



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN  
**GO SMART**

Izin Dinas Pendidikan dan Kebudayaan No. 421.1 / 1551 / 04.6c / 2022

Alamat : Dsn. Bolong Kulon RT010 RW003, Ds. Tegalsari, Kec. Candimulyo, Kab. Magelang  
Email: [lkpgosmart@gmail.com](mailto:lkpgosmart@gmail.com) Telepon 085869477040 Website: <https://lkpgosmart.sch.id>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**KURSUS KOMPUTER**

**BERBASIS**

**KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA**

***Indonesian Qualification Framework***

**Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012**



Disusun oleh:

**Tim LKP Go Smart**

Lembaga Kursus dan Pelatihan

Go Smart

2022

## RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang :** *Web Design*  
**Jenjang :** IV – KKNI  
**Waktu :** 24 jam teori  
**Modul :** Pengenalan perangkat lunak dalam desain web (MD.IV-1)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1 (2)	1. Pengenalan manfaat dan pemilihan perangkat lunak ( <i>software</i> ) yang lazim digunakan dalam desain web.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Pemanfaatan perangkat lunak ( <i>software</i> ). Pemilihan perangkat lunak ( <i>software</i> ).	3
H-2 (4)	2. Teknik pembuatan dan pengolahan gambar dan teks vektor menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>vector-drawing</i> .	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Pengolahan gambar dan teks vektor. Penggunaan perangkat lunak <i>vector-drawing</i> .	5
H-3(4)	3. Teknik manipulasi foto menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> foto.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Mampu melakukan manipulasi foto menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak <i>editing</i> foto.	5
H-4(4)	4. Teknik perekaman dan manipulasi audio (suara/musik) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> audio.	Ceramah, Presentasi audio-visual, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Merekam audio (suara/musik). Memanipulasi audio (suara/musik). Menggunakan perangkat lunak <i>editing</i> audio.	5
H-5(4)	5. Teknik pembuatan animasi multimedia dan melakukan <i>rendering</i> ke dalam format file yang dapat ditempelkan pada halaman web menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>animation-maker</i> .	Ceramah, Presentasi audio-visual, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Membuat animasi multimedia. <i>Rendering</i> animasi multimedia ke dalam format file. Menempelkan animasi multimedia ke halaman web. Menggunakan perangkat lunak <i>animation-maker</i> .	5
H-6(4)	6. Pengaturan tata letak elemen-elemen desain menggunakan perangkat lunak tata letak halaman.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Mengatur tata letak desain. Elemen-elemen desain. Menggunakan perangkat lunak tata letak halaman.	5
H-7 (2)	7. Pengaturan tata letak halaman per halaman untuk desain publikasi secara konsisten.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab, Studi kasus, Tugas	Mengatur tata letak per halaman. Desain publikasi secara konsisten.	3

**Waktu :** 38 jam teori  
**Modul :** Desain antarmuka halaman web (MD.IV-2)

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(4)	1. Penjelasan konsep rancangan UI.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Menjelaskan konsep rancangan UI dengan tepat.	5
H-2(2)	2. Pengidentifikasian komponen UI.	Ceramah, Tanya jawab	Mengidentifikasi komponen UI dengan tepat.	3
H-3(2)	3. Teknik pengenalan urutan akses komponen UI.	Ceramah, Tanya jawab	Menjelaskan urutan akses komponen UI.	3

H-4(8)	4. Pembuatan simulasi ( <i>mock-up</i> ) dari aplikasi yang akan dikembangkan.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Membuat simulasi ( <i>mock-up</i> ) aplikasi.	10
H-5(6)	5. Penerapan rancangan UI kedalam bentuk halaman web menggunakan HTML sesuai standarisasi web.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Mengimplementasikan racangan UI. Menggunakan HTML sesuai standarisasi web.	8
H-6(4)	6. Teknik pembuatan menudan menempatkan komponen UI sesuai urutan alur proses.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memahami alur proses penerapan komponen UI. Membuat menu sesuai urutan alur proses.	5
H-7 (4)	7. Penerapan <i>style</i> dari komponen UI menggunakan CSS sesuai standarisasi web.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menerapkan <i>style</i> komponen UI. Menggunakan CSS sesuai standarisasi web.	5
H-8(8)	8. Penerapan simulasi ( <i>mock-up</i> ) menjadi proses yang sesungguhnya.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Studi kasus, Tugas	Melakukan simulasi ( <i>mock-up</i> ) menjadi proses sesungguhnya.	10

**Waktu : 52 jam teori**

**Modul : Konsep Desain Halaman Web (MD.IV-3)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(6)	1. Identifikasi, pengumpulan, dan pengolahan informasi yang tepat mengenai dasar desain secara sistematis.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Identifikasi desain secara sistematis. Mengumpulkan dan mengolah informasi mengenai dasar desain secara tepat.	8
H-2(6)	2. Penentuan gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain yang relevan dengan pekerjaan	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Gagasan dan konsep pengetahuan dasar desain ditentukan secara tepat. Menentukan pengetahuan dasar desain yang relevan dengan pekerjaan	8
H-3(6)	3. Pemilihan dan penerapan komposisi <i>layout</i> yang tepat sesuai konteks komunikasinya.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih komposisi <i>layout</i> secara tepat. Menerapkan komposisi <i>layout</i> sesuai konteks komunikasinya.	8
H-4(4)	4. Identifikasi elemen-elemen yang terkandung dalam <i>layout</i> , perbedaan serta tujuan penggunaannya.	Ceramah, Tanya jawab	Mengidentifikasi elemen-elemen <i>layout</i> secara tepat. Mengidentifikasi perbedaan <i>layout</i> secara tepat. Mengidentifikasi tujuan penggunaan <i>layout</i> secara tepat.	5
H-5(4)	5. Pemilihan warna yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya kedalam desain sesuai komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasinya.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih warna secara tepat sesuai komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasi. Mengaplikasikan warna secara tepat sesuai komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasi.	5
H-6(4)	6. Pemilihan jenis huruf yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya ke dalam desain sesuai komposisi dan tujuan komunikasinya.	Ceramah, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih jenis huruf yang tepat ke dalam desain. Memilih jenis huruf sesuai komposisi dan tujuan komunikasi.	5
H-7(4)	7. Pemilihan dan pengaplikasian audio pada desain sesuai tampilan halaman web dan tujuan komunikasinya.	Ceramah, Presentasi audio-visual, Demonstrasi/ Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih audio pada desain secara tepat. Mengaplikasikan audio pada desain sesuai tampilan	5

			halaman web dan tujuan komunikasinya.	
H-8(8)	8. Penyajian animasi padatampilan halaman web dengan <i>storyboard</i> yang rapi dan sesuai tujuan komunikasinya.	Ceramah, Presentasi audio-visual, Demonstrasi/Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menyajikan animasi pada halaman web secara rapi. Pembuatan <i>storyboard</i> sesuai tujuan komunikasinya.	10
H-9(6)	9. Perumusan gagasan tentang cara-cara tertentu mana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja.	Ceramah, Demonstrasi/Simulasi, Praktik, Latihan Tanya jawab, Studi kasus	Merumuskan gagasan secara tepat tentang pengetahuan dasar desain untuk bekerja.	8
H-10(4)	10. Teknik pengintegrasian ide ke dalam pelaksanaan pekerjaan.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab, Studi kasus, Tugas	Mengintegrasikan ide ke dalam pelaksanaan pekerjaan secara tepat.	5

**Waktu : 20 jam teori**

**Modul : Desain responsif halaman web (MD.IV-4)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(4)	1. Identifikasi berbagai kebutuhan interaksi dan jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Mengidentifikasi kebutuhan interaksi untuk setiap skenario secara tepat. Mengidentifikasi jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario secara tepat.	5
H-2(8)	2. Penerapan layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi dengan memperhatikan jumlah maksimal aksi	Ceramah, Demonstrasi/Simulasi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Merancang layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi secara tepat. Memperhatikan jumlah maksimal aksi terhadap layout tampilan dengan cermat.	10
H-3 (8)	3. Penerapan tampilan halaman web yang responsif untuk menghasilkan tampilan pada seluruh resolusi, baik dengan menggunakan laptop, PC, maupun gadget yang berbeda dan interaktif terhadap komunikasi dua arah.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab, Tugas	Tampilan halaman web responsif. Penyesuaian tampilan terhadap resolusi layar perangkat keras (Laptop, PC, Gadget). Interaktif terhadap komunikasi dua arah.	10

**Waktu : 32 jam teori**

**Modul : Analisis data dalam pembuatan desain web (MD.IV-5)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(4)	1. Pengidentifikasian permasalahan berdasarkan komunikasi dengan klien.	Ceramah, Latihan, Tugas	Permasalahan klien berkenaan dengan pembangunan aplikasi web teridentifikasi secara tepat.	5
H-2(4)	2. Menghasilkan solusi permasalahan klien yang memenuhi kebutuhan, data dan anggaran yang dimiliki oleh klien.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tugas	Solusi permasalahan klien dihasilkan sesuai data-data yang dibutuhkan, tersedia, dan anggaran yang dimiliki	5
H-3(4)	3. Pendefinisian <i>mood</i> /karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Mendefinisikan <i>mood</i> /karakter visual secara tepat.	5
H-2(6)	4. Teknik menggali kebutuhan klien seluas-luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif ( <i>brainstorming</i> /	Ceramah, Demonstrasi/Simulasi, Diskusi,	Menggali kebutuhan klien secara mendalam. Menyusun rencana solusi yang kreatif.	8

	<i>mind mapping</i> ).	Tugas Lapangan		
H-3(4)	5. Pemilihan media komunikasi yang dilakukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan kepada klien.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih media komunikasi secara tepat untuk memenuhi kebutuhan atau menyampaikan pesan kepada klien.	5
H-4(6)	6. Pemilihan <i>style</i> /gaya desain yang dilakukan sesuai kebutuhan klien.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menentukan <i>style</i> /gaya desain yang tepat sesuai kebutuhan klien.	8
H-5 (4)	7. Pemilihan elemen desain yang dilakukan sesuai karakter dan kebutuhan klien serta pesan yang ingin disampaikan.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab, Tugas	Elemen desain sesuai karakter dan kebutuhan klien. Elemen desain sesuai pesanyang akan disampaikan.	5

**Waktu : 42 jam teori**

**Modul : Pengujian dan penilaian desain web (MD.IV-6)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(6)	1. Pemeriksaan dan peninjauan kembali hasil karya desain secara mandiri.	Ceramah, Diskusi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memeriksa hasil karya desain secara mandiri.	8
H-2(4)	2. Pemaparan dan pembahasan hasil karya desain dalam tim internal.	Ceramah, Diskusi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Mampu membahas hasil karya desain dalam tim internal.	5
H-3(2)	3. Mempertahankan atau menghapus tautan dengan terlebih dahulu mengkonfirmasi kepada personil terkait.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Melakukan konfirmasi kepada personil terkait sebelum melakukan penghapusan atau mempertahankan tautan.	3
H-4(4)	4. Pemilihan perangkat lunak pemeriksa tautan yang tepat, dijalankan untuk menguji tautan dan memeriksa kekinian tautan yang ada.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memilih perangkat lunak pemeriksaan tautan secara tepat. Menguji tautan. Memeriksa kekinian tautan.	5
H-5(2)	5. Pemeriksaan kesesuaian antara tautan dengan konten halaman.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memeriksa dengan cermat kesesuaian antara tautan dengan konten halaman.	3
H-6(4)	6. Pemeriksaan kesesuaian antara alur tautan dengan struktur navigasi.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Kesesuaian alur tautan dengan struktur navigasi diperiksa secara seksama.	5
H-7(4)	7. Penyisipan dan pengeditan konten material yang diperlukan.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menyisipkan konten material dengan benar. Mengedit konten material secara tepat.	5
H-8(4)	8. Menyisipkan dan mengubah teks dan gambar yang diperlukan.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menyisipkan teks dan gambar dengan benar. Mengubah teks dan gambar secara tepat.	5
H-9(4)	9. Teknik penyisipan halaman tambahan yang diperlukan dengan memastikan tautan dibuat dengan benar dalam struktur navigasi.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menyisipkan halaman sesuai tautan yang dibuat. Memastikan tautan yang dibuat sesuai struktur navigasi.	5
H-10 (4)	10. Pemeriksaan semua tautan sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan konten dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid.	Ceramah, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Memeriksa semua tautan secara cermat. Memeriksa semua perubahan konten secara cermat. Mengkonfirmasi klien perubahan dinyatakan valid.	5
H-11(4)	11. Penyiapan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang telah dilakukan.	Ceramah, Diskusi, Praktik, Latihan, Tanya jawab	Menyusun laporan perubahan yang dilakukan secara lengkap.	5

**Waktu : 12 jam teori**

**Modul : Mampu mengembangkan kinerja tim (MD.IV-7)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(4)	1. Teknik pendokumentasian kegiatan dan masukan dari anggota tim.	Ceramah, Praktik, Latihan	Mendokumentasikan kegiatan dan masukan dari anggota tim dengan rapi.	5
H-2(4)	2. Teknik memotivasi anggotatim dalam melakukan pekerjaan sesuai tanggung jawabnya masing-masing.	Ceramah, Praktik, Latihan	Anggota tim termotivasi dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai tanggung jawabnya masing-masing.	5
H-3(4)	3. Teknik evaluasi hasil kinerja tim dan perbaikankinerja yang belum memenuhi standar.	Ceramah, Praktik, Latihan	Evaluasi hasil kinerja tim dan saranperbaikan kinerja bagi yangbelum memenuhi standar dapat dilakukan dalam tim.	5
H-4(4)	4. Koordinasi antar anggotatim dalam melakukan kerjasama.	Ceramah, Demonstrasi/Simulasi	Kerjasama dalam anggota tim dapat terwujud dengan baik.	3
H-5(4)	5. Menggunakan sumber dayamanusia secara efisien.	Ceramah, Praktik, Latihan	Semua anggota tim bekerjasesuai tugas dan waktu yang dialokasikan.	3
H-6(4)	6. Teknik komunikasi permasalahan kepada timdengan jelas.	Ceramah, Praktik, Latihan	Masalah dapat tersampaikankepada tim dengan jelas.	3
H-7(4)	7. Penetapan dan pendelegasian tanggung jawab setiap anggota timdengan jelas.	Ceramah, Praktik, Latihan	Setiap anggota tim memahami tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.	3
H-8(4)	8. Pemeriksaan hasil kerjaanggota tim secara kualitatif dan kuantitatif.	Ceramah, Praktik, Latihan	Hasil kerja anggota tim dapatdinilai baik secara kualitatif maupun kuantitatif.	3
H-9(4)	9. Kompilasi hasil kerjaanggota tim.	Ceramah, Praktik, Latihan	Mampu menyusun laporan hasil kerja seluruh anggota tim dalam bentuk laporan yang detil dan komprehensif.	5
H-10(4)	10. Pertanggungjawaban hasil kerja tim kepada pimpinanatau pemberi kerja.	Ceramah, Demonstrasi/Simulasi	Mampu mengkomunikasikanlaporan hasil kerja tim kepada pimpinan atau pemberi kerja.	3

**Waktu : 24 jam teori**

**Modul : Hak atas kekayaan intelektual (MD.IV-8)**

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
H-1(4)	1. Identifikasi undang- undang saat ini dan standar yang berkaitan dengan kekayaan intelektual dan hak cipta.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Mengidentifikasi secara cermat undang-undang tentang kekayaan intelektualdan hak cipta. Mengidentifikasi standar secara tepat disesuaikan dengan kekayaan intelektualdan hak cipta.	5
H-2(2)	2. Menyelidiki kebijakan hakcipta organisasi saat ini.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Tugas Lapangan	Kebijakan hak cipta organisasi diselidiki dengan cermat.	3

H-3(2)	3. Mematuhi kebijakan organisasi dan undang-undang saat di praktekkerja.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Kepatuhan terhadap kebijakan organisasi. Kepatuhan terhadap undang-undang saat praktekkerja.	3
H-4(2)	4. Berkontribusi untuk penciptaan atau memperbaiki kebijakan hak cipta organisasi dan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Berkontribusi secara aktif terhadap penciptaan atau pembaharuan kebijakan hak cipta organisasi. Berkontribusi secara aktif terhadap penciptaan atau pembaharuan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan.	3
H-5(2)	5. Mendistribusikan kebijakan baru atau direvisi dan prosedur untuk stakeholder.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Mendistribusikan secara menyeluruh kebijakan baru atau direvisi. Mendistribusikan secara menyeluruh prosedur untuk stakeholder.	3
H-6(2)	6. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi.	Ceramah, Tanya jawab, Tugas Lapangan	Mengidentifikasi secara cermat relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi. Mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar hasil organisasi.	3
H-7(2)	7. Menyelidiki dan meninjau kebijakan privasi organisasi dan prosedur.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Tugas Lapangan	Kebijakan privasi organisasi dan prosedur diselidiki secara cermat.	3
H-8(2)	8. Menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Tugas Lapangan	Sanggup menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi secara cermat.	3
H-9(2)	9. Menentukan integritas, kerahasiaan, keamanan dan ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Sanggup menentukan dengan tepat integritas ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi. Sanggup menjaga kerahasiaan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi. Sanggup menjaga keamanan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi. Sanggup menyediakan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi.	3
H-10(4)	10. Menjaga hak kerahasiaan dan kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Tugas Lapangan	Sanggup menjaga hak kerahasiaan kepentingan pemangku kepentingan. Sanggup menjaga kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan.	5

**Waktu : 16 jam teori**

**Modul : Wirausaha di bidang Web (MD.IV-9)**

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>METODE PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
H-1(4)	1. Teknik menulis deskripsi diri, proyek yang pernah dibuat, keterampilan yang dikuasai, dan pengalaman kerja.	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik	Mampu secara tepat mendeskripsikan diri. Mampu mendeskripsikan proyek yang pernah dibuat. Mampu mendeskripsikan keterampilan dan pengalaman dengan tepat.	5
H-2 (4)	2. Pengidentifikasian peluang karir dan usaha di bidang desain web.	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi	Ketepatan mengidentifikasi peluang karir di bidang desain web. Ketepatan mengidentifikasi peluang usaha di bidang desain web.	5
H-3 (4)	3. Media-media pemasaran produk.	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Praktik	Ketepatan mengidentifikasi media pemasaran produk.	5
H-4 (4)	4. Teknik pemasaran produk.	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Praktik, Tugas	Ketepatan menerapkan teknik/model pemasaran untuk produk desain web.	5