

STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL) KURSUS DAN PELATIHAN DESAIN WEB JENJANG IV

Berbasis

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

Indonesian Qualification Framework

Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012



DIREKTORAT KURSUS DAN PELATIHAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
2021

DAFTAR ISI

	Hal
DAFTAR ISI	ii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	2
B. Dasar Hukum	8
C. Tujuan Penyusunan Standar Kompetensi Lulusan.....	8
D. Uraian Program.....	8
E. Pengertian	9
II. STANDAR KOMPETENSI LULUSAN BERBASIS KKNI	
A. Profil Lulusan	11
B. Jabatan Kerja	11
C. Capaian Pembelajaran	13
D. Struktur Kompetensi Lulusan	15
III. PENUTUP	
.....	28



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumber daya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk, serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan yang pada saatnya dapat menciptakan daya saing yang unggul di dunia internasional. Dalam berbagai hal, kemampuan bersaing dalam sektor sumber daya manusia tidak hanya membutuhkan keunggulan dalam hal mutu akan tetapi juga memerlukan upaya-upaya pengenalan, pengakuan, serta penyetaraan kualifikasi pada bidang-bidang keilmuan dan keahlian yang relevan baik secara bilateral, regional maupun internasional.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional bagi upaya-upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Setiap tingkat kualifikasi yang dicakup dalam KKNI memiliki makna dan kesetaraan dengan capaian pembelajaran yang dimiliki setiap insan pekerja Indonesia dalam menciptakan hasil karya dan kontribusi yang bermutu di bidang pekerjaannya masing-masing.

Kebutuhan Indonesia untuk memiliki KKNi sudah sangat mendesak mengingat tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Pergerakan sumber daya manusia dari dan ke Indonesia tidak lagi dapat dibendung dengan peraturan atau regulasi yang bersifat protektif. Ratifikasi yang telah dilakukan Indonesia untuk berbagai konvensi regional maupun internasional, secara nyata menempatkan Indonesia sebagai sebuah negara yang semakin terbuka dan mudah dimasuki oleh kekuatan asing melalui berbagai sektor seperti sektor perekonomian, pendidikan, sektor ketenagakerjaan, dan lain-lain. Oleh karena itu, persaingan global tidak lagi terjadi pada ranah internasional akan tetapi sudah nyata berada pada ranah nasional.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi tantangan globalisasi pada sektor pengembangan sumber daya manusia adalah meningkatkan ketahanan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional dengan berbagai cara sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan.
2. Mengembangkan sistem kesetaraan kualifikasi antara capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan, pengalaman kerja maupun pengalaman mandiri dengan kriteria kompetensi yang dipersyaratkan oleh suatu jenis bidang dan tingkat pekerjaan.
3. Meningkatkan kerja sama dan pengakuan timbal balik yang saling menguntungkan antara institusi penghasil dengan pengguna tenaga kerja.
4. Meningkatkan pengakuan dan kesetaraan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia dengan negara-negara lain di dunia baik terhadap capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh institusi pendidikan dan pelatihan maupun terhadap kriteria kompetensi yang dipersyaratkan untuk suatu bidang dan tingkat pekerjaan tertentu.

Secara mendasar langkah-langkah pengembangan tersebut mencakup permasalahan yang bersifat multi-aspek dan keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi dan peran proaktif dari berbagai pihak yang terkait dengan peningkatan mutu sumber daya manusia nasional termasuk Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Tenaga Kerja, asosiasi profesi, asosiasi industri, institusi pendidikan dan pelatihan, serta masyarakat luas.

Secara umum, kondisi awal yang dibutuhkan untuk dapat melaksanakan suatu program penyetaraan kualifikasi sumber daya manusia nasional tersebut tampak belum cukup kondusif dalam beberapa hal seperti belum meratanya kesadaran mutu dikalangan institusi penghasil sumber daya manusia nasional, belum tumbuhnya kesadaran tentang pentingnya kesetaraan kualifikasi antara capaian pembelajaran yang dihasilkan oleh penghasil sumber daya manusia nasional dengan deskripsi keilmuan, keahlian dan keterampilan yang dibutuhkan di bidang kerja atau profesi termasuk terbatasnya pemahaman mengenai dinamika tantangan sektor tenaga kerja di tingkat dunia. Oleh karena itu, perlu segera diwujudkan upaya-upaya untuk mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi lulusan dari institusi pendidikan formal dan nonformal dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan.

Di jalur pendidikan non rmal, tahun 2019 tercatat sekitar 20.971 lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dalam bentuk beragam jenis kursus dan pelatihan (sumber: referensi.data.kemdikbud.go.id) di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dengan demikian, salah satu infrastruktur yang penting dalam mencapai keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi antara lulusan dari institusi penyelenggara kursus dan pelatihan dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan adalah dokumen Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagaimana dinyatakan pada PP Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan kedua atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.-

Penerbitan Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, mendorong perumusan SKL kursus dan pelatihan sesuai jenjang III KKNI untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan kompetensi kerja dari pengguna lulusan di dunia kerja, dunia industri, dan kewirausahaan. Dengan adanya KKNI maka diharapkan sumber daya manusia Indonesia, salah satunya yang dihasilkan melalui program kursus dan pelatihan, memiliki kualifikasi yang diakui secara nasional maupun internasional.

Pengembangan SKL Kursus dan Pelatihan dilakukan setiap saat sesuai dengan perubahan kompetensi masing-masing bidang keterampilan serta potensi yang ada di Indonesia. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan yaitu bidang teknologi informasi. Pemerintah melalui Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan melihat perlu disusun SKL untuk bidang Desain Web (*Web Design*).

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
3. Pedoman Penyusunan Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Tahun 2019.

C. Tujuan Penyusunan Standar Kompetensi Lulusan

Standar Kompetensi Lulusan kursus dan pelatihan disusun dengan tujuan untuk menstandarkan materi, pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta kursus dan pelatihan pada lembaga kursus dan pelatihan.

D. Uraian Program

Program kursus dan pelatihan Desain Web (*Web Design*) merupakan program kursus dan pelatihan untuk menghasilkan seorang Desainer Web (*Web Designer*). Program kursus dan pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta didik agar memiliki sikap dan tata nilai dalam bekerja, penguasaan pengetahuan operasional, kemampuan kerja, serta memiliki tanggung jawab dalam bidang Desain Web.

1. Nama Program

“Kursus dan Pelatihan Desain Web Jenjang IV KKNI”

2. Tujuan

Program kursus dan pelatihan Desain Web ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang Desain Web.

3. Manfaat

Program kursus dan pelatihan Desain Web bermanfaat bagi

- a. Peserta. Memiliki kemampuan kerja dan penguasaan pengetahuan dalam merancang dan membuat *web* yang dapat digunakan sebagai bekal bekerja atau berwirausaha.
- b. IDUKA. Dapat merekrut Desainer Web yang kompeten dan mampu beradaptasi dengan pekerjaannya.
- c. Lembaga penyelenggara kursus dan pelatihan. Dapat menghasilkan lulusan kursus dan pelatihan yang kompeten bidang Desain Web.

4. Kualifikasi Peserta

- a. Minimal pendidikan SLTA/ sederajat atau memiliki kemampuan dan minat di bidang Desain Web.
- b. Berbadan sehat dan tidak buta warna.

5. Uji Kompetensi

Uji kompetensi dilaksanakan pada akhir setiap program kursus dan pelatihan dilaksanakan. Pelaksanaan uji kompetensi terdiri atas dua jenis tes yaitu tes teori dan praktik. Tes teori bertujuan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta kursus dan tes praktik dilakukan untuk mengukur keterampilan (*skill*) dalam lingkup kompetensi kerja yang ditetapkan. Kelulusan peserta kursus dan pelatihan didasarkan pada uji kompetensi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) bidang TIK yang independen dan diakui oleh pemerintah atau lembaga kursus dan pelatihan yang terakreditasi.

E. Pengertian

Dalam pedoman ini terdapat banyak definisi yang digunakan sebagai berikut:

1. **Capaian pembelajaran** adalah kemampuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.
2. **Design Web (*Web Design*)** adalah istilah yang mengacu pada proses merancang tampilan halaman-halaman *web* agar terlihat indah, menarik, dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengannya.
3. **Deskripsi capaian pembelajaran** adalah deskripsi capaian minimum dari setiap program kursus tertentu yang mencakup deskripsi umum dan selaras dengan Deskripsi Kualifikasi KKNI.
4. **Deskripsi kualifikasi KKNI** adalah deskripsi yang menyatakan ilmu pengetahuan, pengetahuan praktis, pengetahuan, afeksi, dan kompetensi yang dicapai seseorang sesuai dengan jenjang kualifikasi I sampai dengan IX sebagaimana tercantum dalam Lampiran Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012.

5. **Deskripsi umum KKNI** adalah deskripsi menyatakan kemampuan, karakter, kepribadian, sikap dalam berkarya, etika, moral dari setiap manusia Indonesia pada setiap jenjang kualifikasi sebagaimana tercantum dalam Lampiran Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012.
6. **Elemen kompetensi** adalah bagian yang menyusun satu kompetensi secara utuh dalam bentuk uraian pengetahuan, kemampuan kerja, tanggung jawab dan hak, maupun sikap berperilaku.
7. **Indikator kelulusan** adalah unsur yang menjadi tolok ukur keberhasilan yang menyatakan seseorang kompeten atau tidak.
8. **Jabatan kerja** adalah gambaran jabatan kerja yang dapat diperoleh lulusan pada bidang keterampilan dan jenjang tertentu sesuai kualifikasi KKNI.
9. **Keterampilan** adalah kemampuan psikomotorik dan kemampuan menggunakan metode, bahan, dan instrumen yang diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan pengalaman kerja.
10. **Kompetensi** adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan secara mandiri, bertanggung jawab dan terukur melalui suatu asesmen yang baik.
11. **Pengetahuan** adalah penguasaan dan pemahaman tentang konsep, fakta, informasi, teori, dan metodologi pada bidang keilmuan, keahlian, dan pekerjaan tertentu oleh seseorang.
12. **Perangkat lunak** adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital termasuk program komputer, dokumentasinya dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.
13. **Profil lulusan** adalah gambaran peran yang dapat dilakukan oleh lulusan dengan pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan jenjang tertentu sesuai kualifikasi KKNI.

- 14. Sikap dan tata nilai** adalah kecenderungan psikologis sebagai hasil dari penghayatan seseorang terhadap nilai dan norma, kehidupan yang tumbuh dari proses pendidikan, pengalaman kerja, serta lingkungan keluarga dan masyarakat.
- 15. Standar Kompetensi Lulusan Jenjang IV KKNi** adalah kemampuan minimum yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan dan diturunkan dari capaian pembelajaran khusus pada jenjang IV KKNi yang sesuai.
- 16. Tanggung jawab dan hak** adalah konsekuensi dari dikuasainya pengetahuan dan kemampuan kerja dalam melaksanakan kewajiban kerja secara sadar akan hasil dan risikonya sehingga mendapatkan hak sesuai dengan kualifikasinya.



Standar Kompetensi Lulusan Berbasis KKNI

A. Profil Lulusan

Lulusan program kursus dan pelatihan Desain Web Jenjang IV KKNi memiliki kemampuan menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas yang didasari oleh penguasaan atas beberapa prinsip dasar bidang desain web, serta mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab dalam proses desain web.

B. Jabatan Pekerjaan

Jabatan kerja yang dapat ditempati dan dilakukan oleh lulusan kursus dan pelatihan Desain Web adalah sebagai Desainer Web (teknisi/analisis) di bidang Desain Web setara dengan Jenjang IV KKNi.

C. Capaian Pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN BIDANG DESAIN WEB SESUAI DENGAN KKNI JENJANG IV	
Sikap dan Tata Nilai	<p>Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian manusia Indonesia sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik dalam menyelesaikan tugasnya. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia. 4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain. 6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.
Kemampuan di Bidang Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang tampilan halaman-halaman <i>web</i> (<i>user interface</i>) yang sesuai dengan kebutuhan klien dari sisi estetika dan atau fungsionalitas, karakter (tipografi, warna, <i>white space</i>), format konten, kemudahan penggunaan oleh pengunjung <i>web</i> (<i>user friendly</i>) dan kenyamanan membaca (<i>user experience</i>) hingga menampilkan <i>web</i> secara daring (<i>online</i>) meliputi kemampuan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Menerjemahkan keinginan/kebutuhan dan prioritas klien dalam hal fungsionalitas dan atau estetika, mengidentifikasi karakter (tipografi, warna), aset berupa gambar bitmap dan vektor, audio/video/animasi/tautan video, jumlah halaman web, menu navigasi, tautan dan komponen <i>library</i> yang diperlukan. b. Menyusun tata letak aset visual (ilustrasi, warna, teks, tipografi, bentuk) dengan memperhatikan faktor visibilitas (keterbacaan <i>responsive</i> dan <i>mobile friendly</i>) terhadap perubahan susunan), harmoni, dan keseimbangan dalam pengerjaan rancangan Desain Web. c. Memilih dan mengoperasikan perangkat lunak perancangan Desain Web yang sesuai untuk pengerjaan rancangan Desain Web sesuai kebutuhan klien.

- d. Memaparkan rancangan tersebut kepada klien dan mengakomodir apabila terdapat umpan balik dari klien terhadap rancangan tersebut.
 - e. Membuat perencanaan kerja sesuai tenggat waktu yang diminta oleh pengguna.
 - f. Memilih antara menggunakan perangkat lunak Desain Web atau menggunakan *Content Management System* yang lebih sesuai untuk pengerjaan Desain Web (implementasi rancangan) dan mengoperasikan pilihan tersebut untuk mengimplementasikan rancangan desain web menjadi suatu produk desain web yang *SEO friendly*.
 - g. Mampu memilih dan memodifikasi / memanipulasi penggunaan aset gambar bitmap dan vektor, aset audio/ video/ animasi/ tautan video yang tidak memiliki hak cipta dan atau mengambil stok aset klien tanpa melanggar UU ITE.
 - h. Mampu memilih dan mengintegrasikan *library* (peta, Jejaring Sosial, jquery, dll) yang diperlukan oleh klien ke dalam Desain Web.
 - i. Menampilkan *web* secara daring (*online*) pada minimal pada 2 (dua) perangkat berbeda dengan menggunakan minimal 2 (dua) aplikasi penjelajah (*browser*).
 - j. Mampu menganalisis dan mengukur performa *website* menggunakan *tools* analisis.
2. Mampu memutakhirkan web yang sudah ada meliputi
 - a. penambahan halaman *web* dengan tata letak yang sama dengan tata letak halaman *web* yang sudah ada dan memperbaharui tautan pada menu navigasi sesuai penambahan tersebut;
 - b. mengganti/memperbaharui/menambah tautan internal/ eksternal;
 - c. mengganti/memperbaharui/menambah format judul konten, format konten berupa teks, aset gambar berupa bitmap dan vektor, aset audio/video/ animasi/ tautan video;
 - d. mengganti/memperbaharui/menambah *library* (peta, Jejaring Sosial di dalam website, jquery, dll.).

Pengetahuan yang dikuasai	<p>Menguasai beberapa prinsip dasar bidang Desain Web dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang Desain Web yang mencakup hal-hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Internet, terutama tentang <i>web</i> dan protokol <i>http(s)</i>. 2. Konsep umum dan operasional perangkat lunak untuk perancangan Desain Web dan pengerjaan Desain Web. 3. Pengetahuan faktual dan operasional tentang jenis, fungsi, cara menggunakan perangkat lunak Integrated Development Environment (IDE) untuk desain halaman web (WYSIWYG HTML Editor), desain dan editing gambar (bitmap dan vektor), editing audio/video dan atau animasi sederhana. 4. Pengetahuan tentang konfigurasi panel hosting, <i>https</i>, dan keamanan website. 5. Pengetahuan tentang menganalisis performa website. 6. Pengetahuan faktual dan operasional tentang HTML, CSS javascript, JQuery, XML, dan penggunaan <i>framework</i> untuk <i>layout</i>, membuat tabel dan grafik. 7. Komponen komponen dasar pada <i>form</i> (label, textbox, text area, combo box, option, radio button, dan lain-lain), komposisi warna dan tipografi. 8. Teknik komunikasi yang baik dan efektif dengan rekan kerja maupun klien. 9. Wirausaha di bidang <i>web</i>.
Hak dan Tanggung Jawab	<p>Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dalam lingkup pengerjaan Desain Web serta bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.</p>

D. Struktur Kompetensi Lulusan

STRUKTUR KOMPETENSI LULUSAN BIDANG DESAIN WEB SESUAI DENGAN KKNI JENJANG IV			
NO	UNIT KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI	INDIKATOR KELULUSAN
Sikap dan Tata Nilai			
1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha-esa	1.1 Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan pekerjaan	1.1.1 Ketepatan membaca doa sebelum dan sesudah melakukan pekerjaan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
			1.1.2 Ketepatan melaksanakan membaca doa sesuai dengan adab berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing
		1.2 Melakukan pekerjaan dengan ikhlas	1.2.1 Ketepatan melakukan pekerjaan dengan hati yang senang terlihat pada penampilan
			1.2.2 Ketepatan menunjukkan penampilan yang sopan dalam melaksanakan pekerjaan
2	Memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya	2.1 Mampu mengaplikasikan perilaku yang baik dalam melaksanakan pekerjaan	2.1.1 Ketepatan mengaplikasikan perilaku yang baik dalam melaksanakan pekerjaan
		2.2 Mampu memahami hal-hal yang dianggap benar atau salah sesuai dengan norma yang ada	2.2.1 Ketepatan memahami hal-hal yang dianggap benar atau salah sesuai dengan norma yang ada
		2.3 Mampu mengaplikasikan sebagai pekerja yang memiliki karakter yang baik	2.3.1 Ketepatan mengaplikasikan sebagai pekerja yang memiliki karakter yang baik
3	Berperan mewujudkan etika dan kepribadian yang baik sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia	3.1 Memiliki etika dan berkepribadian sesuai adat istiadat, budaya, dan norma-norma yang berlaku	3.1.1 Menunjukkan sikap menghargai adat istiadat dan budaya sendiri dan orang lain
			3.1.2 Menunjukkan sikap menghargai norma-norma yang berlaku

Sikap dan Tata Nilai

		3.2 Memiliki perilaku sebagai warga negara yang baik dan saling menghargai antarsesama	3.2.1 Menjaga nama baik negara dan bangsa
			3.2.2 Menjaga perdamaian dengan tidak memicu konflik
4	Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya	4.1 Menjalani kerja sama baik dengan orang lain	4.1.1 Melakukan komunikasi yang baik dan beretika dengan orang lain
			4.1.2 Menunjukkan sikap bekerja sama baik dengan orang lain sesuai kewenangannya
		4.2 Memiliki kepedulian terhadap orang lain dan lingkungan sekitar	4.2.1 Menunjukkan sikap memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap orang lain dan masyarakat umum
			4.2.2 Menunjukkan sikap baik dalam menjaga lingkungan hidup sesuai kewenangannya
5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain	5.1 Menjunjung tinggi sikap menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama	5.1.1 Menunjukkan sikap menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama
		5.2 Menghargai setiap pendapat/temuan original orang lain	5.2.1 Menunjukkan sikap menghargai terhadap pendapat orang lain
			5.2.2 Menunjukkan sikap menghargai setiap temuan original orang lain
6	Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas	6.1 Mentaati hukum yang berlaku	6.1.1 Menunjukkan sikap menghargai dan mentaati hukum yang berlaku
		6.2 Mementingkan kepentingan bangsa serta masyarakat luas	6.2.1 Menunjukkan sikap peduli terhadap kepentingan bangsa serta masyarakat luas
			6.2.2 Menunjukkan perilaku sungguh-sungguh dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat

Kemampuan di Bidang Kerja

1	Mampu merancang tampilan halaman-halaman <i>web</i> (<i>user interface</i>) yang sesuai dengan kebutuhan klien dari sisi estetika dan atau fungsionalitas, karakter (tipografi, warna, <i>white space</i>), format konten, kemudahan penggunaan dari sisi pengunjung <i>web</i> (<i>user friendly</i>) dan kenyamanan membaca (<i>user experience</i>) hingga menampilkan <i>web</i> secara daring (<i>online</i>)	<p>1.1 Menerjemahkan keinginan/kebutuhan dan prioritas klien dalam hal fungsionalitas dan atau estetika, mengidentifikasi karakter (tipografi, warna), aset berupa gambar bitmap dan vektor, audio/video/ animasi/ tautan video, jumlah halaman <i>web</i>, menu navigasi, tautan dan <i>library</i> yang diperlukan</p> <p>1.2 Menyusun tata letak aset visual (ilustrasi, warna, teks, tipografi, bentuk) dengan memerhatikan faktor visibilitas (keterbacaan dan responsif dan <i>mobile friendly</i> terhadap perubahan susunan), harmoni, dan keseimbangan dalam pengerjaan rancangan Desain Web</p>	<p>1.1.1 Tepat dalam identifikasi kebutuhan <i>web</i> berdasarkan fungsionalitas dan atau berdasarkan estetika</p> <p>1.1.2 Keinginan/kebutuhan klien dibuat dalam bentuk daftar kebutuhan klien dan minimal berisi informasi tentang jumlah halaman <i>web</i> atau jumlah bagian <i>web</i> dalam <i>website one-page</i>, menu navigasi, tautan dan atau <i>library</i> yang diperlukan</p> <p>1.1.3 Identifikasi tipografi yang tepat sesuai karakter klien</p> <p>1.1.4 Identifikasi/implementasi warna sesuai karakter klien</p> <p>1.1.5 Identifikasi jumlah aset gambar (image dan vektor)</p> <p>1.1.6 Identifikasi jumlah aset audio/video/ animasi/ tautan video</p> <p>1.1.7 Identifikasi kebutuhan elemen peta atau <i>geolocation</i></p> <p>1.1.8 Identifikasi kebutuhan jejaring sosial dan aplikasi berbagi pesan</p> <p>1.2.1 Ketepatan dalam menentukan komposisi aset visual sehingga tampilan <i>web</i> harmonis, dan seimbang sesuai karakter klien</p> <p>a. Penggunaan elemen <i>layout header, navigation, sidebar, background</i>, konten, <i>footer</i></p> <p>b. Pengaturan <i>property height</i> dan <i>width</i></p> <p>c. Pengaturan tata letak elemen peta atau <i>geolocation</i></p> <p>d. Pengaturan tata letak jejaring sosial dan aplikasi berbagi pesan</p> <p>1.2.6 Ketepatan dalam memposisikan ilustrasi (<i>width & height</i>)</p> <p>1.2.7 Ketepatan dalam memposisikan aset bitmap</p>
---	---	---	--

Kemampuan di Bidang Kerja

			<p>1.2.8 Ketepatan dalam memilih dan memadumadankan warna dan atau menyesuaikan karakter klien</p> <p>1.2.9 Ketepatan dalam pengukuran ukuran <i>font</i> (tipografi) untuk judul konten, menu navigasi, format konten teks, teks/ukuran pada button) sehingga dapat terbaca dengan jelas menggunakan HTML atau CSS</p> <p>1.2.10 Pengaturan perubahan tata letak agar <i>web</i> dapat responsif sesuai perangkat pengakses <i>web</i> menggunakan CSS, <i>framework</i> atau metode pengaturan lainnya</p>
		1.3 Memilih dan mengoperasikan perangkat lunak perancangan Desain Web yang sesuai untuk pengerjaan rancangan Desain Web sesuai kebutuhan klien	<p>1.3.1 Ketepatan dalam memilih aplikasi lunak perancangan Desain Web</p> <p>1.3.2 Ketepatan dalam mengoperasikan perangkat lunak perancangan Desain Web</p>
		1.4 Memaparkan rancangan tersebut kepada klien dan mengakomodir apabila terdapat umpan balik dari klien terhadap rancangan tersebut	<p>1.4.1 Ketepatan dalam menjelaskan minimal 2 perbedaan antara <i>mock up</i>, <i>wireframe</i>, <i>prototype</i> dan atau media paparan rancangan Desain Web lainnya</p> <p>1.4.2 Tepat dalam pemilihan penggunaan minimal 1 media paparan rancangan Desain Web (<i>mock up</i>/ <i>wireframe</i>/ <i>prototype</i>/ media paparan lainnya</p> <p>1.4.3 Media paparan yang dipilih (<i>mock up</i>/ <i>wireframe</i>/ <i>prototype</i>) mampu merepresentasikan seluruh informasi yang terdapat pada daftar kebutuhan <i>user</i></p> <p>1.4.4 Ketepatan dalam mengakomodir umpan balik dari klien ke dalam rancangan Desain Web</p>

Kemampuan di Bidang Kerja

		1.5 Membuat perencanaan kerja sesuai tenggat waktu yang diminta oleh klien	<p>1.5.1 Lini waktu pekerjaan dibuat sesuai daftar kebutuhan klien pada poin</p> <p>1.5.2 Sesuai tenggat waktu yang diminta klien</p> <p>1.5.3 Melakukan pekerjaan sesuai tenggat waktu</p>
		1.6 Memilih antara menggunakan perangkat lunak Desain Web atau menggunakan <i>Content Management System</i> yang lebih sesuai untuk pengerjaan Desain Web (implementasi rancangan) dan mengoperasikan pilihan tersebut untuk mengimplementasikan rancangan Desain Web menjadi suatu produk Desain Web yang <i>SEO friendly</i>	<p>1.6.1 Ketepatan dalam memilih menggunakan perangkat lunak Desain Web atau menggunakan CMS</p> <p>1.6.2 Ketepatan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain web atau CMS:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menginstal CMS b. Mampu mengganti tampilan CMS termasuk <i>header</i> dan <i>footer</i> c. Mampu menginstal <i>Plugin</i> CMS sesuai kebutuhan (minimal jejaring sosial dan peta) d. Mampu menambah halaman <i>web</i> pada CMS e. Mampu menambahkan menu navigasi f. Mampu menambahkan konten galeri, video, dan file g. Mampu melakukan <i>back-up</i> CMS pada seluruh konten galeri, video, file, maupun <i>sour-code</i> g. Mampu menggunakan perangkat Desain Web h. Mampu mengganti tampilan menggunakan perangkat lunak Desain Web termasuk <i>header</i> dan <i>footer</i> i. Mampu menambahkan <i>add-ins</i> menggunakan perangkat lunak Desain Web sesuai kebutuhan (minimal 1 jejaring sosial dan peta) j. Mampu menambah halaman <i>web</i> pada menggunakan perangkat lunak Desain Web

Kemampuan di Bidang Kerja

- k. Mampu menambahkan menu navigasi menggunakan perangkat lunak Desain Web
- l. Mampu menambahkan konten galeri, video dan file menggunakan perangkat lunak Desain Web
- m. Mampu melakukan *backup* pada seluruh konten galeri, video, file maupun *sour-code*

1.6.3 Jumlah halaman *web* yang dibuat harus sesuai jumlah halaman *web* pada rancangan Desain Web atau jumlah bagian *web* pada tipe *website onepage*

1.6.4 Ketepatan dalam mengimplementasikan panjang dan lebar atau persentase halaman pada setiap halaman *web* sesuai rancangan menggunakan HTML atau CSS

1.6.5 Implementasi SEO Friendly meliputi

- a. Meta description data (*name, tag, dll.*)
- b. Penamaan file selain file html (*image, dokumen, dll.* sesuai kata kunci)
- c. Pengisian *Alt image* sesuai kata kunci
- d. Penamaan *page title* sesuai dengan kata kunci

1.6.6 Ketepatan dalam mengimplementasikan warna minimal pada latar belakang halaman (*background page*), *background menu/link* navigasi, *button, footer* di setiap halaman *web* pada rancangan Desain Web atau di setiap bagian *web* pada pembuatan *website onepage* menggunakan HTML dan CSS

Kemampuan di Bidang Kerja

			<p>1.6.7 Ketepatan dalam mengimplementasikan penyajian data dalam bentuk tabel menggunakan HTML, CSS atau <i>framework</i></p> <p>1.6.8 Ketepatan dalam mengimplementasikan pengaturan tipografi (jenis <i>font</i> dan ukurannya untuk judul konten, ukuran <i>font</i> untuk isi artikel/konten tulisan, ukuran untuk teks pada menu navigasi dan atau ukuran teks pada <i>button</i>) pada setiap halaman menggunakan HTML atau CSS</p>
	1.7 Mampu memilih dan memodifikasi/ memanipulasi penggunaan aset gambar bitmap dan vektor, aset audio/video/ animasi/tautan video yang tidak memiliki hak cipta dan atau mengambil stok aset klien tanpa melanggar UU ITE		<p>1.7.1 Ketepatan dalam memilih dan memodifikasi minimal 1 aset gambar bitmap pada setiap halaman <i>web</i> sehingga dapat tampil sesuai dengan ukuran:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. panjang dan lebar pada rancangan <i>web</i> b. ukuran file mempertimbangkan waktu untuk <i>load image</i> maksimal 1 MB/gambar <p>1.7.2 Ketepatan dalam memilih dan memodifikasi minimal 1 aset gambar vektor pada setiap halaman <i>web</i> sehingga dapat tampil sesuai dengan ukuran panjang dan lebar pada rancangan <i>web</i></p> <p>1.7.3 Ketepatan dalam memilih dan memodifikasi (<i>format file & durasi</i>) dari aset audio/video/animasi</p> <p>1.7.4 Video/animasi dan ditampilkan sesuai dengan ukuran panjang dan lebar pada rancangan <i>web</i></p> <p>1.7.5 Ketepatan dalam penyisipan tautan video sesuai rancangan <i>web</i> meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. memastikan tautan tersebut dapat ditayangkan b. ukuran (<i>width</i> dan <i>height</i>) tampilan sesuai dengan rancangan c. responsif terhadap perangkat pengakses <i>web</i>

Kemampuan di Bidang Kerja

		1.8 Mampu memilih dan mengintegrasikan <i>library</i> (Jquery, peta, <i>geolocation</i> , jejaring sosial dan lain-lain) yang diperlukan oleh klien ke dalam Desain Web	1.8.1 Dapat memilih minimal 1 <i>library</i> (Jquery, peta, <i>geolocation</i> , jejaring sosial, dan lain-lain)
		1.9 Tampilan tata letak <i>web</i> secara daring (<i>online</i>) tidak ada perbedaan dengan tampilan <i>offline</i> pada minimal 2 (dua) aplikasi penjelajah (<i>browser</i>)	1.8.2 <i>Library</i> atau <i>add in</i> disisipkan sesuai tata letak pada rancangan <i>web</i> 1.9.1 <i>Web</i> yang dibuat dapat diakses dari internet (<i>online</i>) 1.9.2 Tampilan tata letak pada pengaksesan melalui minimal dua aplikasi penjelajah/ <i>browser</i> pada perangkat PC tidak ada perbedaan dengan tampilan <i>offline</i> 1.9.3 Seluruh tautan yang ada sesuai dengan kontennya dan tidak ada halaman yang tidak berhasil tampil 1.9.4 Navigasi dan konten <i>web</i> pada pengaksesan melalui minimal dua aplikasi penjelajah/ <i>browser</i> pada gawai tidak terdapat perbedaan dengan navigasi dan konten <i>web offline</i>
2	Mampu memutakhirkan <i>web</i> yang sudah ada	2.1 Penambahan halaman <i>web</i> dengan tata letak yang sama dengan tata letak halaman <i>web</i> yang sudah ada dan memperbaharui tautan pada menu navigasi sesuai penambahan tersebut	2.1.1 Melakukan penambahan minimal 1 halaman <i>web</i> dengan tata letak yang sama dengan tata letak halaman <i>web</i> yang sudah ada 2.1.2 Ketepatan dalam memperbaharui tautan pada menu navigasi sesuai penambahan pada poin 3.1.1
		2.2 Mengganti/ memperbaharui/menambah tautan internal/eksternal	2.2.1 Mengganti/ memperbaharui/ menambah tautan internal/ eksternal minimal 1

Kemampuan di Bidang Kerja

		2.3 Mengganti/ memperbaharui/menambah format judul konten, format konten berupa teks, aset gambar berupa bitmap dan vektor, aset audio/video/ animasi/tautan video	2.3.1 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan format judul konten teks (minimal 1)
			2.3.2 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan format konten teks (minimal 1)
			2.3.3 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan aset gambar berupa bitmap (minimal 1)
			2.3.4 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan aset gambar berupa vektor (minimal 1)
			2.3.5 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan minimal 1 dari salah satu dari aset audio/ video/ animasi/ tautan video
		2.4 Mengganti/ memperbaharui/menambah komponen <i>library</i>	2.4.1 Melakukan penggantian/ pembaharuan/ penambahan dan menambah komponen <i>library</i>

Pengetahuan yang dikuasai

1	Menguasai beberapa prinsip dasar bidang Desain Web dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang Desain Web	1.1	Internet terutama tentang <i>web</i> dan protokol <i>http(s)</i>	1.1.1	Menjelaskan pengertian tentang <i>web</i> , perbedaan Desain Web dan <i>web programming</i> , domain, dan hosting
		1.2	Konsep umum dan operasional perangkat lunak untuk perancangan Desain Web dan pengerjaan Desain Web meliputi memahami kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk menunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan	1.2.1	Mengetahui spesifikasi perangkat keras yang menunjang pengoperasian piranti lunak yang digunakan
				1.2.2	Mengidentifikasi jenis piranti lunak yang dapat digunakan dalam pengerjaan Desain Web dan berbagai karakteristik, fungsi, keunggulan, dan kelemahan masing-masing
		1.3	Pengetahuan faktual dan operasional tentang jenis, fungsi, cara menggunakan perangkat lunak Integrated Development Environment (IDE) untuk desain halaman web (WYSIWYG HTML Editor), desain dan editing gambar (bitmap dan vektor), editing audio/video dan atau animasi sederhana mencakup penguasaan prosedural tentang penggunaan piranti lunak pengerjaan <i>web</i>	1.3.1	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak untuk tata <i>lay out web</i>
				1.3.2	Menjelaskan prosedur <i>content management system</i> yang digunakan dalam pengerjaan web
				1.3.3	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak untuk mengerjakan aset gambar bitmap
				1.3.4	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak untuk mengerjakan aset gambar vektor
				1.3.5	Menjelaskan prosedur satu piranti lunak untuk mengerjakan aset audio/video/animasi
				1.3.6	Menjelaskan prosedur piranti lunak untuk melakukan pengecekan tautan dan konten
		1.4	Pengetahuan faktual dan operasional tentang HTML, CSS, javascript, JQuery, XML, JSON dan AJAX, FTP, web hosting	1.4.1	Menjelaskan syntax HTML minimal 5
				1.4.2	Memahami dan mampu menggunakan syntax CSS
				1.4.3	Memahami penggunaan javascript untuk validasi isian form
				1.4.4	Memahami minimal 3 istilah dalam jquery dan minimal 1 efek
				1.4.5	Memahami minimal 3 istilah dalam FTP
				1.4.6	Memahami minimal 3 istilah dalam web hosting, domain

Pengetahuan yang dikuasai

		1.5 Pengetahuan tentang konfigurasi panel hosting, https dan keamanan <i>website</i>	1.5.1 Memahami cara penggunaan panel hosting minimal <i>upload website file</i> ke <i>server hosting</i>
			1.5.2 Memahami protokol keamanan <i>website</i> dan penerapan HTTPS ke dalam <i>website</i>
		1.6 Pengetahuan tentang menganalisis performa <i>website</i>	1.6.1 Memahami cara penggunaan <i>tools</i> analisis performa <i>website</i> minimal menggunakan <i>tools browser</i> atau aplikasi lainnya
		1.7 Komponen dasar pada form, komposisi warna, dan tipografi	1.7.1 Memahami kegunaan dari komponen-komponen pada form (label, textbox, text area, select combo box, checkbox, option, radio button, datepicker, input type file, input type image dan lain-lain)
		1.8 Teknik komunikasi yang baik dan efektif dengan rekan kerja maupun klien meliputi pemahaman teknik komunikasi	1.8.1 Menjelaskan teknik berkomunikasi yang efektif dalam bidang pengerjaan Desain Web
			1.8.2 Mampu mengoordinasikan antar-anggota tim dalam melakukan kerja sama
			1.8.3 Mampu mengomunikasikan permasalahan pada tim dengan jelas
		1.9 Wirausaha di bidang web	1.9.1 Menyebutkan minimal dua <i>website</i> yang dapat menjualkan <i>template</i> desain web
			1.9.2 Menyusun portofolio pengerjaan web

Hak dan Tanggung Jawab

1	Bertanggung jawab dalam bidang Desain Web pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain	1.1	Mampu melakukan komunikasi yang efektif dengan atasan/penyelia (supervisor) dan atau klien	1.1.1	Mampu berkomunikasi dan memilih media komunikasi yang tepat untuk mengemukakan pendapat terkait pekerjaan Desain Web
		1.2	Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain	1.2.1	Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu sesuai lini waktu pengerjaan uraian pekerjaan lini waktu
				1.2.2	Memeriksa hasil pekerjaan orang lain termasuk pengerjaan aset image, vektor, audio/video
		1.3	Keselamatan dan kesehatan kerja	1.3.1	Mengikuti dan menerapkan kaidah K3 khususnya di bidang komputer dan elektronika pada umumnya

A decorative graphic featuring the Roman numeral 'III' in a large, white, serif font, centered within a white, cloud-like outline. Surrounding the numeral are several white line-art illustrations of books and documents: an open book at the top left, another open book at the top right, a spiral-bound notebook on the right, a stack of papers at the bottom left, and another spiral-bound notebook at the bottom right. There is also a small, curved piece of paper or bookmark on the left. The entire graphic is set against a background of diagonal stripes in shades of yellow, orange, and brown.

III

Penutup

Program kursus dan pelatihan telah mulai berkembang sejak lama di berbagai negara maju sehingga banyak jenis kursus dan pelatihan yang dikembangkan di Indonesia mungkin telah berkembang dengan baik di negara lain. Oleh karena itu, arah pengembangan lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia pada waktu yang akan datang harus menuju ke arah internasionalisasi sehingga dapat dicapai kesetaraan baik capaian pembelajaran, standar kompetensi, atau mutu lulusan.

Kecenderungan pergerakan pekerja antarnegara akan semakin cepat pada masa mendatang sebagai implikasi dari globalisasi. Oleh karena itu, lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia akan menjadi salah satu penyedia tenaga kerja terampil yang potensial baik untuk Indonesia sendiri maupun negara-negara lain yang membutuhkan. Hal ini menuntut kesadaran yang tinggi akan penjaminan mutu berkelanjutan, baik dalam lingkungan internal lembaga penyelenggara maupun secara eksternal melalui badan-badan akreditasi dan sertifikasi. Keunggulan dalam memenangkan persaingan antara lulusan lembaga kursus dan pelatihan nasional dengan lembaga kursus dan pelatihan internasional harus menjadi salah satu fokus pengembangan di masa yang akan datang.

Terkait dengan kursus dan pelatihan Desain Web ini maka arah pengembangan spesifik yang akan dilakukan adalah lebih menekankan pada *output* dan *outcome* lulusan yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan dunia industri pada bidang Desain Web.



DIREKTORAT KURSUS DAN PELATIHAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
2021