pernyataan Visi Produk bagi aplikasi FoodPanda.*

**[6 M]**

---

---

---

<b>For</b>	
<b>Who</b>	
<b>That</b>	
<b>Unlike</b>	
<b>Our Product</b>	

2. Software Development Methodology.  
*Kaedah Pembangunan Perisian.*

- a. What is Software Development Methods? Give **TWO (2)** examples apart from Waterfall, Agile and Scrum Methodology.  
*Apakah Kaedah Pembangunan Perisian? Berikan **DUA (2)** contoh selain dari Kaedah Air Terjun, Agile dan Scrum.* **[4 M]**

---

---

---

---

---

---

---

---

- b. "We can learn all the requirements up front". Do you agree with the statement?  
Explain your answer.  
*"Kita boleh mempelajari semua keperluan di permulaan". Adakah anda bersetuju dengan pernyataan tersebut? Terangkan jawapan anda.* **[4 M]**

---

---

---

---

---

---

---

---







7. SCRUM Model.  
*Model SCRUM.*

- a. Draw a diagram of SCRUM Model.  
*Lukiskan rajah Model SCRUM.*

[4M]

- b. What is sprint in SCRUM Model?  
*Apakah maksud sprint dalam Model SCRUM?*

[2M]

---

---

---

---

---



c. What is the typical duration for a sprint?

*Apakah tempoh yang biasa bagi suatu pecutan?*

[2M]

---

---

---

d. What is Scrum Master?

*Apakah itu Scrum Master?*

[2M]

---

---

---

---

---

---

e. List **THREE (3)** typical question during daily scrum meeting.

*Senaraikan **TIGA (3)** soalan biasa ditanya semasa perjumpaan harian scrum.*

[3M]

---

---

---

---

---

---

f. What do team usually show during a sprint review?

*Apakah yang biasanya akan dipamerkan oleh pasukan semasa semakan sprint?*

[2M]

---

---

---

---



**SECTION B / BAHAGIAN B**  
**40 MARKS / 40 MARKAH**

**CASE STUDY / KAJIAN KES**

Please answer all questions.

*Jawab semua soalan.*

**Siti Sdn Bhd** plan to develop a new web-based application called **11Street.com** which can be a competitor to **Shopee**. Potential buyer should be able to search for product that they wanted to buy while potential seller can advertise their product on this application. Buyer should be able to view list of product and also if there are interested, they should be able to view the detail information of the product. Buyer can also use the application to post a message to seller if they have further query on the product. Seller should be able to cancel their advertisement or update the price of the product as some products are a bit difficult to sell and seller might have to reduce the sales price of their product after some time.

*Siti Sdn Bhd* bercadang membangunkan satu aplikasi berasaskan web yang baru bernama **11Street.com** yang boleh menjadi pesaing kepada **Shopee**. Pembeli boleh membuat carian barangan yang mereka mahu beli dan penjual boleh mengiklankan barangan mereka. Pembeli boleh melihat senarai produk dan juga jika mereka berminat, boleh melihat maklumat terperinci tentang produk. Pembeli juga boleh menghantar mesej kepada penjual jika mereka ada soalan lanjut berkenaan produk. Penjual boleh membatalkan iklan mereka ataupun mengemaskini harga produk kerana ada produk yang agak sukar untuk dijual dan penjual mungkin perlu mengurangkan harga selepas masa tertentu.

Based on the given case study:-

*Berdasarkan kajian kes yang diberikan:-*



2. Choose **TWO (2)** most important user stories for **BUYER** from your answer in Q1:  
*Pilih **DUA (2)** cerita pengguna paling penting untuk **PEMBELI** dari jawapan anda di Q1:*

- a. List the related task to deliver requirement in the user story.  
*Senarikan tugas yang berkaitan untuk menghasilkan keperluan dalam cerita pengguna tersebut.* **[5M]**

User Story ID / ID Cerita Pengguna	Task List / Senarai Tugas



3. From your answer in Q2, sketch a suitable User Interface for each of the user story.

*Dari jawapan anda dalam Q2, lakar Antaramuka Pengguna yang sesuai untuk setiap cerita pengguna.*

**[10M]**

4. For each of the user story you selected in question Q2, write **TWO (2)** suitable test cases.  
*Bagi setiap cerita pengguna yang anda pilih dalam soalan Q2, tuliskan **DUA (2)** kes ujian yang bersesuaian.* **[10M]**

Test Case ID / ID Kes Ujian	Description / Deskripsi	Steps / Langkah-langkah	Expected Output / Hasil Jangkaan	Pass / Lulus	Fail / Gagal

**END OF QUESTIONS / SOALAN TAMAT**