

**Durasi Materi Pelatihan: 2 hari**

**Durasi Ujian Sertifikasi: 1 hari**

## **Deskripsi Materi Pelatihan:**

Melatih peserta menjadi pengembang web yang kompeten di bidang pengembangan perangkat lunak dan pemrograman. Peserta akan mempelajari bagaimana merancang, mendesain, mengkonfigurasi, dan membuat perangkat lunak (software) maupun aplikasi yang dijalankan/dioperasikan dalam lingkungan komputer, piranti digital, maupun jaringan.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta akan dapat mengikuti ujian Junior Web Developer dan mendapatkan pengakuan kompetensi dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP).

## **Sasaran Peserta Pelatihan:**

Peserta yang ingin mendapatkan sertifikasi **Junior Web Developer** berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Kategori Informasi dan Komunikasi Golongan Pokok Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer dan Kegiatan Yang Berhubungan Dengan Itu (YBDI) Bidang Software Development Subbidang Pemrograman

## **Tujuan Pelatihan:**

Setelah mengikuti pelatihan ini para peserta akan siap mengikuti uji kompetensi dengan unit kompetensi:

- J.620100.005.2 Mengimplementasikan user interface
- J.620100.010.01 Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia
- J.620100.016.01 Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi
- J.620100.016.01 Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices
- J.620100.017.02 Mengimplementasikan pemrograman instruktur
- J.620100.019.02 Menggunakan library atau komponen pre-existing

## **Garis Besar Materi Pelatihan:**

### **Mengimplementasikan User Interface**

- Mengidentifikasi rancangan user interface
- Mengidentifikasi kelemahan dari informasi dalam system komunikasi bisnis

## **Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia**

- Mengidentifikasi mekanisme running atau eksekusi source code
- Mengeksekusi source code Mendesain eksternal storage pada aplikasi berbasis mobile
- Mengidentifikasi hasil eksekusi

## **Menyusun Fungsi, variable, konstanta dan Sumber Daya Pemrograman yang lain dalam Organisasi yang rapi.**

- Mengelola sumber daya pemrograman sesuai karakter
- Mengorganisasikan sumber daya pemrograman sesuai konteks

## **Menulis Kode dengan Prinsip sesuai Guidelines dan Best Practices**

- Menerapkan *coding guidelines* dan *best practices* dalam penulisan program (kode sumber)
- Menggunakan ukuran performansi dalam menuliskan kode sumber

## **Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur**

- Menggunakan tipe data dan control program
- Membuat Program sederhana
- Membuat program menggunakan prosedur dan fungsi
- Membuat Program menggunakan array
- Membuat Program menggunakan array
- Mengkompilasi Program

## **Menggunakan Library atau Komponen Pre-Existing**

- Melakukan pemilihan unit-unit reuse yang potensial
- Melakukan Integrasi library atau komponen pre- existing dengan source code yang ada
- Melakukan pembaharuan library atau komponen preexisting yang digunakan