|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN TEKNIK DAN 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 /** *PROGRAM CODE AND NAME* | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP /** *LEVEL* | 3 (SEMESTER 2) | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS /** *COURSE CODE AND NAME* | KPD 2023 WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK UNIT KOMPETENSI /** *COMPETENCY UNIT NO. AND TITLE* | **K4 WRITE MODULE CODE** | |
| **NO DAN PERNYATAAN AKTIVITI KERJA /** *WORK ACTIVITIES NO AND STATEMENT* | 4.11 Definition of user interface and user experience  4.12 Application mock up  4.13 Unit testing | |
| **NO. KOD /** *CODE NO.* | IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD 2 | **TEMPOH /** *DURATION***:**  2 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  WRITE MODULE CODE  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Menerangkan maksud antaramuka pengguna dan pengalaman pengguna 2. Menerangkan aplikasi *Mock up* 3. Menerangkan maksud Ujian Unit | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(15/17)  KPD2023 / T(15/17) |
| **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.:* IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) 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”.*   **WRITE MODULE CODE**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Menerangkan maksud antaramuka pengguna dan pengalaman pengguna 3. Menerangkan aplikasi Mock up 4. Menerangkan maksud Ujian Unit 5. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 6. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 10 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) 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. Menerangkan maksud antaramuka pengguna dan pengalaman pengguna 2. Menerangkan aplikasi *Mock up* 3. Menerangkan maksud Ujian Unit | **User Experience (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.  **User Interface (UI)**  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.  Mock up adalah proses merekabentuk peringkat sederhana yang boleh dikatakan sebagai rekabentuk pra-keluaran yang di datangkan dengan paparan yang sebenar dan menggambarkan antara mukasebenar aplikasi yang mengandungi warna dan gaya (style) namun belum berfungsi.  Pengujian unit dilakukan terhadap unit terkecil yang dinamakan modul. Modul boleh terdiri daripada satu fungsi atau prosedur. | PJ  WB | 1 JAM  30 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) 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(15/17) | | 10 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(15/17) PM  KPD2023 / P(15/17) 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 : *DEBUGGING PROCEDURE***   7. Ucap salam. | KPD2023 / T(15/17) | 10 MINIT | |