

SILABUS PELATIHAN

JUNIOR WEB DEVELOPER



#JadiJagoanDigital
digitalent.kominfo.go.id

Silabus Pelatihan Junior Web Developer

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Digital Talent Scholarship Tahun 2023

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, PENGUMUMAN, DAN PELATIHAN					
Mitra Pelatihan	Skema Pelatihan	Tanggal Pendaftaran	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelatihan	Jam Pelajaran
Perguruan Tinggi	Junior Network Administrator	10 April – 19 Mei 2023	2 Juni 2023	15 Juni – 28 Juli 2023	90 JP

INFORMASI PELATIHAN	
Akademi	Vocational School Graduate Academy
Mitra Pelatihan	Perguruan Tinggi
Tema Pelatihan	Junior Web Developer
Sertifikasi	Sertifikat Kompetensi Junior Web Developer dari BNSP
Deskripsi Pelatihan	Junior Web Developer merupakan salah satu Skema Pelatihan Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2023 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Junior Web Developer. Peserta pelatihan Junior 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	Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu untuk: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengimplementasikan user interface. 2. Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia. 3. Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi. 4. Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices. 5. Mengimplementasikan pemrograman terstruktur. 6. Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing.

	7. mampu menentukan mobile seluler network.
Jam Pelatihan	90 Jam Pelatihan (JP) (1 JP = 45 menit); Teori (30%) , Praktek (70%)
Jenis Pelatihan	Daring (<i>Online</i>)
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warga Negara Indonesia 2. Usia maksimal 29 tahun pada saat mendaftar 3. Lulusan SMK/Sederajat atau Diploma di bidang Teknik Komputer dan Jaringan/Teknik Informatika, atau yang relevan dengan bidang web programming 4. Belum mendapatkan pekerjaan tetap atau sedang tidak bekerja 5. Lolos seleksi administrasi dan tes substansi (jika diperlukan)
Sarana Peserta yang Disarankan	Laptop dengan spesifikasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. RAM minimal 2 GB (disarankan 4 GB) 2. Laptop dengan 32/64-bit processor 3. Laptop dengan Operating System Windows 7,8,10 4. Laptop dengan konektivitas WiFi dan memiliki Webcam 5. Akses Internet Dedicated 126 kbps per peserta per perangkat

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Pertemuan Ke 1	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> – Penjelasan Rencana Pembelajaran – Instalasi alat bantu pengembangan web pada komputer kerja 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke 1	Pengantar Algoritma dan <i>Flowchart</i>	
Pertemuan Ke 2	J.620100.005.02: Mengimplementasikan user interface: <ul style="list-style-type: none"> – Mengidentifikasi rancangan user interface 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke 2	J.620100.005.02: Mengimplementasikan user interface: <ul style="list-style-type: none"> – Melakukan implementasi rancangan user interface 	
Pertemuan Ke 3	Project 1: Membuat antarmuka web	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 4	J.620100.010.01: Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia <ul style="list-style-type: none"> – Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code. 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 5	J.620100.010.01: Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia.	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke 6	J.620100.010.01: Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia. <ul style="list-style-type: none"> – Mengeksekusi source code 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke 7	Project 2: Identifikasi dan Eksekusi Source Code (Login Validation dan Order Form)	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Pertemuan Ke 8	<ul style="list-style-type: none"> J.620100.010.01: Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia. 3. Mengidentifikasi hasil eksekusi 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke 8	J.620100.015.01: Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi	
Pertemuan Ke 9	J.620100.016.01: Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP
Pertemuan Ke -9	J.620100.017.02: Mengimplementasikan pemrograman terstruktur: <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan tipe data dan control program; 	
Pertemuan Ke 10	J.620100.017.02: Mengimplementasikan pemrograman terstruktur: <ul style="list-style-type: none"> Membuat program sederhana; i; Membuat program menggunakan prosedur dan fungs 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 10	Project 3: Membuat data entri sebuah website	
Pertemuan Ke 11	J.620100.017.02: Mengimplemen- tasikan pemrograman terstruktur: <ul style="list-style-type: none"> Membuat program mengguna-kan array Membuat program untuk akses file dan database; Mengkompilasi Program. 	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 12	J.620100.019.02: Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing Project 4: Membuat fungsi Create & Read dari/ke database	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP

RENCANA PELATIHAN		
Pertemuan	Topik	Aktivitas
Pertemuan Ke 13	Project 5: Membuat fungsi Update & Delete dari/ke database dan pembuatan fungsi laporan	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 14	Project 6: Deployment (<i>Hosting</i>) ke web server operasional. – Wrap-up	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 3 JP, dan Penugasan Praktek 1 JP
Pertemuan Ke 15	Persiapan Sertifikasi – Penjelasan Proses Sertifikasi	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab live class</i> 2 JP, materi modul, kuis & chat 4 JP

ALUR PELATIHAN	
Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	PENDAFTARAN Calon peserta mendaftarkan diri melalui situs digitalent.kominfo.go.id
Tahap 2	VERIFIKASI BERKAS PESERTA Verifikasi dilakukan untuk melihat berkas pendaftaran yang diunggah dan nilai Tes Substansi calon peserta
Tahap 3	PENGUMUMAN KELULUSAN Pengumuman dan pembagian jadwal dan kelas pelatihan
Tahap 4	SARANA YANG DISARANKAN SEBELUM MEMULAI PELATIHAN Laptop/komputer sudah terinstal: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Software Networking Simulation Tool: Packet Tracer</i> • Aplikasi <i>Video Conferences</i> • Aplikasi <i>online group</i> • Materi dari tautan video pembelajaran
Tahap 5	AKTIVITAS PELATIHAN <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi kelas (<i>onboarding</i>): peserta mengikuti Orientasi Kelas (<i>Onboarding</i>) sebelum kelas pelatihan dimulai. • Pelatihan dilaksanakan selama 6 (enam) minggu, terdiri dari: <i>self-paced learning</i>, <i>live session</i>, praktikum, ujian-ujian, serta menyelesaikan <i>project</i>.
Tahap 6	PERSYARATAN SESUDAH MENYELESAIKAN PELATIHAN Peserta mengisi survei pelatihan
Tahap 7	CERTIFICATE OF COMPLETION Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan email pemberitahuan untuk

ALUR PELATIHAN	
	mengunduh <i>Certificate of Completion</i> di website digitalent.kominfo.go.id
Tahap 8	UJI KOMPETENSI Peserta yang memenuhi kualifikasi akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti Uji Kompetensi (Sertifikasi)

VSGA

Vocational School
Graduate Academy

2023