

# Assignment CBCH4103

## SOALAN 1

Tugasan hendaklah ditulis dalam format esei lebih kurang 300 &ndash; 400 perkataan.

Gunakan rujukan dan bibliografi yang betul dalam penulisan anda.

- a) Apakah TIGA (3) bahagian ingatan manusia? Apakah perbezaan ketiga-tiga bahagian ingatan tersebut? ( 12 markah)
  
- b) Bincangkan bagaimana pengetahuan terhadap cara pengguna berfikir dan belajar membantu mereka bentuk sistem. (8 markah)
  
- c) Beri SATU (1) contoh atau senario bagaimana manusia menggunakan model mental yang salah dalam interaksi dengan sistem. Bagaimana anda mereka bentuk sistem tersebut untuk membantu pengguna membentuk model mental yang betul? ( 8 markah)
  
- d) Sistem tettingkap dipanggil WIMP. Ia meliputi elemen seperti tettingkap, ikon, menu dan tetunjuk. Jelaskan secara ringkas semua elemen tersebut dalam WIMP. (12 markah )
  
- e) Terdapat pelbagai jenis reka bentuk sistem tettingkap berganda yang membolehkan pengguna menjalankan tugas menggunakan komputer. Jelaskan bagaimana sistem tettingkap berganda membantu pengguna? Sokong jawapan anda dengan menggunakan SATU (1) jenis sistem tettingkap berganda. (10 markah)

## SOALAN 2

Tugasan hendaklah ditulis dalam format esei lebih kurang 200 &ndash; 300 perkataan.

Gunakan rujukan dan bibliografi yang betul dalam penulisan anda.

(a) Anda perlu mereka bentuk satu sistem untuk kegunaan pengguna di United Kingdom dan Malaysia. Bincangkan LIMA (5) aspek perbezaan budaya yang perlu diambil kira di dalam reka bentuk supaya sistem tersebut dapat digunakan dengan jayanya.

(20 markah)

(b) Ben Shneiderman mempelopori konsep kebolegunaan universal di dalam rekabentuk sistem maklumat dan komunikasi adalah berguna kepada semua lapisan masyarakat. Bincangkan DUA (2) cabaran yang dihadapi oleh pereka bentuk untuk mencapai kebolegunaan universal.

(8 markah)

(c) Konsep ingatan manusia, persepsi dan fisiologi adalah penting dalam mereka bentuk sistem. Ia meliputi bagaimana ingatan, bantuan ingatan dan penggunaan metafora membantu pengguna dengan cepat memahami fungsi di dalam antara muka. Bincangkan bagaimana ingatan memori dan persepsi berkaitan dengan reka bentuk antara muka? Sokong jawapan anda dengan gambar rajah dari antara muka sistem yang sesuai atau sistem yang pernah anda gunakan.

(12 markah)