



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP

VSGA Vocational School
Graduate Academy

Silabus Pelatihan

Vocational School Graduate Academy

Junior Web Developer

(BPPTIK)

Vocational School Graduate Academy

Digital Talent Scholarship

Tahun 2023

Silabus Pelatihan Junior Web Developer (BPPTIK)

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Digital Talent Scholarship Tahun 2023

Disclaimer: Dokumen ini digunakan hanya untuk kebutuhan Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Konten ini mengandung Kekayaan Intelektual, pengguna tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dilarang untuk mereproduksi, memodifikasi, menyebarkan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

JADWAL PENDAFTARAN, PENGUMUMAN, DAN PELATIHAN					
Pelaksana	Skema Pelatihan	Tanggal Pendaftaran	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelaksanaan	Jam Pelatihan
BPPTIK	Junior Web Developer Gelombang 1	2 - 19 Januari 2023	24 Januari 2023	30 Januari - 9 Februari 2023	67 JP
BPPTIK	Junior Web Developer Gelombang 2	30 Januari - 16 Februari 2023	21 Februari 2023	27 Februari - 9 Maret 2023	67 JP
BPPTIK	Junior Web Developer Gelombang 3	27 Februari - 16 Maret 2023	21 Maret 2023	27 Maret - 6 April 2023	67 JP
BPPTIK	Junior Web Developer - Mitra Perguruan Tinggi	2 - 19 Januari 2023	3 Maret 2023	6 Maret - 27 April 2023	67 JP
BPPTIK	Junior Web Developer Gelombang 4	27 Maret - 13 April 2023	18 April 2023	1 - 11 Mei 2023	67 JP

INFORMASI PELATIHAN	
Akademi	Vocational School Graduate Academy
Pelaksana Pelatihan	BPPTIK
Skema Pelatihan	Junior Web Developer
Sertifikasi	Sertifikat Kompetensi Junior Web Developer dari BNSP
Deskripsi Pelatihan	Junior Web Developer merupakan salah satu Skema Pelatihan Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2023 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema Junior Web Developer. Peserta pelatihan Junior Web Developer akan mampu membangun dan mengelola aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman. Di akhir pelatihan, peserta akan mengikuti uji kompetensi dan

	sertifikasi Junior Web Developer, bagi yang dinyatakan kompeten akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi Junior Web Developer dari BNSP.
Output Pelatihan	Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan peserta kompeten: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengimplementasikan user interface 2. Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia 3. Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi 4. Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices 5. Mengimplementasikan pemrograman terstruktur 6. Menggunakan library atau komponen pre-existing
Jam Pelatihan	67 JP / 9 hari
Jenis Pelatihan	Daring (Online)
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warga Negara Indonesia 2. Usia Maksimal 29 Tahun pada saat mendaftar 3. Lulusan SMK atau sederajat, D1, D2, D3, dan D4 4. Belum Mendapatkan Pekerjaan Tetap/sedang tidak bekerja 5. Lolos Seleksi Administrasi dan Tes Substansi
Sarana Peserta yang Disarankan	Laptop dengan spesifikasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. RAM minimal 2 GB (disarankan 4 GB) 2. Laptop dengan 32/64-bit processor 3. Laptop dengan Operating System Windows 7,8,10 4. Laptop dengan konektivitas WiFi dan memiliki Webcam 5. Akses Internet Dedicated 3 MBps per peserta per perangkat 6. Terinstall perangkat lunak Sublime Text/Notepad++ dan XAMPP

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	1
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Secara Nasional • Kebutuhan Teknis Instansi Jaringan
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Secara Nasional • Memfasilitasi pembentukan kompetensi tentang cara menentukan kebutuhan teknis pengguna jaringan
4	Durasi	8 JP

5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Ceramah interaktif ● Praktik ● Diskusi ● Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> ● Zoom Meeting ● Browser
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan browser
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas Dokumen Kebutuhan Teknis Pengguna

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	2
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Text, Grafik, dan Multimedia
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menjalankan code yang dibuat pada lingkungan tools pemrograman tertentu
4	Durasi	8 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Ceramah interaktif ● Praktik ● Diskusi ● Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> ● Zoom Meeting ● Browser ● <i>Text Editor</i> ● <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan <i>browser</i> ● Mempersiapkan <i>text editor</i> ● Mempersiapkan <i>web server</i>

10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Text, Grafik, dan Multimedia
-----------	--------------	---

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	3
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan BPPTIK Kominfo • Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang Lain dalam Organisasi yang Rapi
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi penambahan wawasan mengenai profil BPPTIK Kominfo • Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam mengorganisasikan sumber daya hasil pemrogramannya seperti source code, file referensi, dokumentasi, dll dalam organisasi yang rapi
4	Durasi	8 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Praktik • Diskusi • Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom Meeting • Browser • <i>Text Editor</i> • <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan zoom meeting • Mempersiapkan browser • Mempersiapkan <i>text editor</i> • Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang Lain dalam Organisasi yang Rapi

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	4
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis Kode dengan Prinsip Sesuai <i>Guidelines</i> dan <i>Best Practices</i>

3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip penulisan kode yang baik agar kode tersebut dapat dirawat (<i>maintainability</i>)
4	Durasi	8 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 4 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Praktik • Diskusi • Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom Meeting • Browser • <i>Text Editor</i> • <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan zoom meeting • Mempersiapkan browser • Mempersiapkan <i>text editor</i> • Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Menulis Kode dengan Prinsip Sesuai <i>Guidelines</i> dan <i>Best Practices</i>

Rencana Pembelajaran

1	Hari Ke	5
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat program terstruktur atau prosedural
4	Durasi	7 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	5 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Praktik • Diskusi • Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom Meeting • Browser • <i>Text Editor</i> • <i>Web Server</i>

8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan browser ● Mempersiapkan <i>text editor</i> ● Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	6
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur (lanjutan) ● Hak Atas Kekayaan Intelektual
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat program terstruktur atau prosedural ● Hak Atas Kekayaan Intelektual
4	Durasi	7 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	5 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Ceramah interaktif ● Praktik ● Diskusi ● Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> ● Zoom Meeting ● Browser ● <i>Text Editor</i> ● <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan browser ● Mempersiapkan <i>text editor</i> ● Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	7
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Library atau Komponen Pre-Existing
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam menggunakan komponen-komponen reuse (yang dapat dipergunakan secara berulang) untuk mendukung pengembangan aplikasi yang efisien
4	Durasi	7 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	4 JP praktek, 3 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah interaktif Praktik Diskusi Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> Zoom Meeting Browser <i>Text Editor</i> <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> Mempersiapkan zoom meeting Mempersiapkan browser Mempersiapkan <i>text editor</i> Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Tugas Menggunakan Library atau Komponen Pre-Existing

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	8
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> Mengimplementasikan User Interface
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat rancangan dan mengimplementasikan rancangan antar muka program
4	Durasi	7 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	5 JP praktek, 2 JP teori

6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktik ● Diskusi ● Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> ● Browser ● <i>Text Editor</i> ● <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan browser ● Mempersiapkan <i>text editor</i> ● Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas Mengimplementasikan User Interface

Rencana Pembelajaran		
1	Hari Ke	9
2	Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengimplementasikan User Interface (lanjutan)
3	Deskripsi Topik	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang dibutuhkan dalam membuat rancangan dan mengimplementasikan rancangan antar muka program
4	Durasi	7 JP
5	Rasio : Praktek dan Teori	5 JP praktek, 2 JP teori
6	Aktivitas Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktik ● Diskusi ● Tanya Jawab
7	Alat Bantu/ Media	<ul style="list-style-type: none"> ● Browser ● <i>Text Editor</i> ● <i>Web Server</i>
8	Bahan Bacaan Wajib	Materi pada B-Learning
9	Persiapan Peserta sebelum masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan zoom meeting ● Mempersiapkan browser ● Mempersiapkan <i>text editor</i> ● Mempersiapkan <i>web server</i>
10	Tugas	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas Mengimplementasikan User Interface

ALUR PELATIHAN	
Tahapan	Kegiatan
Tahap 1	<p>PENDAFTARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Calon peserta mengunjungi situs digitalent.kominfo.go.id. 2. Kembali ke profil pendaftaran peserta 3. Klik Kategori pilih “Peserta Umum” atau “Peserta Penyandang Disabilitas”. Bagi calon peserta penyandang disabilitas dapat mendaftar pelatihan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pelatihan secara mandiri. 4. Klik Akademi pilih “Vocational School Graduate Academy” 5. Klik Tema pilih “Skema Pelatihan Junior Web Developer” 6. Klik “DAFTAR SEKARANG” 7. isi biodata dengan lengkap, perhatikan beberapa hal berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. pastikan penulisan NIK benar dan tidak ada salah huruf/angka b. pastikan penulisan NAMA LENGKAP benar dan tidak ada salah huruf (Nama yg akan tercetak pada <i>Certificate of Completion</i>) c. pastikan berkas FOTO yang diunggah adalah pas foto berlatarbelakang merah d. pastikan penulisan EMAIL benar dan tidak ada salah huruf/angka e. pastikan EMAIL yang didaftarkan email aktif f. pastikan penulisan NOMOR TELEPON benar dan tidak ada salah angka g. Pastikan berkas KTP/KK diunggah dengan ukuran dan tampilan yang dapat dibaca h. pastikan penulisan semua data diisi dengan lengkap dan benar i. pastikan semua berkas terunggah 8. Periksa kembali dengan perlahan, teliti, dan berulang data yang telah diinput 9. Centang semua ketentuan yang diwajibkan oleh Panitia Penyelenggara, sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Menyetujui Surat Pernyataan Peserta DTS 2023 b. Menyetujui Syarat dan Ketentuan DTS 2023 10. Klik “SUBMIT PENDAFTARAN”, periksa email aktivasi (inbox dan spam) secara berkala maksimal 1x24 jam 11. Setelah terdaftar, simpan BUKTI DAFTAR (format pdf/jpg)
Tahap 2	<p>VERIFIKASI BERKAS PESERTA</p> <p>Verifikasi dilakukan untuk melihat profil dan nilai Tes Substansi calon peserta</p>
Tahap 3	<p>PENGUMUMAN KELULUSAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pengumuman dan pembagian jadwal dan kelas pelatihan ● Peserta mengunggah Form Komitmen
Tahap 4	<p>SARANA YANG DISARANKAN SEBELUM MEMULAI PELATIHAN</p> <p>Laptop sudah terinstal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● XAMPP: https://www.apachefriends.org/index.html ● Sublime Text: https://www.sublimetext.com/3 ● Aplikasi Video Conferences ● Aplikasi online group ● materi dari link video pembelajaran
Tahap 5	<p>AKTIVITAS PELATIHAN</p>

	<p>Pelatihan dilaksanakan secara daring (<i>online</i>), peserta belajar secara mandiri (<i>Self-paced Learning</i>) melalui laptop/komputer. Pada pelatihan ini peserta akan mendapatkan kesempatan bertanya dan berinteraksi dengan Pengajar pada Sesi Live yang telah disediakan.</p>
Tahap 6	<p>PERSYARATAN SESUDAH MENYELESAIKAN PELATIHAN</p> <ul style="list-style-type: none">● Mengisi survey pelatihan● Peserta mengunggah Form Lembar Pertanggungjawaban
Tahap 7	<p><i>CERTIFICATE OF COMPLETION</i></p> <p>Peserta yang menyelesaikan pelatihan akan mendapatkan email pemberitahuan untuk mengunduh <i>Certificate of Completion</i> di website digitalent.kominfo.go.id</p>



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA

Badan Penelitian dan Pengembangan SDM

Kementerian Komunikasi dan Informatika
Jl. Medan Merdeka Barat No. 9
Jakarta Pusat, 10110