|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png  **BAHAGIAN PENDIDIKAN TEKNIK DAN VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **KERTAS TUGASAN**  ***(ASSIGNMENT SHEET)*** | | |
| **KOD DAN NAMA NOSS** | IT-010-3: 2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **NAMA PROGRAM** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **TAHAP DAN SEMESTER** | 3 (SEMESTER 2) | |
| **KOD DAN TAJUK KURSUS** | KPD 2023 **WEB PROGRAMMING** | |
| **NO.DAN TAJUK KOMPETENSI** | K1 INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT  REQUIREMENT  K2 SETUP LOCAL ENVIRONMENT  K3 PLAN MODULE EXPECTED BEHAVIOUR  **K4 WRITE MODULE CODE**  K5 COMMIT MODULE SOURCE CODE | |
| **NO. KOD KSKV** | KPD 2023 / T(11/13) | Muka Surat : 1 Drp : 5 |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016 – C02/ T(11/13) |

**TAJUK/***TITLE***:**

**WRITE MODULE CODE**

**TUJUAN/***PURPOSE* **:**

Kertas tugasan ini adalah mengenai :

1. 1 Definition of user interface and user experience
   1. Application mock up

**ARAHAN/***INSTRUCTION* **:**

Kertas Tugasan ini mengandungi 4 soalan. Jawab semua soalan di bawah dengan merujuk Kertas Penerangan KPD2023 / P(11/13) PM.

**SOALAN/***QUESTION* **:**

1. Berikan definisi *User Interface (UI).*

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………...

……………………………………………………………………………………………………

(2 markah)

1. Berikan definisi *User Experience (UE).*

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………...

……………………………………………………………………………………………………

(2 markah)

1. Berikan 3 kelebihan aplikasi *mock up*.

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………...

……………………………………………………………………………………………………

(6 markah)

1. Berikan 3 kekurangan aplikasi *mock up*.

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………..……………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………...

……………………………………………………………………………………………………

(6 markah

**Skema permarkahan**

| **No. Soalan** | **Jawapan/Contoh Jawapan** | **Jumlah Markah** |
| --- | --- | --- |
| 1 | UI pula bermatlamatkan pada sudut pandangan iaitu penghasilan paparan atau bentuk aplikasi atau laman web yang mencakupi hal tatacara penyusunan atau layout dan rekabentuk visualnya contohnya penggunaan penempatan butang-butang arahan, penggunaan warna dan font agar paparan yang sesuai dapat ditampilkan kepada pengguna. | 2 |
| 2 | UX merujuk kepada merekabentuk antaramuka pengguna pada tahap pengalaman pengguna yang bermatlamatkan pada kefungsian iaitu sejauh mana aplikasi itu menepati matlamat pengguna, mudah digunakan dan mudah dipelajari oleh pengguna akhir. | 2 |
| 3 | 1. Mudah memahami keperluan sebenar pelanggan apabila pengguna terlibat secara aktif dalam pembangunan 2. Pembangun dapat membangunkan aplikasi atau menghasilkan produk akhir yang menepati kehendak pengguna 3. Oleh kerana di dalam kaedah ini menyediakan simulasi kepada pengguna, pengguna akan dapat pemahaman yang lebih baik daripada sistem yang dibangunkan. 4. Kesilapan boleh dikesan lebih awal. 5. Maklum balas pengguna yang lebih cepat boleh didapati membawa kepada penyelesaian yang lebih baik. 6. Fungsi yang hilang boleh dikenal pasti dengan mudah 7. Fungsi mengelirukan atau sukar dapat dikenal pasti 8. Dengan simulasi prototaip mungkin akan mencetus beberapa idea tambahan yang tidak dijangkakan malah lebih diperlukan | 6  (3 x 2)  Pilih mana-mana jawapan yang sesuai. |
| 4 | 1. Mengabaikan struktur pembangunan yang lebih terancang dengan terus ke tahap pelaksanaan kod dan terus melakukan penambahbaikan. Analisis masalah tidak dilakukan dengan jelas. 2. Kaedah ini boleh meningkatkan kerumitan sistem di mana skop sistem itu boleh berkembang di luar rancangan asal. 3. Proses mungkin lebih rumit disebabkan banyak melibatkan pengguna yang kadangkala tidak memahami konsep sebenar sesuatu aplikasi. 4. Pelanggan mungkin mahu terus menggunakan aplikasi prototaip tanpa menunggu aplikasi sebenar dihasilkan. 5. Usaha yang lebih daripada kumpulan pembangun untuk menghasilkan aplikasi tersebut dan terpaksa membuat penambahbaikan dari masa ke semasa. | 6  (3 x 2)  Pilih mana-mana jawapan yang sesuai. |