

Contoh Jawapan Soalan Latihan Unit 1: Bab 1

Latihan 1.1. ms. 16

1. Fasa-fasa yang terdapat di dalam Model ADDIE ialah:-

- Analisis
- Rekabentuk
- Pembangunan
- Perlaksanaan
- Penilaian

2. Kepentingan untuk pembangun multimedia menyenaraikan keperluan sistem main semula pengguna akhir:

supaya aplikasi yang dibangunkan dapat dimainkan pada platform penyebaran pengguna sasaran dan seterusnya matlamat pembangunan aplikasi dapat dicapai dan tidak merugikan. Dengan menyenaraikan keupayaan perkakasan platform pengguna akhir terlebih dahulu anda dapat memastikan bahawa aplikasi yang akan dibangunkan nanti dapat dimainkan pada platform pengguna akhir. Sekiranya hasil dari kajian anda mendapati bahawa keupayaan platform penyebaran adalah terhad, anda boleh menyelidik kos yang diperlukan untuk mempertingkatkan platform penyebaran tersebut dan imbangi hasil keputusan dengan matlamat dan sumber anda.

Latihan 1.2 ms 19

-Antara cara-cara untuk mengumpul bahan-bahan multimedia untuk pembangunan aplikasi multimedia:

- i. menggunakan bahan yang popular dan membayar royalti kepada pemilik berkenaan
- ii. menggunakan bahan milik anda yang telah sedia ada
- iii. menghasilkan sendiri bahan baru untuk digunakan
- iv. mengupah pereka grafik untuk menghasilkan bahan yang dikehendaki
- v. menggunakan Clip Art, Stok Photo dan Photo CDs (bebas-royalti)
- vi. menggunakan bahan dari domain awam (public domain)

Latihan 1.3 ms 21

-Perbezaan di antara pengujian Alfa dan pengujian Beta:

Pengujian Alfa dilakukan secara dalaman tanpa melibatkan orang luar (versi edaran dalaman sahaja). Versi produk untuk pengujian alfa merupakan draf kerja pertama projek

Contoh Paparan Sahaja

yang dibangunkan. Ia selalunya mempunyai banyak kesilapan memandangkan versi yang dinilai ini masih di peringkat pembangunan.

Pengujian Beta diberikan kepada kumpulan yang lebih besar yang mungkin terdiri daripada pengguna sebenar aplikasi yang dibangunkan. Ia adalah pengujian terakhir sebelum aplikasi dipasarkan. Matlamat pengujian Beta adalah untuk mendapat maklum balas yang sebanyak mungkin daripada pengguna berpotensi mengenai prestasi aplikasi yang dibangunkan pada pelbagai sistem komputer. Aplikasi perlu berfungsi dengan cara yang sama untuk semua pengguna dan proses pengujian Beta akan menunjukkan di mana pembangun perlu membuat perubahan untuk mencapai matlamat pembangunan aplikasi.

Latihan 1.4 ms 25

1. Tiga contoh penggunaan konsep metafora di dalam aplikasi pendidikan:
 - i. metafora **pendakian gunung**
 - ii. metafora **pelayaran di pulau-pulau**
 - iii. metafora **pengembaraan di ruang angkasa lepas**
2. Pernyataan tujuan merupakan langkah yang paling penting dan kritikal di dalam perancangan pembangunan aplikasi multimedia kerana di dalam langkah ini matlamat dan objektif pembangunan aplikasi multimedia ditetapkan. Matlamat dan objektif membantu dalam menentukan hala tuju proses pembangunan aplikasi multimedia dan boleh digunakan untuk menilai kesesuaian sesebuah aplikasi multimedia sewaktu dan selepas ianya dibangunkan.
3. **Perbezaan di antara sistem pembangunan dan sistem penyebaran di dalam multimedia:**

Sistem pembangunan adalah sistem yang digunakan oleh pembangun untuk menghasilkan aplikasi multimedia.

Sistem penyebaran adalah sistem yang digunakan oleh pengguna akhir untuk main semula aplikasi multimedia.
4. Dua **perisian pengurusan projek** ialah **Microsoft Project dan SiteSpring**.

Contoh Jawapan Soalan Latihan Unit 1: Bab 2

Latihan 2.1 ms. 29

-Definisi perisian pengarangan menurut Tay Vaughan:

“Perisian pengarangan menyediakan suatu integrasi yang mengumpulkan kandungan dan fungsi sesebuah projek yang dibangunkan. Sistem pengarangan biasanya melibatkan kebolehan mereka cipta, mengubah dan mengimport data dan juga mengumpulkan data mentah ke dalam satu jujukan main semula. Ia juga menyediakan satu kaedah atau bahasa struktur untuk menjana jawapan terhadap input pengguna”

Latihan 2.2 ms. 32

Pengguna sasaran turut memainkan peranan penting ketika memilih perisian pengarangan kerana tujuan pembangunan aplikasi bukan sahaja untuk menghasilkan aplikasi yang memenuhi matlamat dan objektif tetapi juga berjaya memenuhi kehendak pengguna akhir. Pengguna sasaran membantu menentukan bagaimana sesuatu aplikasi perlu dipersembahkan kepada pengguna. Oleh itu perisian pengarangan yang dipilih perlu mengambil kira kriteria pengguna sasaran. Antaranya pastikan keupayaan perkakasan/perisian pengarangan yang terdapat pada platform pengguna akhir, pastikan anda memilih perisian pengarangan yang menyediakan elemen multimedia dan tahap interaktiviti yang bersesuaian dengan keperluan pengguna sasaran, pastikan sama ada untuk menyebarkan aplikasi dalam versi run-time atau tidak dan sebagainya.

Latihan 2.3 ms. 39

Keistimewaan metafora berasaskan ikon ialah ia membolehkan pembangun aplikasi melihat struktur atau carta alir sesuatu peristiwa serta cabang aplikasi yang sedang dibangunkan dengan mudah. Ini memudahkan proses mengemaskini termasuk menukar jujukan, menambah serta mengurangkan pilihan, menstruktur semula interaksi dan sebagainya dengan hanya mengheret dan meletakkan ikon.

Iconic authoring tools enable the developer to see the big picture when authoring and to make large-scale changes in links and direction at will. Such applications are usually good at organizing and presenting very large amounts of data and content, and their flow-charting methodology assists the developer in keeping track of where all the content is and how it is displayed.

Contoh Paparan Sahaja

Latihan 2.4 ms. 42

1. **Perbezaan pendekatan** di antara **perisian pengarangan** dan **bahasa pengaturcaraan**:

Perisian pengarangan:

- menggunakan pendekatan mudah untuk menghasilkan aplikasi multimedia yang kompleks; tidak memerlukan pembangun mempunyai pengalaman pengaturcaraan yang luas
- menyediakan persekitaran bersepadu bagi menghubungkan semua isi kandungan dan fungsi sebuah aplikasi yang ingin dibangunkan
- pembangun hanya boleh memilih arahan daripada set yang terhad untuk diberikan kepada komputer

Bahasa pengaturcaraan

- memerlukan pembangun yang mempunyai pengetahuan di dalam proses mengekod dan mengaturcara yang mendalam
- menyediakan capaian kepada fitur-fitur perkakasan tahap rendah dan memberi pembangun capaian kepada lebih banyak fungsi berbanding perisian pengarangan
- pembangun boleh mengarah komputer untuk melaksanakan tugas yang diinginkan

2. **Tiga kriteria pemilihan perisian pengarangan**:-

- i. **Fitur mengedit**
- ii. **Boleh dimainkan pada Internet**
- iii. **Fitur penyebaran**

3. **Kelebihan dan kelemahan persembahan slaid berbanding metafora perisian pengarangan yang lain:**

Kelebihan persembahan slaid:

- menawarkan pelbagai pilihan interaktiviti tidak linear dan fitur-fitur multimedia
- membolehkan anda memasukkan elemen-elemen animasi, audio, video dan kesan khas
- mempunyai 'template' dengan corak, warna latar belakang etc yang berbagai-bagai
- kebanyakan perisian persembahan slaid boleh digunakan pada kedua-dua persekitaran Windows dan Macintosh, harga yang berpatutan, mudah dipelajari dan digunakan.

Kelemahan persembahan slaid:

- Agak linear, tidak interaktif berbanding metafora perisian pengarangan yang lain
- Hanya mampu menghasilkan persembahan ringkas yang tidak kompleks
- Tidak mempunyai kemudahan untuk membina rekod, pangkalan data etc

Contoh Paparan Sahaja

4. Dua jenis perisian berasaskan metafora masa:-
 - i. HyperStudio
 - ii. IconAuthor

Contoh Jawapan Soalan Latihan Unit 1: Bab 3

Latihan 3.1 ms 45

-Satu contoh penggunaan interaktiviti di Internet:
Katalog pembelian dan tempahan barang secara terus melalui halaman Internet. Dengan menggunakan nombor indeks yang disediakan, pengguna boleh melompat dari satu bahagian ke bahagian yang lain. Pengguna juga boleh membuat tempahan barang melalui borang yang disediakan di dalam halaman Internet.

Latihan 3.2 ms 48

Perbezaan di antara interaktiviti tahap tinggi dan interaktiviti tahap rendah:

Interaktiviti tahap tinggi merupakan tahap interaktiviti yang paling tinggi. Interaktiviti dibentuk berdasarkan fungsi adaptif iaitu kebolehan perisian untuk menyesuaikan pengguna dengan kemampuan mereka. Pada tahap ini, pengguna diberikan kuasa yang lebih seperti pembangun perisian untuk mengawal perisian secara kreatif dan berinteraksi dengan perisian secara langsung.

Interaktiviti tahap rendah merupakan tahap interaktiviti yang paling asas. Pada tahap ini, interaksi difokuskan kepada tugas menavigasi perisian menerusi klik butang, arahan menu atau pautan. Pengguna hanya mengawal sebahagian kecil perisian.

Latihan 3.3 ms 54

Navigasi memberi panduan kepada pengguna Internet untuk menjelajahi dan menerokai maklumat yang tepat. Ianya juga membantu pengguna membuat keputusan yang sewajarnya pada masa menghadapi kesulitan dalam menapis maklumat. Ringkasnya navigasi dapat membantu pengguna Internet mendapat dorongan yang sewajarnya dalam usaha mencari maklumat.

Contoh Paparan Sahaja

Latihan 3.4 ms 57

1. Tiga lagi jenis interaktiviti yang dicadangkan oleh Sims:
 - i. Interaktiviti Membina
 - ii. Interaktiviti “Non-Immersive Contextual”
 - iii. Interaktiviti “Immersive Virtual”
2. Elemen interaktiviti penting di dalam pembangunan aplikasi multimedia kerana ia merupakan elemen asas kepada interaksi komunikasi yang baik dan menjadikan sesebuah aplikasi yang dibina lebih efektif dan berkesan. Malah ia juga dapat mengeratkan perhubungan di antara aplikasi yang dibina dengan pengguna.
3. Dua jenis butang yang boleh digunakan di dalam aplikasi multimedia:
 - i. Radio Buttons
 - ii. Check Boxes

Contoh Jawapan Soalan Latihan Unit 1: Bab 4

Latihan 4.1 ms 62

-Perkembangan antaramuka pengguna dengan komputer berhubung secara langsung dengan perkembangan Interaksi Manusia Komputer (HCI). Boleh dikatakan banyak aspek berkenaan interaksi manusia komputer dan hubungan di antara komputer dan pengguna telah dibincangkan semenjak terciptanya komputer. Malah banyak penyelidikan mengenai hubungan di antara manusia dan komputer termasuk isu-isu mengenai rekabentuk perisian komputer tergolong di bawah istilah “antaramuka pengguna”.

Selain daripada itu, interaksi manusia komputer menyediakan input yang sangat penting untuk mereka yang terlibat di dalam rekabentuk pakej pembelajaran dan merupakan sebahagian penting daripada proses rekabentuk antaramuka. Interaksi manusia komputer dipengaruhi lebih daripada sekadar hubungan pengguna dengan peranti input dan output, malah pengguna sistem juga perlu memahami makna dan kesan sesuatu arahan yang membolehkan sesuatu tugas dicapai. Rekabentuk dan persembahan arahan-arahan ini serta tahap mesra pengguna yang dicapai di dalam sesuatu sistem membentuk *cornerstone* perbincangan mengenai rekabentuk antaramuka interaksi manusia komputer.

#When applied to computer software, User Interface Design is also known as Human-Computer Interaction or HCI. While people often think of Interface Design in terms of computers, it also refers to many products where the user interacts with controls or displays. Military aircraft, vehicles, airports, audio equipment, and computer peripherals, are a few products that extensively apply User Interface Design.

Contoh Paparan Sahaja

Optimized User Interface Design requires a systematic approach to the design process. But, to ensure optimum performance, Usability Testing is required. This empirical testing permits naïve users to provide data about what does work as anticipated and what does not work. Only after the resulting repairs are made can a product be deemed to have a user optimized interface.

The importance of good User Interface Design can be the difference between product acceptance and rejection in the marketplace. If end-users feel it is not easy to learn, not easy to use, or too cumbersome, an otherwise excellent product could fail. Good User Interface Design can make a product easy to understand and use, which results in greater user acceptance.

Latihan 4.2 ms 67

-Perbezaan di antara rollovers dan sliders:

Rollovers diaplikasikan kepada kursor yang diletakkan pada bahagian-bahagian yang telah ditentukan terlebih dahulu pada skrin dan menghasilkan reaksi multimedia yang berbeza. Ia juga boleh digunakan untuk memberi tips kepada sesuatu fungsi.

Sliders memberi pengguna petanda tentang kedudukan semasa mereka di dalam aplikasi. Ia berguna untuk peta navigasi dan boleh diarahkan untuk memberi respon terhadap laluan yang dipilih. Sliders juga memberi pengguna tanda visual tentang berapa banyak lagi skrin yang terdapat di dalam aplikasi sebelum aplikasi tersebut tamat.

Latihan 4.3 ms 74

-Keseimbangan merujuk kepada pengagihan nilai optikal pada rekaletak. Keseimbangan ditentukan oleh nilai setiap elemen dan kedudukannya pada skrin. Sekiranya anda membahagikan skrin kepada empat bahagian, rekaletak yang seimbang akan mempunyai nilai yang sama pada setiap bahagian tersebut. Rekaletak yang seimbang boleh dicapai menerusi rekaletak simetrikal dan rekaletak tidak simetrikal. Keseimbangan yang berjaya diimplementasikan dengan baik akan menjadikan antaramuka lebih efektif.

Latihan 4.4 ms. 79

1. **Perbezaan** di antara **Line-Oriented Interface** dengan **Full-Screen Interface**:

Line-Oriented Interface: merujuk kepada antaramuka satu dimensi, di mana pengguna berinteraksi dengan komputer pada satu baris (single line) yang bertindak sebagai baris perintah (command line). Input tidak boleh diubahsuai dan pengguna tidak boleh mengemudi pada skrin.

Contoh Paparan Sahaja

Full-Screen Interface: Mempunyai ruang antaramuka yang luas di samping menawarkan pengguna tahap interaktiviti yang lebih tinggi berbanding Line-oriented Interface. Menu-based system tercipta hasil darinya.

2. Empat kesalahan umum sewaktu rekabentuk antaramuka aplikasi multimedia:
 - antaramuka yang kompleks
 - maklumat yang tidak berkaitan
 - teks terlampau banyak
 - tiada kawalan untuk audio dan video

3. Kepentingan rekabentuk antaramuka di dalam pembangunan aplikasi multimedia: Rekabentuk antaramuka merupakan tulang belakang di mana elemen multimedia diletakkan, kawalan navigasi ditempatkan dan cara keseluruhan aplikasi distrukturkan. Antaramuka aplikasi adalah hasil kesepaduan di antara elemen-elemen multimedia, isi kandungan dan sistem navigasi. Malah antaramuka merupakan perkara pertama yang dilihat apabila anda memulakan sebarang aplikasi multimedia. Menerusi rekabentuk antaramuka yang baik, pembangun boleh menghasilkan persekitaran *multi-sensory* yang menyokong kandungan dan mesej multimedia.

4. 'Ruang putih' di dalam industri percetakan tradisional merujuk kepada jumlah ruang putih yang diperuntukkan di antara teks dan grafik pada sesuatu muka surat.



UWILAZ / is a trademark of Self Execute Article 0137724693