



# **KURIKULUM KURSUS DAN PELATIHAN *WEB DESIGN* JENJANG IV**

**BERBASIS**

**KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA**

*Indonesian Qualification Framework*

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



**Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
2016**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Dasar Hukum	2
D. Ruang Lingkup	3
<b>II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)</b>	<b>5</b>
A. Profil Lulusan	5
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Bahan Kajian	8
D. Daftar Modul	21
E. Rencana Pembelajaran Kursus dan Pelatihan (RPKP)	39
<b>III. PENUTUP</b>	<b>69</b>

## **I. 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 pula 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 untuk melengkapi KKNI sudah sangat mendesak mengingat tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Untuk itu diperlukan kurikulum yang terkini, yang disusun dengan berlandaskan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagaimana dinyatakan pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL dan Permendikbud Nomor 131 tahun 2014 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan. Sebagai bentuk perwujudan dari SKL tersebut maka disusunlah Kurikulum Bidang *Web Design*.

## **B. Tujuan**

Kurikulum mengacu pada KKNI disusun untuk digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran khusus yang berisikan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya.

Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

## **C. Dasar Hukum**

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

2. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 131 Tahun 2014 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan.
5. Pedoman Penyusunan Kurikulum Kursus dan Pelatihan Tahun 2014.

#### **D. Ruang Lingkup**

Program kursus dan pelatihan *Web Design* merupakan program kursus dan pelatihan untuk menghasilkan ahli desain web (*Web Designer*). Program kursus dan pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta didik agar memiliki sikap dan tata nilai, pengetahuan yang dikuasai operasional lengkap, kemampuan kerja, serta memiliki kewenangan dan tanggung jawab dalam:

- 1) Menerjemahkan kebutuhan pengguna berkenaan dengan tampilan halaman-halaman web.
- 2) Mengidentifikasi konten yang dibutuhkan untuk membuat halaman-halaman web.
- 3) Menerapkan pengetahuan standar desain meliputi tata letak (*layout*), komposisi warna, dan tipografi.
- 4) Merancang dan membuat tampilan halaman web.
- 5) Merancang dan membuat struktur navigasi antar-halaman web.
- 6) Merancang dan mengimplementasikan pengalaman pengguna (*user experience*).
- 7) Bekerjasama dalam tim.
- 8) Berwirausaha di bidang desain web.

Untuk mencapai kompetensi tersebut, disusun kurikulum yang terdiri atas 9 modul sesuai KKNi jenjang IV yang masing-masing memiliki capaian indikator kelulusan yang terintegrasi dan terukur.

Standar waktu yang dibutuhkan adalah 276 jam pelajaran jenjang IV dengan proporsi waktu 30% teori dan 70% praktik. Kelulusan peserta kursus dan pelatihan didasarkan kepada uji kompetensi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) Telematika yang independen dan diakui oleh pemerintah, dunia usaha, dan dunia industri. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Uji Kompetensi (TUK).

Instruktur yang mengajar kursus dan pelatihan Desain Web minimal memiliki kualifikasi sebagai berikut:

1. Lulusan D3 Informatika.
2. Memiliki sertifikat Kursus/Pelatihan Web yang diakui di tingkat nasional.
3. Kreatif dan memiliki jiwa seni.
4. Pernah terlibat dalam pembuatan website.
5. Memiliki minimal 3 portofolio web yang pernah dibuat.

Sarana dan prasarana yang dipersyaratkan kepada TUK untuk menyelenggarakan kursus dan pelatihan desain web adalah sebagai berikut:

1. Memiliki Komputer untuk praktik dengan spesifikasi minimal:
  - a. Prosesor Core-i3
  - b. RAM 4 GB
  - c. HDD 500 GB
  - d. Graphic Card 1 GB
2. Ruang kelas ber-AC

## II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)

### A. Profil Lulusan

Profil lulusan kursus dan pelatihan *Web Design* pada dunia kerja dapat memperlihatkan kemampuan kerja, pengetahuan yang dikuasai dan kemampuan manajerial yang berbeda dari tiap-tiap level dan penyetaraan lulusan kursus dan pelatihan *Web Design* sesuai dengan level kualifikasi KKNI.

Orientasi dari kursus dan pelatihan *Web Design* agar peserta didik memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan desain web serta berkarakter bangsa antara lain disiplin, jujur, sopan, tekun, dapat berkarya dan berjiwa wirausaha, yang diharapkan dapat beradaptasi dan menerapkan berbagai disiplin ilmu serta merespon secara kritis menghadapi perubahan yang sangat cepat pada teknologi, sosial, ekonomi dan lingkungan budaya baik secara Nasional maupun Internasional.

Profil lulusan kursus dan pelatihan *Web Design* jenjang IV diharapkan mampu mengidentifikasi konten yang dibutuhkan, merancang dan membuat tampilan halaman web, struktur navigasi antar-halaman dan pengalaman pengguna (*user experience*), serta memelihara dan melakukan pembaharuan halaman-halaman web.

## B. Capaian Pembelajaran

### PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG *WEB DESIGN* SESUAI KKNJ JENJANG IV

#### SIKAP DAN TATA NILAI

Mengaktualisasi karakter dan kepribadian manusia Indonesia.

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya.
3. Berperan mewujudkan etika dan kepribadian yang baik 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.
7. Mampu menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab sebagai seorang *Web Designer*, dengan selalu menjaga norma hukum dan norma sosial yang berlaku.
8. Menghayati nilai sikap seorang ahli desain web baik pada jangka pendek maupun jangka panjang sebagai dasar dalam meningkatkan mutu desain.

#### KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA

Mampu merancang tampilan halaman-halaman web sesuai dengan standar desain komunikasi audio-visual dan kebutuhan pengguna, meliputi kemampuan:

1. Pengetahuan dasar desain komunikasi audio-visual.
2. Berkomunikasi dengan pengguna jasa (*client*) dalam menerima pemaparan.
3. Mengidentifikasi konten yang dibutuhkan, merancang dan menerapkan struktur navigasi antar-halaman dan pengalaman pengguna



**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
BIDANG WEB DESIGN SESUAI KKNJ JENJANG IV**

	<p>(<i>user experience</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Merancang halaman-halaman web dan menerapkan hasil rancangan tersebut.</li> <li>Memelihara dan melakukan pembaharuan halaman-halaman web, seperti penggantian <i>banner</i>, kesalahan tipografi, pengantian atau penambahan gambar.</li> <li>Membuat dan menyampaikan laporan hasil pekerjaannya kepada penyedia layanan (<i>service advisor</i>).</li> <li>Melakukan kerjasama, komunikasi yang baik dan efektif dengan rekan kerja dan penyelia layanan (<i>Service Advisor</i>).</li> </ol>
<b>PENGETAHUAN YANG DIKUASAI</b>	<p>Menguasai pengetahuan faktual tentang bidang rekayasa perangkat lunak dalam sub-bidang desain web (<i>web design</i>) dan pengetahuan operasional dasar tentang perancangan tampilan halaman-halaman web, mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Keselamatan dan Kesehatan Kerja.</li> <li>Internet, terutama tentang web dan protokol http(s).</li> <li>Pengetahuan faktual dan operasional tentang HTML, CSS, JavaScript, XML/JSON dan AJAX.</li> <li>Desain grafis dan multimedia, terutama tentang desain komunikasi audio-visual seperti komponen-komponen dasar halaman web (label, textbox, combobox, option, form, dll.), tata letak (<i>layout</i>), komposisi warna, dan tipografi.</li> <li>Pengetahuan faktual dan operasional tentang jenis, fungsi, cara menggunakan perangkat lunak <i>Integrated Development Environment</i> (IDE) untuk desain halaman web (<i>WYSIWYG HTML Editor</i>), desain dan <i>editing</i> gambar, <i>editing</i> foto, <i>audio generator</i> dan <i>mixer</i>, dan animasi sederhana.</li> <li>Berwirausaha di bidang desain web.</li> </ol>
<b>HAK DAN TANGGUNG</b>	<p>Bertanggung jawab pada perancangan halaman-halaman web sesuai dengan standar desain</p>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
BIDANG WEB DESIGN SESUAI KKNJ JENJANG IV**

**JAWAB**

komunikasi audio-visual dan kebutuhan pengguna, mencakup:

1. Menerjemahkan kebutuhan pengguna berkenaan dengan halaman-halaman web yang ingin dibuat.
2. Mengidentifikasi konten yang dibutuhkan, merancang dan membuat struktur navigasi antar-halaman web dan pengalaman pengguna (*user experience*).
3. Merancang halaman-halaman web dan menerapkan hasil rancangan tersebut.
4. Memelihara dan melakukan pembaharuan halaman-halaman web.

**C. Bahan Kajian**

**BAHAN KAJIAN**

**Bidang Keterampilan : Web Design**

**Level : Jenjang IV - KKNJ**

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<b>Kemampuan di Bidang Kerja</b>			
1. Mampu menentukan jenis perangkat lunak yang sesuai untuk aktivitas tertentu dalam desain web.	1.1 Pengenalan manfaat dan pemilihan perangkat lunak ( <i>software</i> ) yang lazim digunakan dalam desain web.  (BK.IV – K-1)	3	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web.  (MD.IV-1)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
2. Mampu mengoperasikan perangkat lunak <i>Vector-Drawing</i> .	2.1 Teknik pembuatan dan pengolahan gambar dan teks vektor menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>vector-drawing</i> . (BK.IV – K-2)	5	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web. (MD.IV-1)
3. Mampu Mengoperasikan perangkat lunak <i>Photo-Editing</i> .	3.1 Teknik manipulasi foto menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> foto. (BK.IV – K-3)	5	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web. (MD.IV-1)
4. Mampu mengoperasikan perangkat lunak <i>Audio-Editing</i> .	4.1 Teknik perekaman dan manipulasi audio (suara/musik) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> audio. (BK.IV – K-4)	5	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web. (MD.IV-1)
5. Mampu mengoperasikan perangkat lunak <i>Animation-Maker</i> .	5.1 Teknik pembuatan animasi multimedia dan melakukan <i>rendering</i> kedalam format file yang dapat ditempelkan pada halaman web menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>animation-maker</i> . (BK.IV – K-5)	5	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web. (MD.IV-1)
6. Mampu mengoperasikan perangkat lunak <i>Page-Layouting</i> .	6.1 Pengaturan tata letak elemen-elemen desain menggunakan perangkat lunak tata letak halaman. (BK.IV – K-6)	5	Pengenalan perangkat lunak dalam desain web. (MD.IV-1)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	6.2 Pengaturan tata letak halaman per halaman untuk desain publikasi secara konsisten. (BK.IV – K-7)	3	
7. Mampu merancang <i>user interface</i> .	7.1 Penjelasan konsep rancangan UI. (BK.IV – K-8)	5	Desain antarmuka halaman web. (MD.IV-2)
	7.2 Pengidentifikasian komponen UI. (BK.IV – K-9)	3	
	7.3 Teknik pengenalan urutan akses komponen UI. (BK.IV – K-10)	3	
	7.4 Pembuatan simulasi ( <i>mock-up</i> ) dari aplikasi yang akan dikembangkan. (BK.IV – K-11)	10	
8 Mampu mengimplementasikan rancangan <i>user interface</i> .	8.1 Penerapan rancangan UI kedalam bentuk halaman web menggunakan HTML sesuai standarisasi web. (BK.IV – K-12)	8	Desain antarmuka halaman web. (MD.IV-2)
	8.2 Teknik pembuatan menu dan menempatkan komponen UI sesuai urutan alur proses. (BK.IV – K-13)	5	

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	8.3 Penerapan <i>style</i> dari komponen UI menggunakan CSS sesuai standarisasi web. (BK.IV – K-14)	5	
	8.4 Penerapan simulasi ( <i>mock-up</i> ) menjadi proses yang sesungguhnya. (BK.IV – K-15)	10	
9. Mampu menganalisis kebutuhan dan skenario penggunaan.	9.1 Identifikasi berbagai kebutuhan interaksi dan jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario. (BK.IV – K-16)	5	Desain responsif halaman web. (MD.IV-4)
10. Mampu merancang dan menerapkan layout tampilan dan skenario penggunaan.	10.1 Penerapkan layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi dengan memperhatikan jumlah maksimal aksi. (BK.IV – K-17)	10	Desain responsif halaman web. (MD.IV-4)
11. Mampu merancang <i>layout</i> tampilan responsif dan interaktif.	11.1 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	Desain responsif halaman web. (MD.IV-4)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
12. Menginterpretasikan keinginan klien.	12.1 Pengidentifikasian permasalahan berdasarkan komunikasi dengan klien. (BK.IV – K-19)	5	Analisis data dalam pembuatan desain web. (MD.IV-5)
	12.2 Menghasilkan solusi permasalahan klien yang memenuhi kebutuhan, data-data dan anggaran yang dimiliki oleh klien. (BK.IV – K-20)	5	
13. Mampu Menghasilkan konsep kreatif secara garis besar yang berkaitan dengan permasalahan yang didapat dari hasil pemaparan oleh klien.	13.1 Pendefinisian <i>mood</i> /karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif. (BK.IV – K-21)	5	Analisis data dalam pembuatan desain web. (MD.IV-5)
	13.2 Teknik menggali kebutuhan klien seluas-luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif ( <i>brainstorming/mind mapping</i> ). (BK.IV – K-22)	8	
14. Mampu mendesain karya berdasarkan informasi yang didapat dari klien.	14.1 Pemilihan media komunikasi yang dilakukan sesuai kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan kepada klien. (BK.IV – K-23)	5	Analisis data dalam pembuatan desain web. (MD.IV-5)
	14.2 Pemilihan <i>style</i> /gaya desain yang dilakukan sesuai kebutuhan klien. (BK.IV – K-24)	8	

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	14.3 Pemilihan elemen desain yang dilakukan sesuai karakter dan kebutuhan klien serta pesan yang ingin disampaikan. (BK.IV – K-25)	5	
15. Mampu memeriksa dan memaparkan hasil karya desain dalam tim internal.	15.1 Pemeriksaan dan peninjauan kembali hasil karya desain secara mandiri. (BK.IV – K-26)	8	Pengujian dan penilaian desain web. (MD.IV-6)
	15.2 Pemaparan dan pembahasan hasil karya desain dalam tim internal. (BK.IV – K-27)	5	
16. Mampu memeriksa tautan dan navigasi.	16.1 Mempertahankan atau menghapus tautan dengan terlebih dahulu mengkonfirmasikannya kepada personil terkait. (BK.IV – K-28)	3	Pengujian dan penilaian desain web. (MD.IV-6)
	16.2 Pemilihan perangkat lunak pemeriksa tautan yang tepat, dijalankan untuk menguji tautan dan memeriksa kekinian tautan yang ada. (BK.IV – K-29)	5	
	16.3 Pemeriksaan kesesuaian antara tautan dengan konten halaman. (BK.IV – K-30)	3	

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	16.4 Pemeriksaan kesesuaian antara alur tautan dengan struktur navigasi. (BK.IV – K-31)	5	
17. Mampu mengedit informasi sesuai kebutuhan.	17.1 Penyisipan dan pengeditan konten material yang diperlukan. (BK.IV – K-32)	5	Pengujian dan penilaian desain web. (MD.IV-6)
	17.2 Menyisipkan dan mengubah teks dan gambar yang diperlukan. (BK.IV – K-33)	5	
	17.3 Teknik penyisipan halaman tambahan yang diperlukan dengan memastikan tautan dibuat dengan benar dalam struktur navigasi. (BK.IV – K-34)	5	
18. Mampu menguji dan memastikan perubahan yang telah dilakukan.	18.1 Pemeriksaan semua tautan sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan konten dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid. (BK.IV – K-35)	5	Pengujian dan penilaian desain web. MD.IV-6
	18.2 Penyiapan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang telah dilakukan. (BK.IV – K-36)	5	



<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BOBOT</b>	<b>MODUL</b>
19. Mampu mengembangkan kinerja tim.	19.1 Teknik pendokumentasian kegiatan dan masukan dari anggota tim. (BK.IV – K-37)	5	Kerjasama dalam tim. (MD. IV-7)
	19.2 Teknik memotivasi anggota tim dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing. (BK.IV – K-38)	5	
	19.3 Teknik evaluasi hasil kinerja tim dan perbaikan kinerja yang belum memenuhi standar. (BK.IV – K-39)	5	
20. Melakukan koordinasi anggota tim.	20.1 Mampu mengkoordinasikan antar anggota tim dalam melakukan kerjasama. (BK.IV – K-40)	5	Kerjasama dalam tim. (MD. IV-7)
	20.2 Mampu menggunakan sumber daya manusia secara efisien. (BK.IV – K-41)	5	
	20.3 Mampu mengkomunikasikan permasalahan kepada tim dengan jelas. (BK.IV – K-42)	5	
21. Mendelegasikan tanggung jawab.	21.1 Mampu menetapkan dan mendelegasikan tanggung jawab setiap	5	Kerjasama dalam tim. (MD. IV-7)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	anggota tim dengan jelas. (BK.IV – K-43)		
22. Mempertanggungjawabkan hasil kerja tim.	22.1 Mampu memeriksa hasil kerja setiap anggota tim baik secara kualitatif maupun kuantitatif. (BK.IV – K-44)	5	Kerjasama dalam tim. (MD. IV-7)
	22.2 Mampu mengkompilasi hasil kerja seluruh anggota tim. (BK.IV – K-45)	5	
	22.3 Dapat mempertanggungjawabkan hasil kerja tim kepada pimpinan atau pemberi kerja. (BK.IV – K-46)	5	
Pengetahuan yang Dikuasai			
1. Menguasai pengetahuan faktual tentang informasi yang berkaitan dengan dasar desain grafis dan multimedia.	1.1 Identifikasi, mengumpulkan, dan mengolah informasi yang tepat mengenai dasar desain secara sistematis. (BK.IV – P-1)	8	Konsep Desain Halaman Web. (MD.IV-3)
	1.2 Menentukan gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain yang relevan dengan pekerjaan. (BK.IV – P-2)	8	

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
2. Mengidentifikasi dasar-dasar <i>layout</i> , komposisi warna, dan tipografi.	2.1 Pemilihan dan penerapan komposisi <i>layout</i> yang tepat sesuai dengan konteks komunikasinya. (BK.IV – P-3)	8	Konsep Desain Halaman Web. (MD.IV-3)
	2.2 Identifikasi elemen-elemen yang terkandung dalam <i>layout</i> , perbedaan serta tujuan penggunaannya. (BK.IV – P-4)	5	
	2.3 Pemilihan warna yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya kedalam desain sesuai dengan komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-5)	5	
	2.4 Pemilihan jenis huruf yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya kedalam desain sesuai dengan komposisi dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-6)	5	
3. Mengidentifikasi dasar-dasar kesesuaian audio dan penyajian animasi.	3.1 Pemilihan dan pengaplikasian audio pada desain sesuai dengan tampilan halaman web dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-7)	5	Konsep Desain Halaman Web. (MD.IV-3)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	3.2 Penyajian animasi pada tampilan halaman web dengan <i>storyboard</i> yang rapi dan sesuai dengan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-8)	10	
4. Mengaplikasikan pengetahuan dasar desain kedalam pekerjaan.	4.1 Perumusan gagasan tentang cara-cara tertentu dimana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja. (BK.IV – P-9)	8	Konsep Desain Halaman Web. (MD.IV-3)
	4.2 Teknik pengintegrasian ide kedalam pelaksanaan pekerjaan. (BK.IV – P-10)	5	
5. Membuat portofolio pribadi.	5.1 Teknik menulis deskripsi diri, proyek yang pernah dibuat, keterampilan yang dikuasai dan pengalaman kerja. (BK.IV – P-11)	5	Wirausaha di bidang Web. (MP. IV-9)
6. Mengidentifikasi peluang karir dan usaha di bidang desain web.	6.1 Pengidentifikasian peluang karir dan usaha di bidang desain web. (BK.IV – P-12)	5	Wirausaha di bidang Web. (MP. IV-9)
7. Memasarkan produk desain web.	7.1 Media-media pemasaran produk. (BK.IV – P-13)	5	Wirausaha di bidang Web. (MP. IV-9)
	7.2 Teknik pemasaran produk. (BK.IV – P-14)	5	Wirausaha di bidang Web. (MP. IV-9)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<b>Tanggung Jawab dan Hak</b>			
1. Melindungi kekayaan intelektual.	1.1 Identifikasi undang-undang saat ini dan standar yang berkaitan dengan kekayaan intelektual dan hak cipta. (BK.IV – TJH-1)	5	Hak atas kekayaan intelektual. (MD.IV-8)
	1.2 Menyelidiki kebijakan hak cipta organisasi saat ini. (BK.IV – TJH-2)	3	
	1.3 Mematuhi kebijakan organisasi dan undang-undang saat di praktek kerja. (BK.IV – TJH-3)	3	
2. Mampu berkontribusi pada kebijakan hak cipta dan standar industri.	2.1 Berkontribusi untuk penciptaan atau memperbarui kebijakan hak cipta organisasi dan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan. (BK.IV – TJH-4)	3	Hak atas kekayaan intelektual. (MD.IV-8)
	2.2 Mendistribusikan kebijakan baru atau direvisi dan prosedur untuk stakeholder. (BK.IV – TJH-5)	3	
3. Mampu melindungi hak-hak stakeholder.	3.1 Mengidentifikasi dan mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi. (BK.IV – TJH-6)	3	Hak atas kekayaan intelektual. (MD.IV-8)

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
	3.2 Menyelidiki dan meninjau kebijakan privasi organisasi dan prosedur. (BK.IV – TJH-7)	3	
	3.3 Menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi. (BK.IV – TJH-8)	3	
	3.4 Menentukan integritas, kerahasiaan, keamanan dan ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi. (BK.IV – TJH-9)	3	
	3.5 Menjaga hak kerahasiaan dan kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan. (BK.IV – TJH-10)	5	

## D. Daftar Modul

## DAFTAR MODUL

Bidang Keterampilan : *Web Design*Level : *Jenjang IV - KKNI*

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI			
			Rincian (Menit)		Total (Jam)	
			T	P		
1. Pengenalan perangkat lunak dalam desain web <b>MD.IV-1</b>	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 <i>editing</i> foto.	5	80	160	4	

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	(BK.IV – K-3)				
	1.4. Teknik perekaman dan manipulasi audio (suara/ musik) mengguna-kan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> audio. (BK.IV – K-4)	5	80	160	4
	1.5. Teknik pembuatan animasi multimedia dan melakukan <i>rendering</i> kedalam format file yang dapat ditempelkan pada halaman web menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>animation-maker</i> . (BK.IV – K-5)	5	80	160	4
	1.6. Pengaturan tata letak elemen-elemen desain menggunakan perangkat lunak tata letak	5	80	160	4



MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	halaman. (BK.IV – K-6)				
	1.7. Pengaturan tata letak halaman per halaman untuk desain publikasi secara konsisten. (BK.IV – K-7)	3	40	80	2
2. Desain antarmuka halaman web <b>MD.IV-2</b>	2.1. Penjelasan konsep rancangan UI. (BK.IV – K-8)	5	80	160	4
	2.2. Pengidentifikasi-an 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>mock-up</i> ) dari aplikasi yang akan dikembangkan. (BK.IV – K-11)	10	160	320	8

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	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 <i>style</i> dari komponen UI menggunakan CSS sesuai standarisasi web. (BK.IV – K-14)	5	80	160	4
	2.8. Penerapan simulasi ( <i>mock-up</i> ) menjadi proses yang sesungguhnya. (BK.IV – K-15)	10	160	320	8
3. Konsep Desain Halaman Web	3.1. Identifikasi, mengumpulkan, dan mengolah informasi yang	8	120	240	6

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
<b>MD.IV-3</b>	tepat mengenai dasar desain secara sistematis. (BK.IV – P-1)				
	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 <i>layout</i> 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	5	80	160	4

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	mengaplikasikannya kedalam desain sesuai dengan komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-5)				
	3.6. Pemilihan jenis huruf yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya kedalam 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	10	160	320	8

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	<i>storyboard</i> yang rapi dan sesuai dengan tujuan komunikasinya. (BK.IV – P-8)				
	3.9. Perumusan gagasan tentang cara-cara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja. (BK.IV – P-9)	8	120	240	6
	3.10. Teknik pengintegrasian ide kedalam pelaksanaan pekerjaan. (BK.IV – P-10)	5	80	160	4
4. Desain responsif halaman web <b>MD.IV-4</b>	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	10	160	320	8

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	memperhatikan jumlah maksimal aksi. (BK.IV – K-17)				
	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 <b>MD.IV-5</b>	5.1. Pengidentifikasi-an 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	5	80	160	4

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	klien. (BK.IV – K-20)				
	5.3. Pendefinisian <i>mood</i> /karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif. (BK.IV – K-21)	5	80	160	4
	5.4. Teknik menggali kebutuhan klien seluas-luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif ( <i>brainstorming/ mind mapping</i> ). (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 <i>style</i> /gaya desain yang dilakukan	8	120	240	6

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	sesuai kebutuhan klien. (BK.IV – K-24)				
	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 <b>MD.IV-6</b>	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. Mempertahan- kan atau menghapus tautan dengan terlebih dahulu mengkonfirmasi kannya kepada personil terkait. (BK.IV – K-28)	3	40	80	2



MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	6.4. Pemilihan perangkat lunak pemeriksa tautan yang tepat, dijalankan untuk menguji tautan dan memeriksa kekinian tautan yang ada. (BK.IV – K-29)	5	80	160	4
	6.5. Pemeriksaan kesesuaian antara tautan dengan konten halaman. (BK.IV – K-30)	3	40	80	2
	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)	5	80	160	4
	6.8. Menyisipkan dan mengubah teks dan gambar yang	5	80	160	4

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	diperlukan. (BK.IV – K-33)				
	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)	5	80	160	4
7. Kerjasama	7.1. Teknik pendokumentas	5	80	160	4

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
dalam tim <b>MD. IV-7</b>	ian kegiatan dan masukan dari anggota tim. (BK.IV – K-37)				
	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.	3	40	80	2

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	(BK.IV – K-41)				
	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

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI			
			Rincian (Menit)		Total (Jam)	
			T	P		
8. Hak atas kekayaan intelektual <b>MD.IV-8</b>	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 memperbarui kebijakan hak cipta organisasi dan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan. (BK.IV – TJH-4)	3	40	80	2	

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	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)	3	40	80	2
	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.	3	40	80	2

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	(BK.IV – TJH-9)				
	8.10. Menjaga hak kerahasiaan dan kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan. (BK.IV – TJH-10)	5	80	160	4
9. Wirausaha di bidang Web <b>MP. IV-9</b>	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

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI		
			Rincian (Menit)		Total (Jam)
			T	P	
	9.4. Teknik pemasaran produk. (BK.IV – P-14)	5	80	160	4
<b>Jumlah</b>		<b>359</b>	<b>5520</b>	<b>11040</b>	<b>276</b>



### E. Rencana Pembelajaran Kursus dan Pelatihan (RPKP)

#### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : *4 KKNi (Web Designer)*  
**Waktu** : *24 Jam*  
**Modul** : *Pengenalan perangkat lunak dalam desain web (MD.IV-1)*  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (2)	1. Pengenalan manfaat dan pemilihan perangkat lunak ( <i>software</i> ) yang lazim digunakan dalam desain web.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan perangkat lunak (<i>software</i>).</li> </ul>	3
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilihan perangkat lunak (<i>software</i>).</li> </ul>	
H-2	2. Teknik pembuatan dan pengolahan gambar dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengolahan gambar dan teks vector.</li> </ul>	5

(4)	teks vektor menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>vector-drawing</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan perangkat lunak <i>vector-drawing</i>.</li> </ul>	
H-3 (4)	3. Teknik manipulasi foto menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> foto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu melakukan manipulasi foto menggunakan fasilitas dalam perangkat lunak <i>editing</i> foto.</li> </ul>	5
H-4 (4)	4. Teknik perekaman dan manipulasi audio (suara/musik) menggunakan fasilitas yang tersedia dalam perangkat lunak <i>editing</i> audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Presentasi audio-visual</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekam audio (suara/musik).</li> <li>• Memanipulasi audio (suara/musik).</li> <li>• Menggunakan perangkat lunak <i>editing</i> audio.</li> </ul>	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> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Presentasi audio-visual</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi multimedia.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rendering</i> animasi multimedia ke dalam format file.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempelkan animasi multimedia ke dalam halaman web.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan perangkat lunak <i>animation-maker</i>.</li> </ul>	
H-6 (4)	6. Pengaturan tata letak elemen-elemen desain menggunakan perangkat lunak tata letak halaman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur tata letak desain.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen-elemen desain.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan perangkat lunak tata letak halaman.</li> </ul>	
H-7	7. Pengaturan tata letak halaman per halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur tata letak per halaman.</li> </ul>	3

(2)	untuk desain publikasi secara konsisten.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demonstrasi/ Simulasi</li><li>• Praktik</li><li>• Latihan</li><li>• Studi kasus</li><li>• Tugas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desain publikasi secara konsisten.</li></ul>	
-----	--	---	--	--

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi** (*Web Designer*)  
**Waktu** : **38 Jam**  
**Modul** : **Desain antarmuka halaman web (MD.IV-2)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Penjelasan konsep rancangan UI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan konsep rancangan UI dengan tepat.</li> </ul>	5
H-2 (2)	2. Pengidentifikasian komponen UI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi komponen UI dengan tepat.</li> </ul>	3
H-3 (2)	3. Teknik pengenalan urutan akses komponen UI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan urutan komponen akses UI.</li> </ul>	3

H-4 (8)	4. Pembuatan simulasi ( <i>mock-up</i> ) dari aplikasi yang akan dikembangkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat simulasi (<i>mock-up</i>) aplikasi.</li> </ul>	10
H-5 (6)	5. Penerapan rancangan UI ke dalam bentuk halaman web menggunakan HTML sesuai standarisasi web.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengimplementasikan rancangan UI.</li> </ul>	8
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan HTML sesuai standarisasi web.</li> </ul>	
H-6 (4)	6. Teknik pembuatan menu dan menempatkan komponen UI sesuai urutan alur proses.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami alur proses penerapan komponen UI.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat menu sesuai urutan alur proses.</li> </ul>	
H-7	7. Penerapan <i>style</i> dari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan <i>style</i> komponen</li> </ul>	5

(4)	komponen UI menggunakan CSS sesuai standarisasi web.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	UI.	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan CSS sesuai standarisasi web.</li> </ul>	
H-8 (8)	8. Penerapan simulasi ( <i>mock-up</i> ) menjadi proses yang sesungguhnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Studi kasus</li> <li>• Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan simulasi (<i>mock-up</i>) menjadi proses sesungguhnya.</li> </ul>	10

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi** (*Web Designer*)  
**Waktu** : **52 Jam**  
**Modul** : **Konsep Desain Halaman Web (MD.IV-3)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (6)	1. Identifikasi, pengumpulan, dan pengolahan informasi yang tepat mengenai dasar desain secara sistematis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Identifikasi desain secara sistematis.	8
			• Mengumpulkan dan mengolah informasi mengenai dasar desain secara tepat.	
H-2 (6)	2. Penentuan gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	• Gagasan dan konsep pengetahuan dasar desain ditentukan secara tepat.	8



	yang relevan dengan pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan pengetahuan dasar desain yang relevan dengan pekerjaan.</li> </ul>	
H-3 (6)	3. Pemilihan dan penerapan komposisi <i>layout</i> yang tepat sesuai dengan konteks komunikasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih komposisi <i>layout</i> secara tepat.</li> </ul>	8
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan komposisi <i>layout</i> sesuai dengan konteks komunikasinya.</li> </ul>	
H-4 (4)	4. Identifikasi elemen-elemen yang terkandung dalam <i>layout</i> , perbedaan serta tujuan penggunaannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi elemen-elemen <i>layout</i> secara tepat.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perbedaan <i>layout</i> secara tepat.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi tujuan penggunaan <i>layout</i> secara tepat.</li> </ul>	
H-5 (4)	5. Pemilihan warna yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya ke dalam desain sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih warna secara tepat sesuai komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasi.</li> </ul>	5

	dengan komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan warna secara tepat sesuai komposisi, makna psikologis, dan tujuan komunikasi.</li> </ul>	
H-6 (4)	6. Pemilihan jenis huruf yang dibutuhkan dan mengaplikasikannya ke dalam desain sesuai dengan komposisi dan tujuan komunikasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih jenis huruf yang tepat ke dalam desain.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih jenis huruf sesuai komposisi dan tujuan komunikasi.</li> </ul>	
H-7 (4)	7. Pemilihan dan pengaplikasian audio pada desain sesuai dengan tampilan halaman web dan tujuan komunikasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Presentasi audio-visual</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih audio pada desain secara tepat.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan audio pada desain sesuai tampilan halaman web dan tujuan komunikasinya.</li> </ul>	

H-8 (8)	8. Penyajian animasi pada tampilan halaman web dengan <i>storyboard</i> yang rapi dan sesuai dengan tujuan komunikasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Presentasi audio-visual</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan animasi pada halaman web secara rapi.</li> </ul>	10
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan <i>storyboard</i> sesuai dengan tujuan komunikasinya.</li> </ul>	
H-9 (6)	9. Perumusan gagasan tentang cara-cara tertentu di mana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Studi kasus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan gagasan secara tepat tentang pengetahuan dasar desain untuk bekerja.</li> </ul>	8
H-10 (4)	10. Teknik pengintegrasian ide kedalam pelaksanaan pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengintegrasikan ide ke dalam pelaksanaan pekerjaan secara tepat.</li> </ul>	5

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Studi kasus</li><li>• Tugas</li></ul>		
--	--	---	--	--

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi** (*Web Designer*)  
**Waktu** : **20 Jam**  
**Modul** : **Desain responsif halaman web (MD.IV-4)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Identifikasi berbagai kebutuhan interaksi dan jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kebutuhan interaksi untuk setiap skenario secara tepat.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi jumlah maksimal aksi untuk setiap skenario secara tepat.</li> </ul>	
H-2 (8)	2. Penerapkan layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang layout tampilan sesuai kebutuhan interaksi secara tepat.</li> </ul>	10

	memperhatikan jumlah maksimal aksi.	Simulasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan jumlah maksimal aksi terhadap layout tampilan dengan cermat.</li> </ul>	
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan halaman web responsif.</li> <li>• Penyesuaian tampilan terhadap resolusi layar perangkat keras (Laptop, PC, Gadget).</li> <li>• Interaktif terhadap komunikasi dua arah.</li> </ul>	10

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi (Web Designer)**  
**Waktu** : **32 Jam**  
**Modul** : **Analisis data dalam pembuatan desain web (MD.IV-5)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Pengidentifikasian permasalahan berdasarkan komunikasi dengan klien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permasalahan klien berkenaan dengan pembangunan aplikasi web teridentifikasi secara tepat.</li> </ul>	5
H-2 (4)	2. Menghasilkan solusi permasalahan klien yang memenuhi kebutuhan, data-data dan anggaran yang dimiliki oleh klien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solusi permasalahan klien dihasilkan sesuai dengan data-data yang dibutuhkan, tersedia, dan anggaran yang dimiliki</li> </ul>	5

H-3 (4)	3. Pendefinisian <i>mood</i> /karakter visual sebagai bagian dari konsep kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan <i>mood</i>/karakter visual secara tepat.</li> </ul>	5
H-2 (6)	4. Teknik menggali kebutuhan klien seluas-luasnya bersama dengan kemungkinan rencana solusi kreatif ( <i>brainstorming/ mind mapping</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali kebutuhan klien secara mendalam.</li> </ul>	8
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun rencana solusi yang kreatif.</li> </ul>	
H-3 (4)	5. Pemilihan media komunikasi yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan atau pesan yang ingin disampaikan kepada klien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih media komunikasi secara tepat untuk memenuhi kebutuhan atau menyampaikan pesan kepada klien.</li> </ul>	5
H-4 (6)	6. Pemilihan <i>style</i> /gaya desain yang dilakukan sesuai kebutuhan klien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan <i>style</i>/gaya desain yang tepat sesuai kebutuhan klien.</li> </ul>	8
H-5	7. Pemilihan elemen desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen desain sesuai</li> </ul>	5



(4)	yang dilakukan sesuai karakter dan kebutuhan klien serta pesan yang ingin disampaikan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas</li> </ul>	karakter dan kebutuhan klien.	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen desain sesuai pesan yang akan disampaikan.</li> </ul>	

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi** (*Web Designer*)  
**Waktu** : **42 Jam**  
**Modul** : **Pengujian dan penilaian desain web (MD.IV-6)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (6)	1. Pemeriksaan dan peninjauan kembali hasil karya desain secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa hasil karya desain secara mandiri.</li> </ul>	8
H-2 (4)	2. Pemaparan dan pembahasan hasil karya desain dalam tim internal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membahas hasil karya desain dalam tim internal.</li> </ul>	5

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>		
H-3 (2)	3. Mempertahankan atau menghapus tautan dengan terlebih dahulu mengkonfirmasikannya kepada personil terkait.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan konfirmasi kepada personil terkait sebelum melakukan penghapusan atau mempertahankan tautan.</li> </ul>	3
H-4 (4)	4. Pemilihan perangkat lunak pemeriksa tautan yang tepat, dijalankan untuk menguji tautan dan memeriksa kekinian tautan yang ada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih perangkat lunak pemeriksaan tautan secara tepat.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguji tautan.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa kekinian tautan.</li> </ul>	
H-5 (2)	5. Pemeriksaan kesesuaian antara tautan dengan konten halaman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa dengan cermat kesesuaian antara tautan dengan konten halaman.</li> </ul>	3
H-6 (4)	6. Pemeriksaan kesesuaian antara alur tautan dengan struktur navigasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian alur tautan dengan struktur navigasi</li> </ul>	5

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	diperiksa secara seksama.	
H-7 (4)	7. Penyisipan dan pengeditan konten material yang diperlukan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Menyisipkan konten material dengan benar.	5
			• Mengedit konten material secara tepat.	
H-8 (4)	8. Menyisipkan dan mengubah teks dan gambar yang diperlukan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Menyisipkan teks dan gambar dengan benar.	5
			• Mengubah teks dan gambar secara tepat.	
H-9 (4)	9. Teknik penyisipan halaman tambahan yang diperlukan dengan memastikan tautan dibuat dengan benar dalam struktur navigasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Menyisipkan halaman sesuai tautan yang dibuat.	5
			• Memastikan tautan yang dibuat sesuai struktur navigasi.	
H-10	10. Pemeriksaan semua tautan sebelum meminta klien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	• Memeriksa semua tautan secara cermat.	5

(4)	memeriksa semua perubahan konten dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa semua perubahan konten secara cermat.</li> <li>• Mengkonfirmasi kepada klien bahwa perubahan dinyatakan valid.</li> </ul>	
H-11 (4)	11. Penyiapan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang telah dilakukan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan perubahan yang dilakukan secara lengkap.</li> </ul>	5

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : **4 KKNi** (*Web Designer*)  
**Waktu** : **12 Jam**  
**Modul** : **Mampu mengembangkan kinerja tim (MD.IV-7)**  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Teknik pendokumentasian kegiatan dan masukan dari anggota tim.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendokumentasikan kegiatan dan masukan dari anggota tim dengan rapi.</li> </ul>	5
H-2 (4)	2. Teknik memotivasi anggota tim dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anggota tim termotivasi dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing.</li> </ul>	5

H-3 (4)	3. Teknik evaluasi hasil kinerja tim dan perbaikan kinerja yang belum memenuhi standar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi terhadap hasil kinerja tim dan saran-saran perbaikan kinerja bagi yang belum memenuhi standar dapat dilakukan dalam tim.</li> </ul>	5
H-4 (4)	4. Koordinasi antar anggota tim dalam melakukan kerjasama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerjasama dalam anggota tim dapat terwujud dengan baik.</li> </ul>	3
H-5 (4)	5. Penggunaan sumber daya manusia secara efisien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua anggota tim bekerja sesuai dengan tugas dan waktu yang dialokasikan.</li> </ul>	3
H-6 (4)	6. Teknik komunikasi permasalahan kepada tim dengan jelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masalah dapat tersampaikan kepada tim dengan jelas.</li> </ul>	3
H-7 (4)	7. Penetapan dan pendelegasian tanggung jawab setiap anggota tim dengan jelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap anggota tim memahami tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.</li> </ul>	3
H-8 (4)	8. Pemeriksaan hasil kerja anggota tim secara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja anggota tim dapat dinilai baik secara kualitatif</li> </ul>	3

	kualitatif dan kuantitatif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> </ul>	maupun kuantitatif.	
H-9 (4)	9. Kompilasi hasil kerja anggota tim.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Praktik</li> <li>• Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menyusun laporan hasil kerja seluruh anggota tim dalam bentuk laporan yang detil dan komprehensif.</li> </ul>	5
H-10 (4)	10. Pertanggungjawaban hasil kerja tim kepada pimpinan atau pemberi kerja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Demonstrasi/ Simulasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengkomunikasikan laporan hasil kerja tim kepada pimpinan atau pemberi kerja.</li> </ul>	3



### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : *4 KKNi (Web Designer)*  
**Waktu** : *24 Jam*  
**Modul** : *Hak atas kekayaan intelektual (MD.IV-8)*  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Identifikasi undang-undang saat ini dan standar yang berkaitan dengan kekayaan intelektual dan hak cipta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi secara cermat undang-undang tentang kekayaan intelektual dan hak cipta.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi standar secara tepat disesuaikan dengan kekayaan intelektual dan hak cipta.</li> </ul>	
H-2 (2)	2. Menyelidiki kebijakan hak cipta organisasi saat ini.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebijakan hak cipta organisasi diselidiki dengan</li> </ul>	3

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	cermat.	
H-3 (2)	3. Mematuhi kebijakan organisasi dan undang-undang saat di praktek kerja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Kepatuhan terhadap kebijakan organisasi.	3
			• Kepatuhan terhadap undang-undang saat praktek kerja.	
H-4 (2)	4. Berkontribusi untuk penciptaan atau memperbarui kebijakan hak cipta organisasi dan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	• Berkontribusi secara aktif terhadap penciptaan atau pembaharuan kebijakan hak cipta organisasi.	3
			• Berkontribusi secara aktif terhadap penciptaan atau pembaharuan prosedur untuk menyelaraskan dengan peraturan.	
H-5 (2)	5. Mendistribusikan kebijakan baru atau direvisi dan prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	• Mendistribusikan secara menyeluruh kebijakan baru atau direvisi.	3

	untuk stakeholder.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendistribusikan secara menyeluruh prosedur untuk stakeholder.</li> </ul>	
H-6 (2)	6. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi secara cermat relevansi legislasi dan standar untuk hasil organisasi.</li> </ul>	3
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendokumentasikan relevansi legislasi dan standar hasil organisasi.</li> </ul>	
H-7 (2)	7. Menyelidiki dan meninjau kebijakan privasi organisasi dan prosedur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebijakan privasi organisasi dan prosedur diselidiki secara cermat.</li> </ul>	3
H-8 (2)	8. Menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menyelidiki dan meninjau kode etik organisasi secara cermat.</li> </ul>	3

H-9 (2)	9. Menentukan integritas, kerahasiaan, keamanan dan ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menentukan dengan tepat integritas ketersediaan informasi yang diperlukan oleh kebijakan organisasi.</li> </ul>	3
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menjaga kerahasiaan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menjaga keamanan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menyediakan informasi yang diperlukan untuk kebijakan organisasi.</li> </ul>	
H-10 (4)	10. Menjaga hak kerahasiaan dan kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Tugas Lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menjaga hak kerahasiaan kepentingan pemangku kepentingan.</li> </ul>	5
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanggup menjaga kepemilikan kepentingan pemangku kepentingan.</li> </ul>	

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

**Bidang** : *Web Design*  
**Level** : *4 KKNi (Web Designer)*  
**Waktu** : *16 Jam*  
**Modul** : *Wirausaha di bidang Web (MD.IV-9)*  
**Instruktur** :

(1) HARI KE (JAM)	(2) BAHAN KAJIAN	(3) METODE PEMBELAJARAN	(4) INDIKATOR KELULUSAN	(5) BOBOT NILAI
H-1 (4)	1. Teknik menulis deskripsi diri, proyek yang pernah dibuat, keterampilan yang dikuasai, dan pengalaman kerja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Praktik</li> </ul>	• Mampu secara tepat mendeskripsikan diri.	5
			• Mampu mendeskripsikan proyek yang pernah dibuat.	
			• Mampu mendeskripsikan keterampilan dan pengalaman dengan tepat.	
H-2	2. Pengidentifikasian peluang karir dan usaha di bidang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>	• Ketepatan mengidentifikasi peluang karir di bidang	5

(4)	desain web.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	desain web.	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mengidentifikasi peluang usaha di bidang desain web.</li> </ul>	
H-3 (4)	3. Media-media pemasaran produk.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mengidentifikasi media pemasaran produk.</li> </ul>	5
H-4 (4)	4. Teknik pemasaran produk.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Praktik</li> <li>• Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menerapkan teknik/model pemasaran untuk produk desain web.</li> </ul>	5

### III. PENUTUP

Kurikulum berbasis kompetensi ini merupakan rangkaian rencana pembelajaran untuk dijadikan acuan dan diterapkan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada bidang *Web Design* jenjang IV.

Arah pengembangan kurikulum ini dapat disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha dan industri (DUDI) dan dapat ditambahkan dengan muatan lokal sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing LKP.

Dengan demikian, hasil yang diharapkan dari penerapan kurikulum berbasis kompetensi adalah lulusan yang memiliki kemampuan dan keterampilan pada bidang *Web Design* jenjang IV yang memenuhi standar mutu dan mampu memenuhi kebutuhan pasar kerja, baik nasional maupun internasional.