



# VSGA

Vocational School  
Graduate Academy

## Silabus Pelatihan **Junior Web Developer**

Vocational School Graduate Academy  
Digital Talent Scholarship  
Tahun 2022

# Silabus Pelatihan Web Developer

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Digital Talent Scholarship Tahun 2022

**Disclaimer:** Dokumen ini digunakan hanya untuk kebutuhan Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Konten ini mengandung Kekayaan Intelektual, pengguna tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dilarang untuk mereproduksi, memodifikasi, menyebarluaskan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

JADWAL PENDAFTARAN, TES SUBSTANSI DAN PELATIHAN					
Mitra	Tema Pelatihan	Tanggal pendaftaran	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelaksanaan	Durasi Pelatihan
11 Mitra	Web Developer				24 JP

INFORMASI PELATIHAN	
Akademi	Program Vocational School Graduate Academy
Mitra Pelatihan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pusbang Proserti</li><li>2. BBPSDMP Medan</li><li>3. BBPSDMP Makassar</li><li>4. BPSDMP Jakarta</li><li>5. BPSDMP Bandung</li><li>6. BPSDMP Yogyakarta</li><li>7. BPSDMP Surabaya</li><li>8. BPSDMP Banjarmasin</li><li>9. BPSDMP Manado</li><li>10. BPPTIK Cikarang</li><li>11. STMM Yogyakarta</li></ol>
Tema Pelatihan	<b>Web Developer</b>
Sertifikasi	Sertifikat Kompetensi Junior Web Developer BNSP
Deskripsi Pelatihan	Web Developer merupakan salah satu tema pelatihan Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2022 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Junior Web Developer. Peserta pelatihan Web Developer akan mampu membangun dan mengelola aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman. Di akhir pelatihan peserta akan mengikuti uji kompetensi dan sertifikasi Junior Web Developer, bagi yang dinyatakan kompeten akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi Junior Web Developer dari BNSP.

Output Pelatihan	<p>Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengimplementasikan user interface.</li> <li>2. Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia.</li> <li>3. Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi.</li> <li>4. Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices.</li> <li>5. Mengimplementasikan pemrograman terstruktur.</li> <li>6. Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing.</li> </ol>
Durasi Pelatihan	24 JP (1 Jam Pelatihan = 45 menit)
Jenis Pelatihan	<b>Offline</b>
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warga Negara Indonesia</li> <li>2. Usia Maksimal 29 Tahun pada saat mendaftar</li> <li>3. Lulusan D1 bidang TIK, atau Lulusan SMK Plus 4 tahun, Bidang Rekayasa Perangkat Lunak.</li> <li>4. Diutamakan memiliki contoh hasil karya, minimal berupa tugas pembelajaran web sederhana dengan HTML.</li> <li>5. Belum Mendapatkan Pekerjaan Tetap.</li> <li>6. Lolos Seleksi Administrasi dan Tes Substansi.</li> </ol>
Persyaratan Sarana Peserta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laptop dengan spesifikasi : RAM minimal 2 GB (disarankan 4 GB), Harddisk spece 100GB, Operating System Windows 7,8,10</li> <li>2. Akses Internet Dedicated 126 kbps per peserta per perangkat</li> <li>3. Software Tools : Sublime Text, XAMPP dengan PHP Versi 7</li> </ol>

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Hari Ke 1 Sesi 1	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Rencana Pembelajaran</li> <li>• Instalasi alat bantu pengembangan web pada komputer kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemaparan materi</li> </ul>
Hari Ke 1 Sesi 2	Studi Kasus : Sistem Informasi Perpustakaan (Sederhana)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemaparan materi</li> <li>• Studi kasus</li> </ul>

Hari Ke 1 Sesi 3	J.620100.005.02: Mengimplementasikan user interface: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengidentifikasi rancangan user interface</li> </ul> Melakukan implementasi rancangan user interface	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemaparan materi</li> <li>● Studi Kasus</li> <li>● Praktek</li> </ul>
Hari Ke 1 Sesi 4	<b>Project 1: Membuat antar muka web (halaman Utama, Menu, Form )</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Praktek</li> <li>● Latihan</li> </ul>
Hari Ke 2 Sesi 1	J.620100.005.02: Mengimplementasikan user interface (Lanjutan): <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengidentifikasi rancangan user interface</li> <li>● Melakukan implementasi rancangan user interface</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemaparan materi</li> <li>● Praktek</li> </ul>
Hari Ke 2 Sesi 2	J.620100.010.01: Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code.</li> <li>● Mengeksekusi source code</li> <li>● Mengidentifikasi hasil eksekusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemaparan materi</li> <li>● Praktek</li> </ul>
Hari Ke 2 Sesi 3-4	<b>Project 2 : Membuat fungsi Create &amp; Read dari/ke database</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Praktek</li> </ul>
Hari Ke -3 Sesi 1-2	J.620100.017.02: Mengimplementasikan pemrograman terstruktur: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menggunakan tipe data dan control program;</li> <li>● Membuat program sederhana</li> <li>● Membuat program menggunakan prosedur</li> <li>● Membuat program menggunakan array</li> <li>● Membuat program untuk akses file dan database;</li> <li>● Mengkompilasi Program. dan fungsi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemaparan materi</li> <li>● Praktek</li> </ul>
Hari Ke 3 Sesi 3	J.620100.015.01: Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemaparan materi</li> <li>● Praktek</li> </ul>

	J.620100.016.01: Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices	
Hari ke 3 Sesi 4	<b>Lanjutan Project 2 : Membuat fungsi Update &amp; Delete dari/ke database</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek</li> </ul>

ALUR PELATIHAN	
Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	<p><b>PENDAFTARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calon peserta mengunjungi situs <a href="https://digitalent.kominfo.go.id">digitalent.kominfo.go.id</a></li> <li>2. Klik tombol “Daftar”</li> <li>3. Masukkan data pendaftaran dan klik “Daftar”</li> <li>4. Buka pesan masuk yang berisi link verifikasi melalui Nomor Telepon atau Email yang dipilih sebelumnya</li> <li>5. Klik link verifikasi dan diarahkan pada laman profil pendaftaran peserta</li> <li>6. Klik Akademi pilih “Vocational School Graduate Academy”</li> <li>7. Pilih tema pelatihan dan pelaksana sesuai dengan tema pelatihan yang ingin diikuti.</li> <li>8. Klik “Daftar Pelatihan”</li> <li>9. Isi biodata dengan lengkap, perhatikan beberapa hal berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. pastikan penulisan NIK benar dan tidak ada salah huruf/angka</li> <li>b. pastikan penulisan NAMA LENGKAP benar dan tidak ada salah huruf (Nama yg akan tercetak pada <i>Certificate of Completion</i>)</li> <li>c. pastikan berkas FOTO yang diunggah terlihat wajah dengan jelas (disarankan menggunakan foto formal)</li> <li>d. pastikan penulisan EMAIL benar dan tidak ada salah huruf/angka</li> <li>e. pastikan EMAIL yang didaftarkan email aktif</li> <li>f. pastikan penulisan NOMOR TELEPON benar dan tidak ada salah angka</li> <li>g. Pastikan berkas KTP/KK diunggah dengan ukuran dan tampilan yang dapat dilihat, tidak kekecilan, dan tidak kebesaran.</li> <li>h. pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar</li> <li>i. pastikan semua berkas terunggah</li> </ol> </li> <li>10. Periksa kembali dengan perlahan, teliti, dan berulang data yang telah diinput</li> <li>11. Centang semua ketentuan yang diwajibkan oleh Panitia Penyelenggara</li> <li>12. Klik “SUBMIT PENDAFTARAN”</li> <li>13. Setelah terdaftar, simpan BUKTI PENDAFTARAN (format pdf)</li> </ol>
Tahap 2	<p><b>VERIFIKASI BERKAS PESERTA</b></p> <p>Verifikasi dilakukan untuk melihat berkas pendaftaran yang diunggah dan nilai Tes Substansi* calon peserta</p>

ALUR PELATIHAN	
Tahapan	Kegiatan
	*Tes substansi untuk pelatihan daring
Tahap 3	<b>PENGUMUMAN KELULUSAN</b> Pengumuman dan pembagian jadwal dan kelas pelatihan
Tahap 4	<b>PERSYARATAN SARANA SEBELUM MEMULAI PELATIHAN</b> Laptop sudah terinstal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• XAMPP: <a href="https://www.apachefriends.org/index.html">https://www.apachefriends.org/index.html</a></li> <li>• Sublime Text: <a href="https://www.sublimetext.com/3">https://www.sublimetext.com/3</a></li> </ul>
Tahap 5	<b>AKTIVITAS PELATIHAN</b> Pelatihan yang dilaksanakan secara luring ( <i>offline</i> ), peserta belajar secara tatap muka dengan Pengajar. Sedangkan pelatihan yang dilaksanakan secara daring ( <i>online</i> ), peserta belajar secara mandiri ( <i>self-paced learning</i> ) melalui laptop/komputer dan sesi live dengan Pengajar.
Tahap 6	<b>PERSYARATAN SESUDAH MENYELESAIKAN PELATIHAN</b> Peserta mengisi survei pelatihan
Tahap 7	<b><i>CERTIFICATE OF COMPLETION</i></b> Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan email pemberitahuan untuk mengunduh <i>Certificate of Completion</i> di website <a href="https://digitalent.kominfo.go.id">digitalent.kominfo.go.id</a>
Tahap 8	<b>UJI KOMPETENSI</b> Peserta yang memenuhi kualifikasi akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti Uji Kompetensi (Sertifikasi)





KOMINFO

Badan Penelitian dan Pengembangan SDM  
Kementerian Komunikasi dan Informatika