



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN
GO SMART

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

Alamat : Dsn. Bolong Kulon RT10 RW03, Ds. Tegalsari, Kec. Candimulyo, Kab. Magelang
E-mail: lkpgosmart@gmail.com Telepon 085869477040 Website <https://lkpgosmart.sch.id>

SILABUS WEB DESIGN

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

SILABUS

Bidang Keterampilan : Web Design

Jenjang : IV - KKNI

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (Menit)		
			T	P	Total
1. Pengenalan perangkat lunak dalam desain web MD.IV-1	1.1. Pengenalan manfaat dan pemilihan perangkat lunak (<i>software</i>) yang lazim digunakan dalam desain web. (BK.IV – K-1)	3	40	80	2
	1.2. Teknik pembuatan dan pengolahan gambar dan teks vektor menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>vector drawing</i> (BK.IV – K-2)	5	80	160	4
	1.3. Teknik manipulasi foto menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak editing foto. (BK.IV – K-3)	5	80	80	4
	1.4. Teknik perekaman dan manipulasi audio (suara/ musik) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak editing audio. (BK.IV – K-4)	5	80	160	4
	1.5. Teknik pembuatan animasi multimedia dan melakukan rendering kedalam format file yang dapat ditempelkan pada halaman web menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak animation maker. (BK.IV – K-5)	5	80	160	4
	1.6. Pengaturan tata letak elemen-elemen desain menggunakan perangkat lunak tata letak halaman. (BK.IV – K-6)	3	40	80	2
	1.7. Pengaturan tata letak halaman per halaman untuk desain publikasi secara konsisten. (BK.IV – K-7)				
2. Desain antarmuka halaman web MD.IV-2	2.1. Penjelasan konsep rancangan UI. (BK.IV – K-8)	5	80	160	4
	2.2. Pengidentifikasian komponen UI. (BK.IV – K-9)	3	40	80	2
	2.3. Teknik pengenalan urutan akses komponen UI. (BK.IV – K-10)	3	40	80	2
	2.4. Pembuatan simulasi (<i>mockup</i>) dari aplikasi yang akan dikembangkan. (BK.IV – K-11)	10	160	320	8
	2.5. Penerapan rancangan UI kedalam bentuk halaman web menggunakan HTML sesuai standarisasi web. (BK.IV – K-12)	8	120	240	6
	2.6. Teknik pembuatan menu dan menempatkan komponen UI sesuai urutan alur proses. (BK.IV – K-13)	5	80	160	4
	2.7. Penerapan style dari komponen UI menggunakan CSS sesuai standarisasi web. (BK.IV – K-14)	5	80	160	4
	2.8. Penerapan simulasi (<i>mockup</i>) menjadi proses yang sesungguhnya. (BK.IV – K-15)	10	160	320	8
3. Konsep Desain Halaman Web MD.IV-3	3.1. Identifikasi, mengumpulkan, dan mengolah informasi yang tepat mengenai dasar desain secara sistematis. (BK.IV – P-1)	8	120	240	6
	3.2. Menentukan gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain yang relevan dengan pekerjaan. (BK.IV – P-2)	8	120	240	6
	3.3. Pemilihan dan penerapan komposisi layout yang tepat sesuai dengan konteks komunikasinya. (BK.IV – P-3)	8	120	240	6
	3.4. Identifikasi elemen-elemen yang terkandung dalam layout, perbedaan serta tujuan penggunaannya. (BK.IV – P-4)	5	80	160	4
	3.5. Pemilihan warna yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya kedalam desain sesuai dengan komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-5)	5	80	160	4

	3.6. Pemilihan jenis huruf yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya ke dalam desain sesuai dengan komposisi dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-6)	5	80	160	4
	3.7. Pemilihan dan pengaplikasian audio pada desain sesuai dengan tampilan halaman web dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-7)	5	80	160	4
	3.8. Penyajian animasi pada tampilan halaman web dengan storyboard yang rapi dan sesuai dengan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-8)	10	100	320	8
	3.9. Perumusan gagasan tentang caracara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja. (BK.IV – P-9)	8 5	120 80	240 160	6 4
	3.10. Teknik pengintegrasian ide kedalam pelaksanaan pekerjaan. (BK.IV – P-10)				
4. Desain responsif halaman web MD.IV-4	4.1. Identifikasi berbagai kebutuhan interaksi dan jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario. (BK.IV – K-16)	5	80	160	4
	4.2. Penerapkan layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi dengan memperhatikan jumlah maksimal aksi. (BK.IV – K-17)	10	160	320	8
	4.3. 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. (BK.IV – K-18)	10	160	320	8
5. Analisis data dalam pembuatan desain web MD.IV-5	5.1. Pengidentifikasian permasalahan berdasarkan komunikasi dengan klien. (BK.IV – K-19)	5	80	160	4
	5.2. Menghasilkan solusi permasalahan klien yang memenuhi kebutuhan, data-data dan anggaran yang dimiliki oleh klien. (BK.IV – K-20)	5	80	160	4
	5.3. Pendefinisian mood/ karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif. (BK.IV – K-21)	5	80	160	4
	5.4. Teknik menggali kebutuhan klien seluasluasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif (brainstorming/ mind mapping). (BK.IV – K-22)	8	120	240	6
	5.5. Pemilihan media komunikasi yang dilakukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan kepada klien. (BK.IV – K-23)	5	80	160	4
	5.6. Pemilihan style/gaya desain yang dilakukan sesuai kebutuhan klien. (BK.IV – K-24)	8	120	20	6
	5.7. Pemilihan elemen desain yang dilakukan sesuai karakter dan kebutuhan klien serta pesan yang ingin disampaikan. (BK.IV – K-25)	5	80	160	4
6. Pengujian dan penilaian desain web MD.IV-6	6.1. Pemeriksaan dan peninjauan kembali hasil karya desain secara mandiri. (BK.IV – K-26)	8	120	240	6
	6.2. Pemaparan dan pembahasan hasil karya desain dalam tim internal. (BK.IV – K-27)	5	80	160	4
	6.3. Mempertahankan atau menghapus tautan dengan terlebih dahulu mengkonfirmasi kannya kepada personil terkait. (BK.IV – K-28)	3	40	80	2
	6.4. Pemilihan perangkat lunak pemeriksa tautan yang tepat, dijalankan untuk menguji tautan dan memeriksa kekinian tautan yang ada. (BK.IV – K-29)	5 3	80 40	160 80	4 2
	6.5. Pemeriksaan kesesuaian antara tautan dengan konten halaman. (BK.IV – K-30)	5	80	160	4
	6.6. Pemeriksaan kesesuaian antara alur tautan dengan struktur navigasi. (BK.IV – K-31)	5	80	160	4
	6.7. Penyisipan dan pengeditan konten material yang diperlukan. (BK.IV – K-32)	3	80	160	4

	6.8. Menyisipkan dan mengubah teks dan gambar yang diperlukan. (BK.IV – K-33)	5	80	160	4
	6.9. Teknik penyisipan halaman tambahan yang diperlukan dengan memastikan tautan dibuat dengan benar dalam struktur navigasi. (BK.IV – K-34)	5	80	160	4
	6.10. Pemeriksaan semua tautan sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan konten dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid. (BK.IV – K-35)	5	80	160	4
	6.11. Penyiapan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang telah dilakukan. (BK.IV – K-36)				
7. Kerjasama dalam tim MD. IV-7	7.1. Teknik pendokumentasian kegiatan dan masukan dari anggota tim. (BK.IV – K-37)	5	80	160	4
	7.2. Teknik memotivasi anggota tim dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing. (BK.IV – K-38)	5	80	160	4
	7.3. Teknik evaluasi hasil kinerja tim dan perbaikan kinerja yang belum memenuhi standar. (BK.IV – K-39)	5	80	160	4
	7.4. Koordinasi antar anggota tim dalam melakukan kerjasama. (BK.IV – K-40)	3	40	80	2
	7.5. Penggunaan sumber daya manusia secara efisien. (BK.IV – K-41)	3	40	80	2
	7.6. Teknik komunikasi permasalahan kepada tim dengan jelas. (BK.IV – K-42)	3	40	80	2
	7.7. Penetapan dan pendelegasian tanggung jawab setiap anggota tim dengan jelas (BK.IV – K-43)	3	40	80	2
	7.8. Pemeriksaan hasil kerja anggota tim secara kualitatif dan kuantitatif. (BK.IV – K-44)	3	40	80	2
	7.9. Kompilasi hasil kerja anggota tim. (BK.IV – K-45)	5	80	160	4
	7.10. Pertanggungjawaban hasil kerja tim kepada pimpinan atau pemberi kerja. (BK.IV – K-46)	3	40	80	2
8. Hak atas kekayaan intelektual MD.IV-8	8.1. Identifikasi undang-undang saat ini dan standar yang berkaitan dengan kekayaan intelektual dan hak cipta. (BK.IV – TJH-1)	5	80	160	4
	8.2. Menyelidiki kebijakan hak cipta organisasi saat ini. (BK.IV – TJH-2)	3	40	80	2
	8.3. Mematuhi kebijakan organisasi dan undang-undang saat di praktek kerja. (BK.IV – TJH-3)	3	40	80	2
	8.4. Berkontribusi untuk penciptaan atau memperbaiki kebijakan hak cipta organisasi dan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan. (BK.IV – TJH-4)	3	40	80	2
	8.5. Mendistribusikan kebijakan baru atau direvisi dan prosedur untuk stakeholder. (BK.IV – TJH-5)	3	40	80	2
	8.6. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi. (BK.IV – TJH-6)	3	40	80	2
	8.7. Menyelidiki dan meninjau kebijakan privasi organisasi dan prosedur. (BK.IV – TJH-7)				
	8.8. Menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi. (BK.IV – TJH-8)	3	40	80	2
	8.9. Menentukan integritas, kerahasiaan, keamanan dan ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi (BK.IV – TJH-9)	3	40	80	2
	8.10. Menjaga hak kerahasiaan dan kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan. (BK.IV – TJH10)	5	80	160	4
9. Wirausaha di bidang Web MP. IV-9	9.1. Teknik menulis deskripsi diri, proyek yang pernah dibuat, keterampilan yang dikuasai dan pengalaman kerja. (BK.IV – P-11)	5	80	160	4
	9.2. Pengidentifikasi an peluang karir dan usaha di bidang desain web. (BK.IV – P-12)	5	80	160	4
	9.3. Media-media pemasaran produk. (BK.IV – P-13)	5	80	160	4
	9.4. Teknik pemasaran produk. (BK.IV – P-14)	5	80	160	4

Jumlah	389	5520	11040	276
---------------	------------	-------------	--------------	------------