|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIK VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **PELAN MENGAJAR – TEORI**  ***( THEORY LESSON PLAN )***  C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png | | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | CU2/WA1 – INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT REQUIREMENT | |
| **NO DAN NAMA PROGRAM KV** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **NO DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 2023: WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K1 INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT REQUIREMENT | |
| **NO DAN STANDARD PEMBELAJARAN KSKV** | * 1. Third party component   2. Awareness of End User License Agreement (EULA)   3. Software licensing   4. Unified Modelling Language (UML) | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/P(3/11) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD2023 / P(3/11) PM |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD | **TEMPOH /** *DURATION***:**  3 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  KPD2023 / P(3/11) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  **KOMPONEN *THIRD PARTY,* PENGENALAN KEPADA *END USER LICENSE AGREEMENT (EULA), SOFTWARE LICENSING* DAN *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML)***  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Menyenaraikan *third party component* 2. Menerangkan Perjanjian Perlesenan Pengguna Akhir (EULA) 3. Menyenaraikan perisian berlesen 4. Menerangkan Unified Modelling Language (UML) | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(3/11)  KPD2023 / T(3/11) |
| **ALAT PANDANG DENGAR /**  *AUDIO VISUAL AIDS* | | PROJEKTOR  WHITE BOARD | | | PJ  WB |
| **PERALATAN, KELENGKAPAN DAN BAHAN /**  *TOOLS, EQUIPMENTS AND MATERIALS* | | PEMADAM WHITEBOARD  MARKER  SKRIN LAYAR  KOMPUTER | | | **KUANTITI /** *QUANTITY*  1  3  1  1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(3/17) PM | Muka Surat / *Page* : 3 Drp / *Of* : 6 | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PERSEDIAAN** */ PREPARATION :*   1. Selesakan pelajar dengan ucapan alu-aluan / tanya khabar / pastikan keselesaan dalam kelas. 2. Semak senarai kehadiran 3. Tekan aspek disiplin / beri kerjasama / pakaian / merokok / telefon bimbit / tata-tertib / kebersihan 4. Mulakan perbincangan dengan motivasi / perbincangan dua hala / minta bertenang / ceria / jaga kesihatan 5. Dapatkan perhatian dan timbulkan minat kepada pelajar   - kaitkan idea / kemahiran dengan pengalaman kerja atau pembelajaran lepas untuk dapatkan tajuk.   1. Nyatakan tajuk dan tuliskan di *“White Board”.*   **KOMPONEN *THIRD PARTY*, PENGENALAN KEPADA *END USER LICENSE AGREEMENT (EULA), SOFTWARE LICENSING* DAN *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML)***   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Menyenaraikan *third party component* 3. Menerangkan Perjanjian Perlesenan Pengguna Akhir (EULA) 4. Menyenaraikan perisian berlesen 5. Menerangkan Unified Modelling Language (UML) 6. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 7. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 15 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(3/11) PM | | Muka Surat / *Page* : 4 Drp / *Of* : 6 | |
| **TOPIK PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL TOPIC )* | **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PENYAMPAIAN** */ PRESENTATION :*   1. Menyenaraikan *third party component* 2. Menerangkan Perjanjian Perlesenan Pengguna Akhir (EULA) 3. Menyenaraikan perisian berlesen 4. Menerangkan Unified Modelling Language (UML) | * Payment gateway * Security certificate * Single Sign On (SSO)   EULA - adalah satu bentuk kontrak antara pemilik sesuatu perisian dengan pengguna untuk menggunakan perisian tersebut.   * Proprietary * Open source   UML merupakan singkatan dari "Unified Modelling Language" iaitu suatu kaedah permodelan secara visual untuk kaedah perancangan sesebuah sistem berorientasikan objek. | PJ  WB | 2 JAM |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(3/11) PM | Muka Surat / *Page* : 5 Drp / *Of* :6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **MASA /** *TIME* |
| **PENGGUNAAN /** *APPLICATION* **:**   1. Edarkan Kertas Penerangan . 2. Beri masa untuk pelajar membaca dan memahami Kertas Penerangan yang diberi. 3. Minta pelajar bertanya sekiranya tidak faham. 4. Uji kefahaman pelajar dengan bertanyakan soalan berkaitan tajuk yang telah dipelajari 5. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2023 / P(3/11) | | 15 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(3/11) PM | Muka Surat / *Page* : 6 Drp / *Of* : 6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* | |
| **PENGESAHAN /** *CONFIRMATION :*  1. Beritahu pelajar semua soalan adalah berdasarkan kepada pelajaran yang telah dipelajari.  2. Edarkan Kertas Tugasan.  3. Beri peluang kepada pelajar untuk mendapat  penjelasan atau bertanya.  4. Nyatakan tempoh menyiapkan tugasan.  5. Beri rumusan mengenai apa yang telah diajar dan faedahnya  6. Beritahu tajuk pelajaran yang akan datang dan minta bersedia.   * **TAJUK : PENGENALAN PERSEKITARAN PEMBANGUNAN**   7. Ucap salam. | KPD2023 / T(3/11) | 30 MINIT | |