



**UTM**  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

School of Professional and  
Continuing Education  
(UTMSPACE)

**FINAL EXAMINATION / PEPERIKSAAN AKHIR**  
**SEMESTER 1 – SESSION 2019 / 2020**  
**PROGRAM KERJASAMA**

WC

COURSE CODE : DDWZ 2753  
KOD KURSUS

COURSE NAME : USER INTERFACE  
NAMA KURSUS : ANTARA MUKA PENGGUNA

YEAR / PROGRAMME : DDWC / DDWZ  
TAHUN / PROGRAM

DURATION : 2 HOURS 30 MINUTES  
TEMPOH

DATE : NOVEMBER 2019

INSTRUCTION : **ANSWER ALL QUESTIONS IN THIS QUESTION PAPER**  
ARAHAN : **JAWAB SEMUA SOALAN DALAM KERTAS SOALAN INI**

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

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

This examination paper consists of 13 pages including the cover  
Kertas soalan ini mengandungi 13 muka surat termasuk kulit hadapan



**PUSAT PROGRAM 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 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 2.1.2 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**  
**10 MARKS / 10 MARKAH**

**TRUE OR FALSE QUESTIONS / SOALAN BETUL ATAU SALAH**

Choose the most appropriate answer. Write your answer in the table provided on page 18.

*Pilih satu jawapan yang tepat. Tulis jawapan anda pada jadual yang disediakan pada muka surat 18.*

1. The user experience (UX) is central to interaction design. T / F  
*Pengalaman pengguna (UX) adalah pusat kepada reka bentuk interaksi.*
2. Conversing is where users have a dialog with a system. T / F  
*Perbualan adalah di mana pengguna mempunyai dialog dengan sistem.*
3. Attention involves our auditory and visual senses. T / F  
*Perhatian melibatkan pendengaran kami dan deria visual.*
4. Shareable interfaces provide more flexible kinds of collaboration. T / F  
*Antaramuka yang boleh dikongsi menyediakan jenis kerjasama yang lebih fleksibel.*
5. Direct emotion detection is to predict someone's behaviour. T / F  
*Pengesanan emosi langsung adalah untuk meramalkan tingkah laku seseorang.*
6. A natural user interface allows users to speak to machines. T / F  
*Antaramuka pengguna semulajadi membenarkan pengguna bercakap dengan mesin.*
7. Stratified sampling can be achieved by using a random number generator. T / F  
*Sampel berstrata boleh dicapai dengan menggunakan penjana nombor rawak.*
8. Interpretation of the findings often proceeds in parallel with analysis. T / F  
*Tafsiran penemuan sering dijalankan selari dengan analisis.*
9. Generating alternatives is a key principle in most design disciplines. T / F  
*Menjana alternatif adalah prinsip utama dalam kebanyakan disiplin reka bentuk.*
10. Non-functional requirements which say what the system should do. T / F  
*Keperluan bukan fungsian yang mengatakan apa yang perlu dilakukan oleh sistem.*



6. A particular kind of window that is commonly used in GUIs is the \_\_\_\_\_.  
*Jenis tettingkap tertentu yang biasa digunakan dalam GUI ialah \_\_\_\_\_.*
- A. Dialog task / *tugas dialog*
  - B. Dialog form / *borang dialog*
  - C. Dialog box / *kotak dialog*
  - D. Dialog message / *mesej dialog*
7. \_\_\_\_\_ wants reassurance that the information will not be used for other purposes.  
*\_\_\_\_\_ mahu jaminan bahawa maklumat tidak akan digunakan untuk tujuan lain.*
- A. Network provider / *Pembekal rangkaian*
  - B. Data provider / *Pembekal data*
  - C. Message provider / *Pembekal mesej*
  - D. Market provider / *Pembekal pasaran*
8. Transcriptions and the observer's notes are most likely to be analysed using \_\_\_\_\_.  
*Transkripsi dan nota pemerhati kemungkinan besar akan dianalisis menggunakan \_\_\_\_\_.*
- A. statistical approaches / *pendekatan statistik*
  - B. analytical approaches / *pendekatan analitik*
  - C. quantitative approaches / *pendekatan kuantitatif*
  - D. qualitative approaches / *pendekatan kualitatif*
9. \_\_\_\_\_ is used to overcome potential client misunderstandings.  
*\_\_\_\_\_ digunakan untuk mengatasi bakal pelanggan salah faham.*
- A. Prototyping / *Prototaip*
  - B. Sketch / *Lakaran*
  - C. Storyboard / *Papan cerita*
  - D. Drawing / *Lukisan*
10. \_\_\_\_\_ refer to the circumstances in which the interactive product will operate.  
*\_\_\_\_\_ merujuk kepada keadaan di mana produk interaktif akan beroperasi.*
- A. Physical requirements / *Keperluan fizikal*
  - B. Environmental requirements / *Keperluan alam sekitar*
  - C. Data requirements / *Keperluan data*
  - D. Social requirements / *Keperluan sosial*

11. \_\_\_\_\_ enable designers to learn how to make a physical prototypes.  
\_\_\_\_\_ *mbolehkan pereka untuk belajar bagaimana membuat prototaip fizikal.*
- A. Kinect
  - B. Voltanis
  - C. Arduino
  - D. Imager
12. \_\_\_\_\_ refers to source code for components, frameworks or whole systems.  
\_\_\_\_\_ *merujuk kepada kod sumber untuk komponen, rangka kerja atau keseluruhan sistem.*
- A. Open source procedure / *Prosedur sumber terbuka*
  - B. Open source triggers / *Trigger sumber terbuka*
  - C. Open source program / *Atucara sumber terbuka*
  - D. Open source software / *Perisian sumber terbuka*
13. Evaluations usually involve observing participants and measuring their \_\_\_\_\_.  
*Penilaian biasanya melibatkan pemerhatian peserta dan mengukur \_\_\_\_\_ mereka.*
- A. time / *masa*
  - B. performance / *prestasi*
  - C. money / *wang*
  - D. output / *output*
14. \_\_\_\_\_ are the most widely used statistical test in psychology field.  
\_\_\_\_\_ *adalah ujian statistik yang paling banyak digunakan dalam bidang psikologi.*
- A. t-test
  - B. q-test
  - C. r-test
  - D. v-test
15. One of the most commonly used predictive models is \_\_\_\_\_.  
*Salah satu model ramalan yang paling biasa digunakan adalah \_\_\_\_\_.*
- A. Bitts' Law
  - B. Kens' Law
  - C. Fitts' Law
  - D. Entry' Law

**SECTION C / BAHAGIAN C**

**40 MARKS / 40 MARKAH**

**SUBJECTIVE QUESTION / SOALAN SUBJEKTIF**

INSTRUCTION: Answer all questions in the space provided in this question paper.

*ARAHAN: Jawab semua soalan di ruang yang diberikan dalam kertas soalan ini.*

1. Describe characteristics of a Multimodal interfaces.

*Huraikan ciri-ciri antaramuka Multimodal.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---

---

2. List the advantages the uses of the diaries to write their activities.

*Senaraikan kelebihan penggunaan buku harian untuk menulis aktiviti mereka.*

Answer / Jawapan:

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

d. \_\_\_\_\_

3. Differentiate between Axial coding and Selective coding in the grounded theory.

*Bezakan di antara pengekodan Axial dan pengekodan Selective dalam teori asas.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---

---

4. Explain the main principles of a user-centered approach.

*Terangkan prinsip utama pendekatan berpusatkan pengguna.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---

5. Discuss the purpose of Hierarchical Task Analysis.

*Bincangkan tujuan Analisis Tugas Hierarki.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---

6. Distinguish between conceptual design and concrete design.

*Bezakan di antara reka bentuk konseptual dan reka bentuk konkrit.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---

7. Explain how tools can support interaction design activities.

*Terangkan bagaimana alat boleh menyokong aktiviti reka bentuk interaksi.*

Answer / Jawapan:

---

---

---

---

---



8. Explain the key concepts and terms used in evaluation.

*Terangkan konsep dan istilah utama yang digunakan dalam penilaian.*

*Answer / Jawapan:*

---

---

---

---

---

---

---

---

9. Explain how to do usability testing.

*Terangkan bagaimana untuk membuat ujian kebolegunaan.*

*Answer / Jawapan:*

---

---

---

---

---

---

---

---

10. Explain how to do heuristic evaluation.

*Terangkan bagaimana untuk melakukan penilaian heuristik.*

*Answer / Jawapan:*

---

---

---

---

---

---

---

---

**SECTION D / BAHAGIAN D**

**20 MARKS / 20 MARKAH**

**CASE STUDY QUESTION / SOALAN KAJIAN KES**

INSTRUCTION: Answer all questions in the space provided in this question paper.

ARAHAN: Jawab semua soalan di ruang yang diberikan dalam kertas soalan ini.

Write the HTML code segment that shown in Figure 1.

Tuliskan segmen kod HTML yang ditunjukkan dalam Rajah 1.

**PIZZA**  
**PAPA JOHNS**  
Better Ingredients.  
Better Pizza.

**Papa John Pizza Survey**

Please take a moment to let us know about your food preferences.

Please give us your name:

How often do you visit Papa John Pizza?  Weekly  Monthly  Occasionally

Through which media you are getting information about Papa John Pizza?

Television  
 Newspaper  
 Pamphlets  
 Bill Boards

Specify your satisfaction with Papa John Pizza?

Product Quality  
Product Quality  
Reasonable Price  
Service Provided  
Website Ordering

In your view what suggestions you have for Papa John Pizza?

Thank you for your input.

Figure 1 / Rajah 1

1. Create a borderless table with the image pizzalogo.jpg width="115" and height="93". Insert an `<h1>` heading tag "Papa John Pizza Survey" next to the image  
*Cipta jadual tanpa sempadan dengan imej pizzalogo.jpg width="115" dan height="93".  
Selitkan tag pengepala `<h1>` "Papa John Pizza Survey" bersebelahan imej.*

--

2. Create a form using the post method set to `mailto:pizza@survey.isp.com`.  
*Cipta satu borang menggunakan kaedah pos yang ditetapkan ke `mailto:pizza@survey.isp.com`.*

--

3. Add a text box for the user name.  
*Tambah kotak teks untuk nama pengguna.*

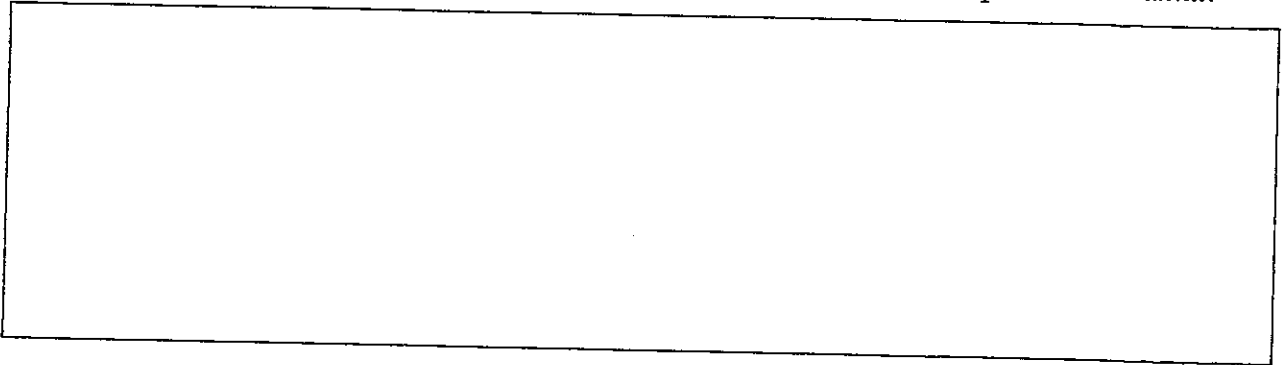
--

4. Insert three radio buttons for the visitor come to the Papa John Pizza.  
*Selitkan tiga bebutang radio bagi pelawat yang datang ke Pizza Papa John.*

--

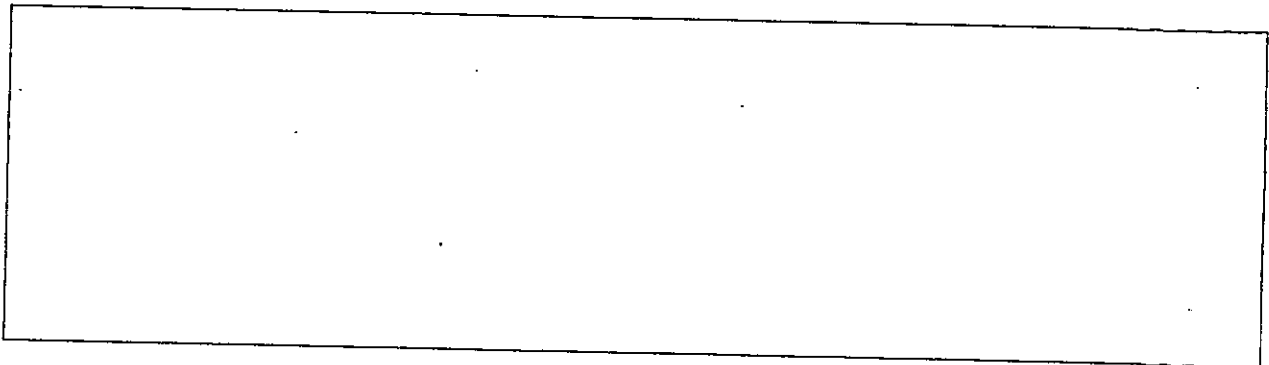
5. Add four checks boxes for types of media they are getting information.

*Tambahkan empat kotak semakan bagi jenis-jenis media yang mereka dapatkan maklumat.*



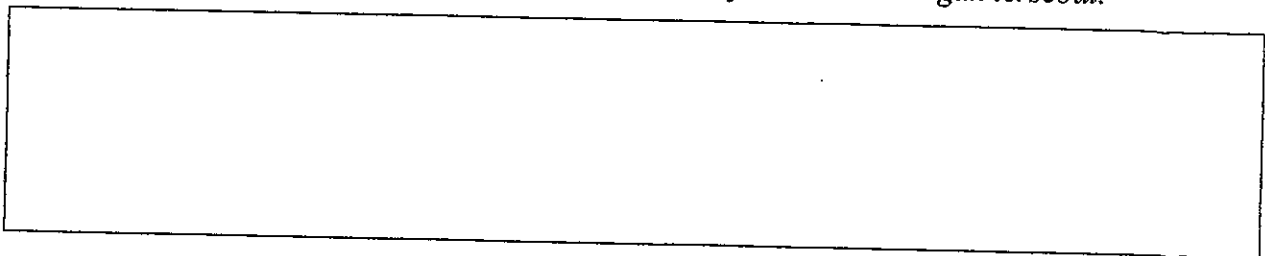
6. Insert a selection box with four options for factor that determine they are satisfaction with Papa John Pizza.

*Selitkan kotak pilihan dengan empat pilihan untuk faktor yang menentukan mereka berpucas hati dengan Papa John Pizza.*



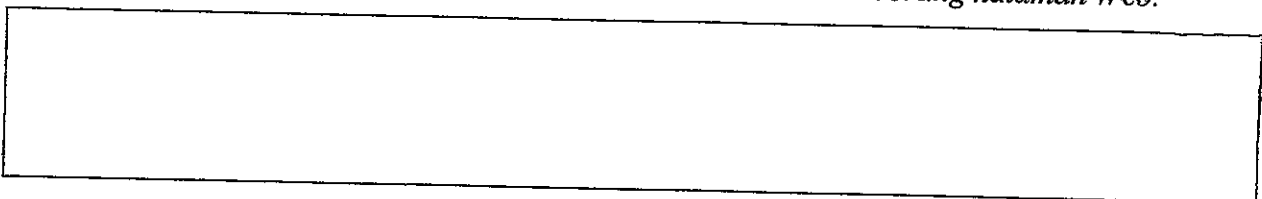
7. Add a textarea box with three rows and 60 columns for the suggestion.

*Tambahkan kotak textarea dengan tiga baris dan 60 lajur untuk cadangan tersebut.*



8. Add Submit and Reset buttons to send or clear Web page form.

*Masukkan butang Submit dan Reset untuk hantar atau memadam borang halaman Web.*



ANSWER SPACE FOR SECTION A (10 MARKS)

RUANG JAWAPAN BAGI BAHAGIAN A (10 MARKAH)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ANSWER SPACE FOR SECTION B (30 MARKS)

RUANG JAWAPAN BAGI BAHAGIAN B (30 MARKAH)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

**Mukasurat ini sengaja dibiarkan kosong**

*[ This page is purposely left blank ]*