|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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* | **K2 SETUP LOCAL ENVIRONMENT** | |
| **NO DAN PERNYATAAN AKTIVITI KERJA /** *WORK ACTIVITIES NO AND STATEMENT* | 1. Definition of development environment explained 2. Definition of local server explained 3. Definition of Source Code Management (SCM) explained 4. Development stack installation procedure explained | |
| **NO. KOD /** *CODE NO.* | IT-010-3:2016-C02/P(3/17) PM  KPD2023 / P(3/17) 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(3/17) PM  KPD2023 / P(3/17) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  SETUP LOCAL ENVIRONMENT  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Definisi persekitaran pembangunan (development environment) 2. Pengenalan local server. 3. Pengenalan source code management (SCM) 4. Terangkan development kit (Software Development Kit SDK) | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(3/17)  KPD2023 / T(3/17) |
| **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(3/17) PM  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”.*   **PENGENALAN PERSEKITARAN PEMBANGUNAN**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Definisi persekitaran pembangunan (*development environment)* 3. Pengenalan *local server.* 4. Pengenalan *source code management (SCM)* 5. Terangkan *development kit (Software Development Kit SDK)* 6. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 7. 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(3/17) PM  KPD2023 / P(3/17) 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. Definisi persekitaran pembangunan (development environment) 2. Pengenalan local server. 3. Pengenalan source code management (SCM) 4. Terangkan development kit (Software Development Kit SDK) | Persekitaran pembangunan (development environment) adalah satu set perisian yang membolehkan anda untuk menulis program bagi bahasa atau platform tertentu.  "Localhost" merujuk kepada local computer bahawa program sedang dijalankan. Sebagai contoh, jika anda menjalankan pelayar web (web browser) pada komputer anda, komputer anda dianggap sebagai "localhost".  Source Code (atau disebut juga source) adalah kumpulan pernyataan atau bahasa pemprograman komputer yang ditulis dan dapat di baca oleh manusia. Source code membolehkan programmer untuk berkomunikasi dengan komputer menggunakan beberapa perintah (command).  Software Development Kit (SDK) adalah merujuk kepada koleksi perisian yang digunakan untuk membangun aplikasi bagi peranti atau sistem operasi tertentu. Contoh SDK termasuk Windows 10 SDK, Mac OS X SDK, dan SDK iPhone. | PJ  WB | 1 JAM  30 MINIT |

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