

A server room with blue lighting and bokeh effects. The background shows rows of server racks with glowing lights, creating a bokeh effect of yellow and green circles. The text is overlaid on the left side of the image.

# Akselerasi Talenta Digital Indonesia di Era Next Normal: Membangun Ekosistem Talenta Digital di Indonesia

Prof. Eko K. Budiardjo

Visi Joko Widodo (Jokowi) 2019-2024: Membawa Indonesia dalam menghadapi tantangan fenomena global yang dinamis, cepat, kompleks, berisiko, dan penuh kejutan.

Ekosistem Talenta Digita mengisi tercapainya Indonesia Maju sesuai arah pembangunan Indonesia

- ☑ Pembangunan Infrastruktur – Industri Kecil (UMKM)
- ☑ Membangun Sumber Daya Manusia – Meningkatkan kualitas Pendidikan & Manajemen Talenta
- ☑ Reformasi Birokrasi – Adatif, Produktif, Inovatif, Kompetitif

# 5 VISI JOKOWI UNTUK INDONESIA 2019-2024



Presiden Joko Widodo menyampaikan lima visi Indonesia di periode kedua pemerintahannya. Kelima visi ini diharapkan mendorong Indonesia lebih produktif, berdaya saing, dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan global yang dinamis dan penuh risiko.



## 1. Mempercepat dan melanjutkan pembangunan infrastruktur

Interkoneksi infrastruktur dengan kawasan: industri kecil, Kawasan Ekonomi Khusus, pariwisata, persawahan, perkebunan, dan perikanan



## 2. Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM)

- Menjamin kesehatan ibu hamil & anak usia sekolah
- Meningkatkan kualitas pendidikan & manajemen talenta



## 3. Undang investasi seluas-luasnya untuk buka lapangan pekerjaan

Memangkas hambatan investasi



## 4. Reformasi birokrasi

- Kecepatan melayani & memberi izin
- Menghapus pola pikir linier, monoton, dan terjebak di zona nyaman
- Adaptif, produktif, inovasi, kompetitif



## 5. APBN yang fokus & tepat sasaran

APBN dipastikan harus memiliki manfaat ekonomi & meningkatkan kesejahteraan rakyat



SUMBER: PIDATO "VISI INDONESIA" JOKO WIDODO, 14 JULI 2019  
PENULIS: YOSEPHA PUSPARISA | FOTO: ANTARA FOTO  
DESAIN: NUNIK SEPTIYANTI

# Retrospective - Kondisi Normal Baru

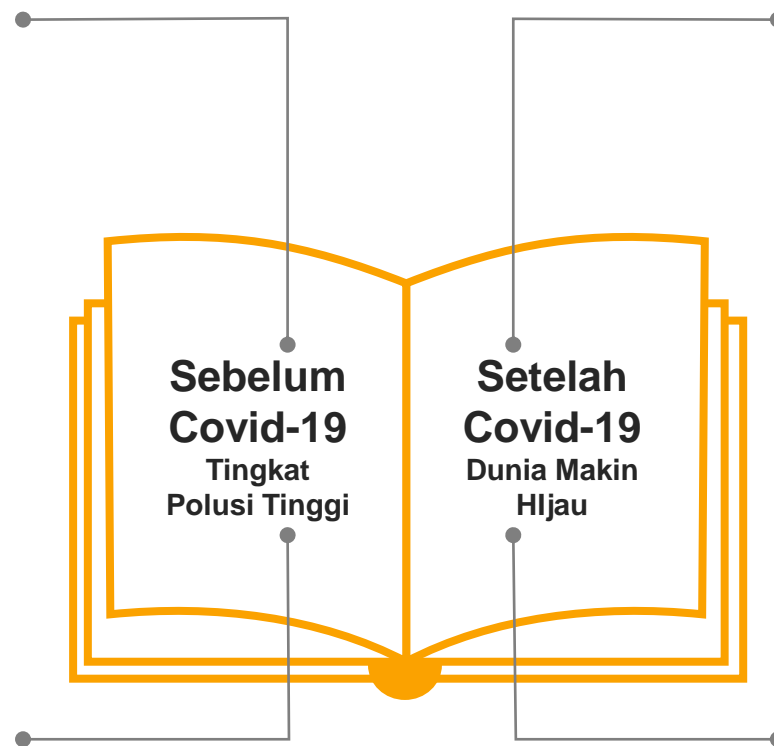
Bagaikan Membuka Halaman Baru – Halaman Lama Tinggal Sejarah Yang Tak Mungkin Kembali  
Aspek Cara Bekerja dan Mekanisme Komunikasi Berubah Total → Tercipta Kesimbangan Baru

## Bekerja secara Kolosal di Kantor

1. Bekerja mengikuti gaya industri manufaktur, bekerja secara **kolosal** dalam tim yang besar.
2. **Dinamika sosial** anggota tim menjadi sangat heterogin, kedisiplinan pada tatanan yang telah ditentukan sebagai factor penentu.
3. **Kemampuan individu** dalam tim menjadi faktor penentu

## Mengutamakan Keterhubungan Dalam Dunia Fisik

Menyelesaikan masalah dan Koordinasi diselesaikan dengan bertatap muka secara berkumpul. Pergerakan manusia menjadi tinggi, memerlukan sarana transportasi & tempat pertemuan yang memadai.



## Work From Home (WFH) >> Rukan / SOHO

1. **People Management** >> Small & Self Organized Teamwork.
2. **Keterhubungan** dan kerjasama antar Simpul Kerja menjadi factor penentu.
3. **Kepercayaan** menjadi faktor penentu keberhasilan. Pertemuan fisik lebih diutamakan untuk menguatkan ikatan batin.

## Mengandalkan Keterhubungan dalam Dunia Siber (Cyberspace)

Keterhubungan ke internet menjadi penentu. Perangkat bergerak (HP /Tablet /Notebok /Desktop) menjadi kebutuhan pokok. Ancaman berupa kerawanan penyusup yang mencuri dan mengubah data. Data merupakan asset vital

## DECODING THE ECONOMICS OF COVID-19 POTENTIAL WINNERS & LOSERS IN THE SHORT TERM



On 15 April 2020  
The Embassy of The  
Netherlands and  
Holland House  
Mexico organized a  
virtual round table  
around the topic:

The COVID-19 crisis  
and the Mexican  
tourism industry

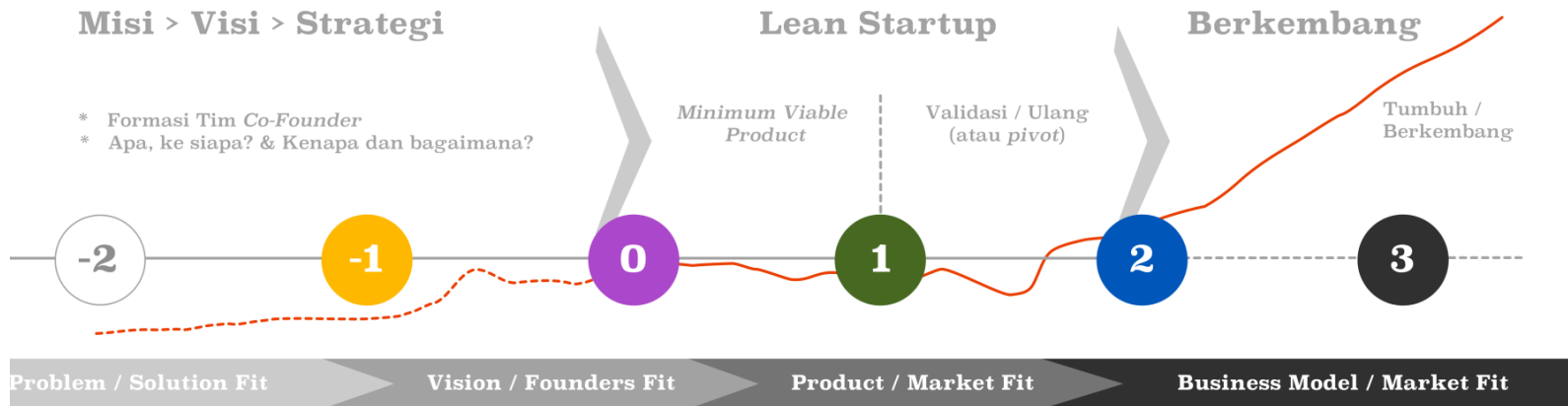
Source:  
<https://hollandhousemexico.com/news/virtual-round-table-impact-covid-19-mexican-tourism-industry>

# Ekosistem Talenta Digital

## SDM Unggul Indonesia Maju



# FASE PENGEMBANGAN STARTUP



## Ideation

Ambisi kewirausahaan dan / atau potensi produk yang dapat terukur atau ide layanan untuk sebuah target pasar yang cukup besar. Ide bisnis awal mengenai kenapa dan bagaimana hal tersebut bisa menciptakan *value*. Satu orang atau sebuah tim; struktur tim belum ada komitmen atau tidak memiliki keseimbangan keahlian yang baik.

## Concepting

Pendefinisian visi dan misi dengan strategi awal serta kumpulan *milestones* kunci yang terdefinisi untuk paling tidak 3 tahun ke depan beserta cara pencapaiannya -> 3, 6, 12, 24, 36 bulan. Dua atau tiga *co-founder* inti kewirausahaan dengan keahlian tambahan dan rencana kepemilikan yang seimbang. Dimungkinkan memiliki anggota tim tambahan untuk peran dan kepemilikan tambahan.

## Commitment

*Co-founding team* yang berkomitmen dan seimbang dengan visi dan sikap yang sama. Mampu untuk mengembangkan produk atau layanan (*Minimum Viable Product / MVP*) tanpa ketergantungan dari sumber luar yang tidak memiliki produk atau layanan awal yang berjalan. Persetujuan *shareholder* ditandatangani oleh *co-founders*, termasuk *milestones*, komitmen waktu dan penggunaan uang untuk waktu minimum 3 tahun hak kepemilikan.

## Validation

Berulang, mevalidasi kumpulan asumsi hingga terdapat solusi yang tervalidasi untuk mendemonstrasikan pertumbuhan pengguna awal dan / atau pendapatan. *Key Performance Indicator* (KPI) teridentifikasi. Bisa mulai menarik investasi sumber daya tambahan (uang atau *sweat equity*) untuk *equity*, pembagian pendapatan atau pendapatan masa depan.

## Scaling

Fokus kepada pertumbuhan, memperlihatkan pengukuran berdasarkan KPI, pertumbuhan pengguna, pertumbuhan pendapatan pelanggan dan / atau daya tarik pasar ke dalam target pasar besar atau pasar yang bergerak cepat. Mampu dan ingin bertumbuh dengan cepat. Bisa, akan atau telah menarik pendanaan yang signifikan atau memungkinkan mendapatkan hal tersebut jika diinginkan. Membuka lowongan, meningkatkan kualitas dan mengimplementasi proses.

## Establishing

Mencapai pertumbuhan yang hebat, yang memungkinkan untuk berkelanjutan. Dengan mudah menarik sumber daya manusia dan finansial. Tergantung dari visi, misi, dan komitmen, akan berkelanjutan untuk bertumbuh dan seringkali secara budaya berlanjut "*seperti sebuah startup*". *Founders* dan atau *investors* memutuskan untuk keluar atau lanjut bersama perusahaan

diadaptasi dari [www.startupcommons.org](http://www.startupcommons.org)

# DUDI: Startup

# DO NOT MIX IT WITH THE SHARING ECONOMY.



## THE GIG ECONOMY




- ▶ Online platforms where work can be transacted
- ▶ Examples:
  - ▶ Drivers can connect to Uber to offer rides
  - ▶ People with specific skills can connect to...


## VS THE SHARING ECONOMY



- ▶ Systems that facilitate the sharing of underused assets
- ▶ Examples:
  - ▶ Blablacar connects travellers with drivers with empty seats




**UBER**  
**\$8.21B**  
Founded: 2009  
Reach: 58 countries and 300 cities worldwide  
CEO: Travis Kalanick




**LYFT**  
**\$1.01B**  
Founded: 2007  
Reach: 65 U.S. cities  
CEO: Logan Green

### TRANSPORTATION


**HOME SERVICES**




**HOMEJOY**  
**\$39.7M**  
Founded: 2010\*  
Reach: 31 cities in U.S., U.K. and Canada  
CEO: Adora Cheung  
\*Closed 2015



**HANDY**  
**\$60.7M**  
Founded: 2012  
Reach: 28 cities in U.S., U.K. and Canada  
CEO: Oisín Hanrahan



**POSTMATES**  
**\$138M**  
Founded: 2012  
Reach: 28 markets  
CEO: Bastian Lehmann




**SHYP**  
**\$62.1M**  
Founded: 2013  
Reach: San Francisco, New York, Miami and Los Angeles  
CEO: Kevin Gibbon

**THE GIG UNIVERSE**


In terms of funding, Uber is bigger than the rest of the "gig economy" put together, which is why so many eyes are on the legal battle between the company and some of its drivers.

**TASKS**




**TASKRABBIT**  
**\$37.7M**  
Founded: 2008  
Reach: 19 U.S. cities  
CEO: Leah Busque


**FOOD**




**SPRIG**  
**\$56.7M**  
Founded: 2013  
Reach: S.F. Bay Area and Chicago  
CEO: Gagan Biyani



**DOORDASH**  
**\$59.7M**  
Founded: 2013  
Reach: 17 markets  
CEO: Tony Xu



**INSTACART**  
**\$274.8M**  
Founded: 2012  
Reach: 19 states  
CEO: Apoorva Mehta



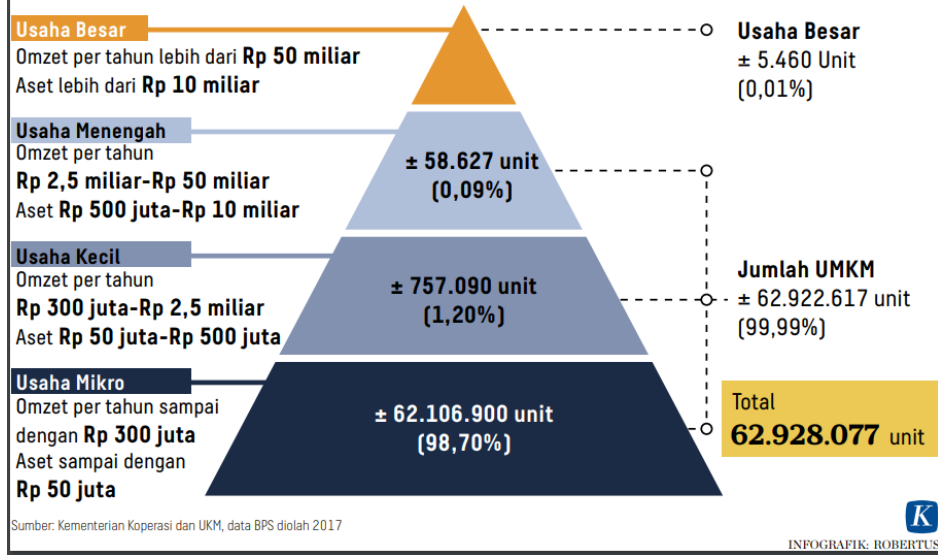
**CAVIAR**  
**\$15M**  
Founded: 2012 (acquired by Square 2014)  
Reach: 14 markets  
CEO: Jason Wang

Note: Instacart, Sprig and Shyp have converted some contractors to employees.



Gig Economy Platform Berkerja – Tidak selalu menjadi pegawai, bisa sebagai Profesional, Talenta, Freelancer, atau Wirausaha.

## Kondisi Eksisting UMKM di Indonesia



## UMKM NAIK KELAS 2020



No.	URAIAN	KRITERIA	
		ASSET	OMZET
1	USAHA MIKRO	Maks. 50 Juta	Maks. 300 Juta
2	USAHA KECIL	> 50 Juta - 500 Juta	> 300 Juta - 2,5 Miliar
3	USAHA MENENGAH	> 500 Juta - 10 Miliar	> 2,5 Miliar - 50 Miliar

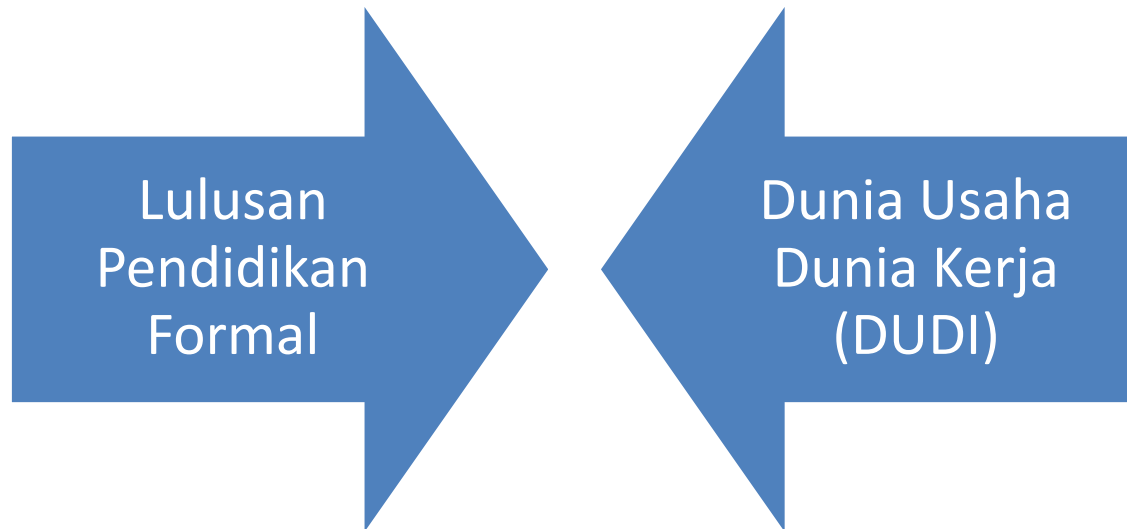




# Okupasi dan Jenjang Karir Profesi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi

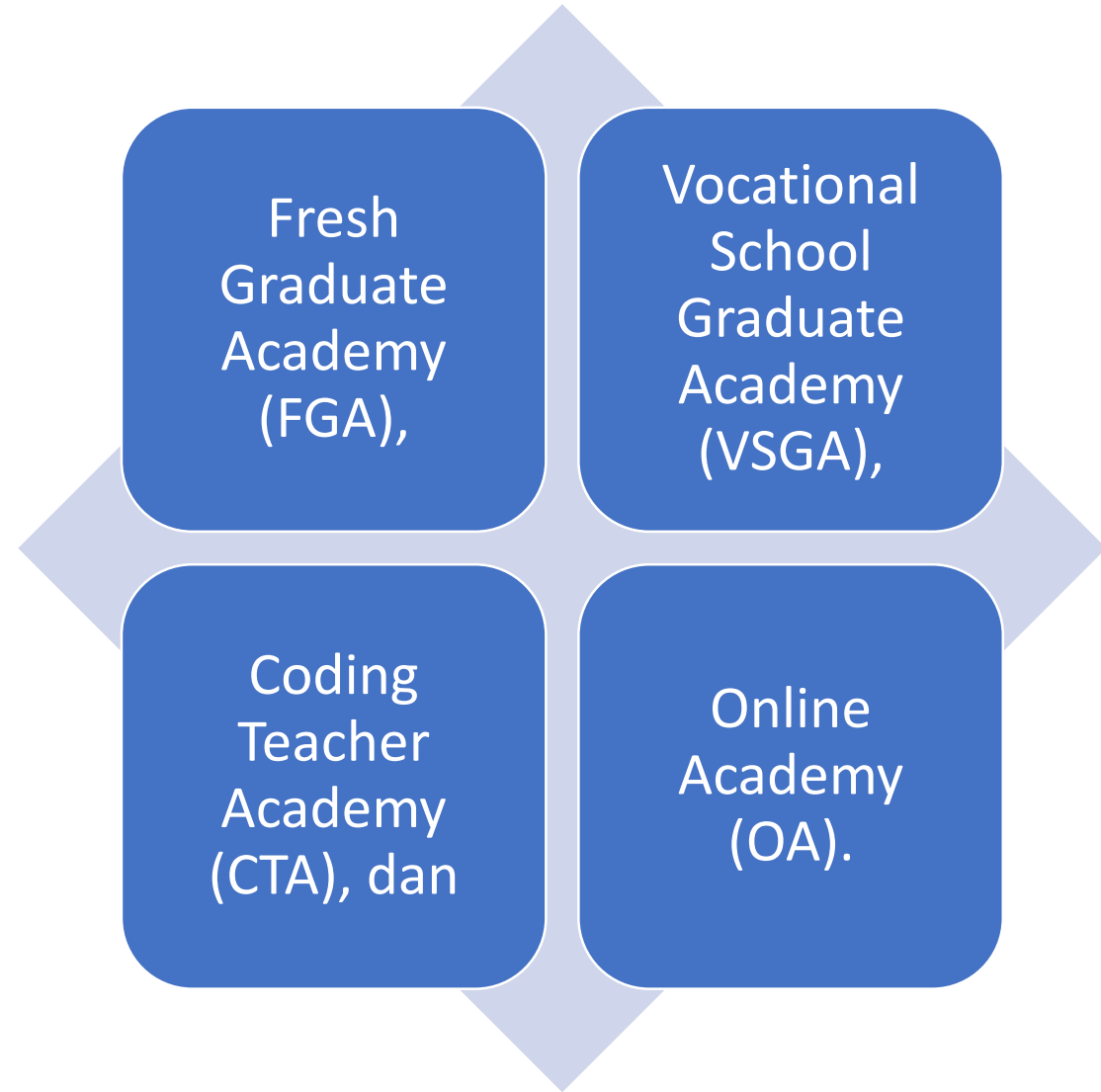


# Missmatch-Sertifikasi Profesi Solusinya



- Kompeten ditentukan oleh tingkatan Knowledge + Skill + Attitude (KSA)
- Bisa tidak berarti Kompeten, Bisa memprogram beda dengan Programmer Tersertifikasi
- Lulus uji Unit Kompetensi (UK) di SKKNI artinya mencapai ambang batas untuk dikatakan kompeten
- Persaingan & Lapangan Kerja, dapat jadi menuntut lebih

# Digital Talent Scholarship (DTS) – LevelUp KKNIL Level



**PETA OKUPASI NASIONAL DALAM KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA PADA AREA FUNGSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Kategori	Subkategori	Kode	Nama Pekerjaan	AREA FUNGSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI															
				1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
9	ASLI UTAMA	01010101	Manajer Sistem Informasi	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
8	ASLI BUNDA	01010102	Manajer Sistem Komunikasi	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
7	ASLI PERDANA	01010103	Manajer Sistem Jaringan	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
6	ASLI BUNDA	01010104	Manajer Sistem Keamanan	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
5	ASLI PERDANA	01010105	Manajer Sistem Aplikasi	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
4	ASLI BUNDA	01010106	Manajer Sistem Operasi	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
3	ASLI PERDANA	01010107	Manajer Sistem Perencanaan	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
2	ASLI BUNDA	01010108	Manajer Sistem Pemeliharaan	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	
1	ASLI PERDANA	01010109	Manajer Sistem Evaluasi	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	
				1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19	1.1.20	1.1.21	1.1.22	1.1.23	1.1.24	1.1.25	1.1.26	1.1.27	1.1.28	1.1.29	1.1.30	
				1.1.31	1.1.32	1.1.33	1.1.34	1.1.35	1.1.36	1.1.37	1.1.38	1.1.39	1.1.40	1.1.41	1.1.42	1.1.43	1.1.44	1.1.45	

Perbaikan dan Rethink Unit kompetensi pada Lampiran 2



**DAFTAR UNIT KOMPETENSI OKUPASI  
DALAM KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA  
BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)**

**JAKARTA, 2018**

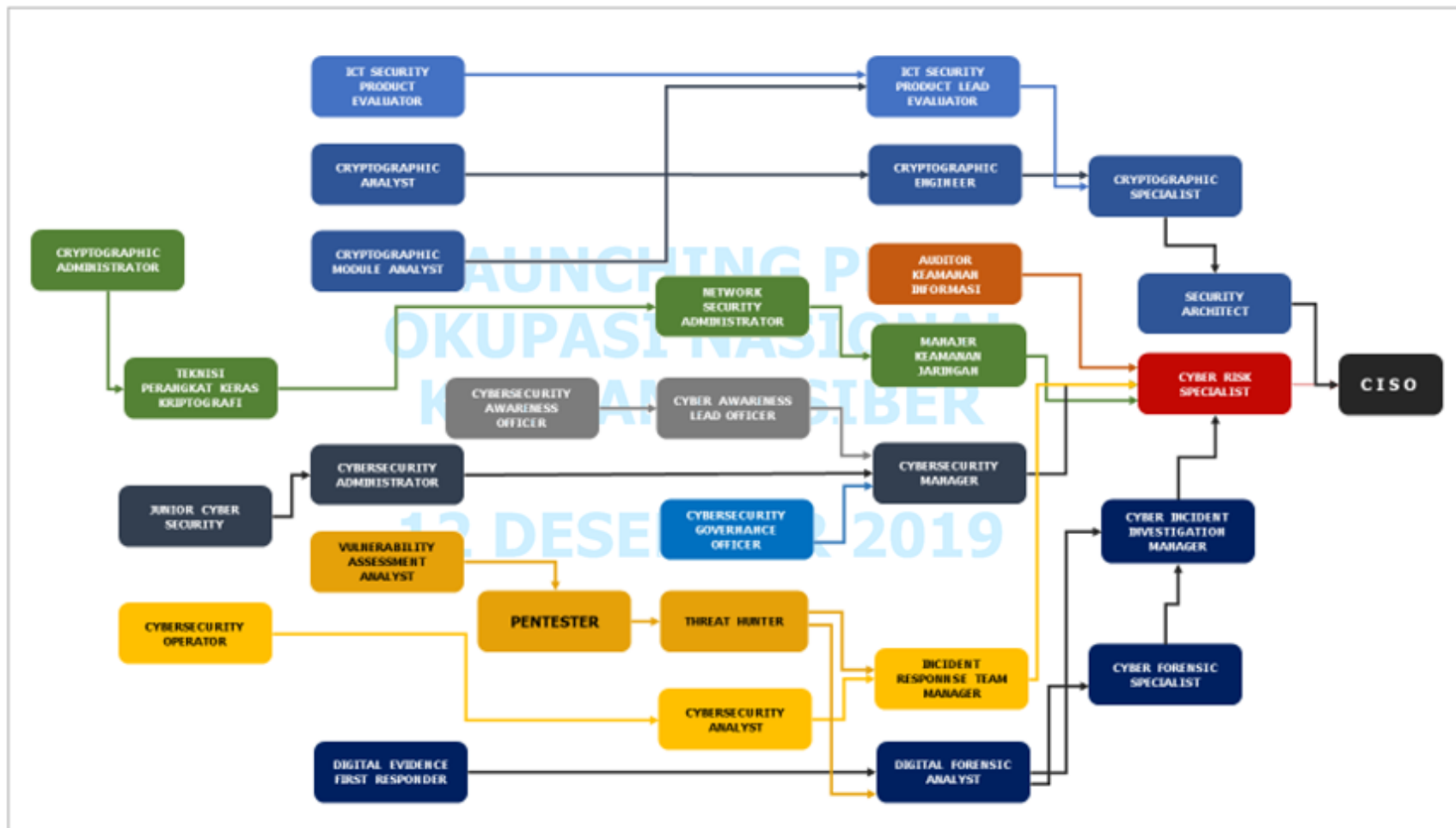
**PETA OKUPASI NASIONAL DALAM KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA PADA AREA FUNGSI KEAMANAN SIBER**



KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	STRUKTUR JABATAN		BEFORE		DURING		AFTER	
		KELOMPOK	PEKERJAAN	KELOMPOK	PEKERJAAN	KELOMPOK	PEKERJAAN	KELOMPOK	PEKERJAAN
9	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN
8	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN
7	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN
6	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN
5	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN	KEMERDEKAAN NASIONAL	KEMERDEKAAN PERSEKUTUAN

■ LAYANAN KEAMANAN SIBER  
■ LAYANAN KEAMANAN SIBER  
■ LAYANAN KEAMANAN SIBER

# Peta Okupasi Keamanan Siber



# Peta Karir Keamanan Siber



# Web and Mobile Application Developer – Penyampaian Bahan Ajar di Era New Normal

**Eko K. Budiardjo**



Alt 1-: Social Distancing saat praktek di Lab. dengan Menerapkan Protocol Covid-19

---



**TeamViewer**

Participants (1)

Meeting ID: m [redacted]

Bart [redacted] (Presenter)

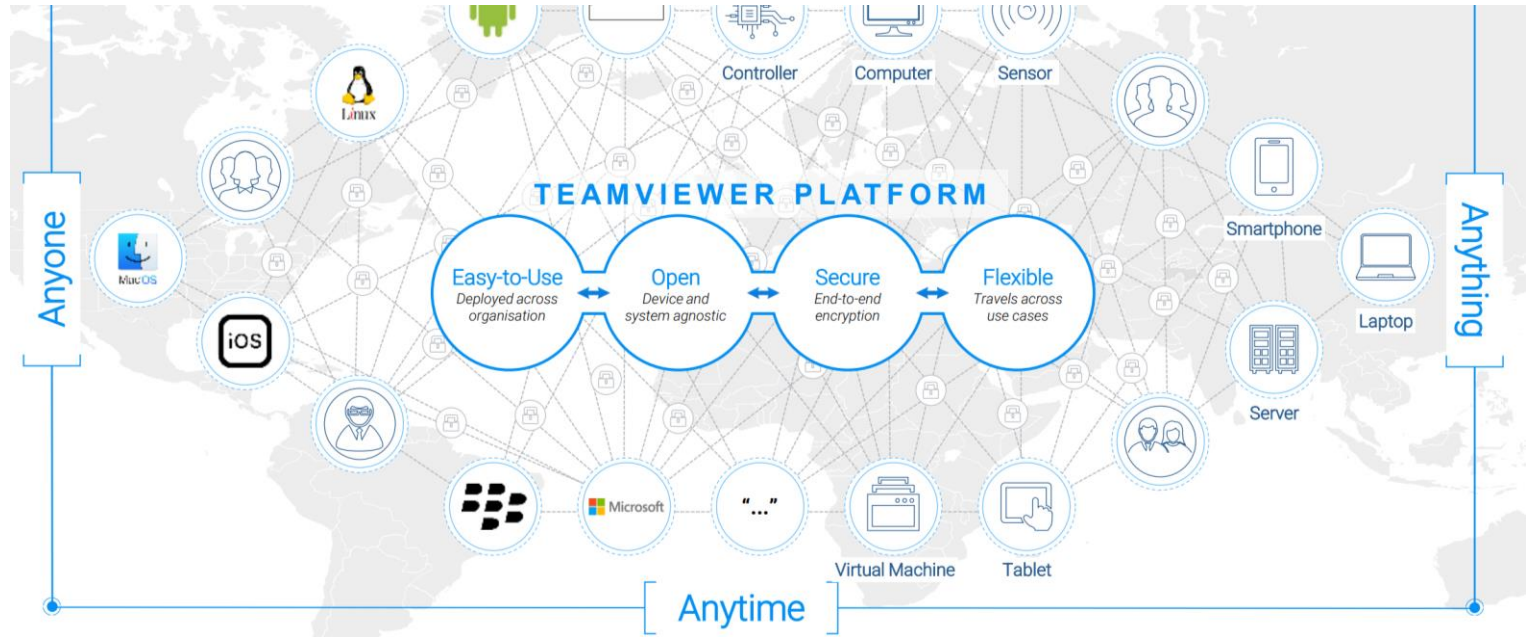
Audio

Voice over IP  
US

Phone  
+1 [redacted]  
(0.05 \$/min)

Your conference PIN: [redacted]

Screen sharing



KELAS DI LAB KOMPUTER – INSTRUKTUR BERIKAN PETUNJUK MELALUI KOMPUTER.

## ALT 2: VIRTUAL CLASSROOM



- Konsep “*virtual classroom*” (VC) dapat menggantikan kelas secara fisik yang dapat menghadirkan suasana secara riil, seperti: penyajian slide presentasi yang disinkronkan dengan narasi suara secara *streaming* dari sebuah rekaman, serta presentasi *video streaming* yang diindeks dalam sebuah tabel.
- Media akses VC beragam, dapat menggunakan telepon genggam, tablet, komputer, atau peralatan lainnya yang mendukung
- Peningkatan kualitas VC dengan membangun perpaduan suatu lingkungan *virtual* dan *reality* dapat menghadirkan suasana “berada disana” sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar

# LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) - VIRTUAL CLASSROOM SYSTEM

Add an activity or resource

Select an activity or resource to view its help. Double-click on an activity or resource name to quickly add it.

- Choice
- Database
- Dataform
- External tool
- Forum
- Glossary
- Lesson
- Questionnaire
- Quiz
- SCORM package
- Survey
- Wiki
- Workshop
- Zoom meeting**

RESOURCES

- Book
- File
- Folder

Add Cancel

Vicon: Zoom



Vicon: Google Meet

STUDENT CENTERED E-LEARNING ENVIRONMENT  
MTI FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Username Password

SCELE MTI Academic Links Peraturan Akademik Panduan Mahasiswa Dukungan Kuliah Bantuan SCellE Search courses

Clock Server: Mon 8:09:20

Calendar April 2020

Course categories Lain-Lain, Pelatihan, Pengumpulan Softfile KA MTI, Semester Gasal, Semester Genap

**Pengumuman Akademis**

Jurnal Sistem Informasi (JSI) - Call For Papers (CFP)  
by Betty Purwandari, M.Sc., PH.D. - Monday, 20 April 2020, 3:59 AM

Jurnal Sistem Informasi (JSI) - Call For Papers (CFP)

**CALL FOR PAPERS**  
Special Issue:  
**IS/IT Usage and Innovation in the Context of a Pandemic**

Journal of Information Systems (JIS) aims to stimulate research in information systems/information technology (IS/IT). We are announcing a new special issue with the theme "IS/IT Usage and Innovation in the Context of a Pandemic". We welcome manuscripts on all aspects of the theme and topics including original research.

Main menu: Pengumuman Akademis, Formulir Akademik untuk Mahasiswa MTI, Karya Akhir Mahasiswa MTI, Form Pendaftaran dan Aturan terkait Karya Akhir, Informasi Lowongan Pekerjaan, Forum Beasiswa, Forum Informasi Wisudawan, Forum Bahasa, Forum Umum, Forum Publikasi sebagai Syarat Kelulusan MTI

Akses Scele: Akses Scele MTI Lama, Tutorial Mobile Scele

Kurikulum 2016

## Materi Ajar yang tersaji Student Centered E-Learning

### Topik 11. Agile Ceremonies Techniques Improvement by CMMI Project Planning PA

- 11. Agile Ceremonies Techniques Improvement by CMMI - Project Planning Process Area Practices ver 3.2
- Supplement - How CMMI-Agile work together to help produce better software
- DTPL - Session 11 : Using CMMI to Enhance Agile Results: Mapping CMMI Project Planning Practices to SCRUM**
- Suplemen - Summary Agile-Scrum dan CMMI Dev 1.3
- Tugas Individu Forum CMMI:**
- 11.Tugas Forum CMMI Indonesia - (7)

# Alt. 3: e-Learning – sebuah Contoh



## The Complete Foundation Stock Trading Course

Mohsen Hassan, bloom team

4,5 ★★★★★ (17.981)

Rp266.000 Rp2.800.000

Terlaris



## Microsoft Power BI - Up & Running With Power BI Desktop

Maven Analytics, Chris Dutton, Aaron Parry

4,6 ★★★★★ (20.013)

Rp266.000 Rp2.800.000

Terlaris



## MBA in a Box: Business Lessons from a CEO

365 Careers

4,5 ★★★★★ (7.115)

Rp266.000 Rp2.730.000

Terlaris



## Professional Certificate in Coaching Counseling Mentoring

Dr. Andi Chaidir, S.Si, MBA, Ph.D.

4,6 ★★★★★ (16)

Rp280.000



## Agile Crash Course: Agile Project Management; Agile Delivery

Mauricio Rubio - Agile Guru & Founder of Agi...

4,3 ★★★★★ (27.331)

Rp322.000 Rp2.800.000

Terlaris

## Peserta melihat



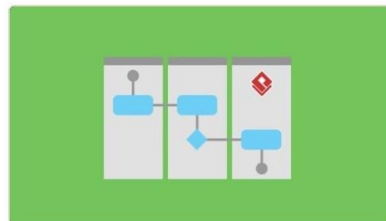
## Microsoft Excel - Excel from Beginner to Advanced

Kyle Pew, Office Newb LLC

4,6 ★★★★★ (143.948)

Rp266.000 Rp2.100.000

Terlaris



## Unified Modelling Language (UML) menggunakan Visual Paradigm

Bina Nusantara University

4,4 ★★★★★ (88)

Rp266.000 Rp560.000



## Belajar Network Automasi berbasis Web dengan Django

Ahmad Rosid Komarudin, Agung

5,0 ★★★★★ (46)

Rp392.000 Rp1.260.000

## The Complete Web Developer in 2020: Zero to Mastery

Diperbarui Juli 2020

35 total jam • Semua Tingkat • Caption

Learn to code and become a Web Developer in 2020 with HTML, CSS, Javascript, React, Node.js, Machine Learning & more!

- ✓ Skills that will allow you to apply for jobs like: Web Developer, Software Developer, Front End Developer, Javascript Developer, and Full Stack Developer
- ✓ Learn modern technologies that are ACTUALLY being used behind tech companies in 2020
- ✓ Build 10+ real world Web Development projects you can show off



## The Complete Web Developer in 2020: Zero to Mastery

Andrei Neagoie

4,7 ★★★★★ (37.279)

Rp266.000 Rp2.800.000



#DIRUMAHAJA

**TUTORIAL**  
KELAS / MEETING  
ONLINE  
**UMeetMe.id**



Start your video conference, create a room, and invite friends to join.

Enter room name

CREATE

Infrastruktur Pelengkap Daring –  
Inisiatif / Karya Anak Bangsa

---



# Contoh Kasus Rancangan VSGA Web Developer

---

Eko K. Budiardjo



# Web Developer

- Web Developer merupakan salah satu tema pelatihan Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2020 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), sesuai skema Junior Web Developer
- Seorang Web Developer 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.

Dunia Usaha  
Dunia Industri  
(DUDI)

Peranan  
Seorang Web  
Developer

Web  
Development  
and related  
services

Freelance  
Web  
Developer

Self-  
employed  
workers

Management  
and technical  
assistance  
services



# Pelaksanaan Pelatihan Web Developer Alt 2: Virtual Classroom

- Simple LMS as repository:
  - Materi ajar: Presentasi (ppt) dalam pdf files
  - Contoh pemrograman dalam pdf files
  - Video ajar, penggalan 3 s/d 5 menit
  - Video demo
- Diskusi:
  - Asynchronous – eForum & WAG/LINE/Telegram... dll
  - Synchronous – Vicon
- Kolaborasi dalam programming dengan menggunakan Github
- Evaluasi capaian based on diskusi saat Vicon (Synchronous) dan Portofolio dan Review Kuesioner
- Aspek HaKI perlu kita perhatikan



4		TEKNISI/ ANALIS PRATAMA	KOORDINATOR; SPECIALIST	DATA ENTRY COORDINATOR	PEMROGRAM OBJEK PRATAMA (PRIMARY OBJECT PROGRAMMER)
					PEMROGRAM PRATAMA (PRIMARY PROGRAMMER)
					PENGEMBANG WEB PRATAMA (JUNIOR WEB DEVELOPER)
					PEMROGRAM MOBIL PRATAMA (JUNIOR MOBILE PROGRAMMER)
					PEMROGRAM JUNIOR (JUNIOR PROGRAMMER)
					SOFTWARE QUALITY CONTROL TESTER
					SOFTWARE TECHNICIAN

020403 PENGEMBANG WEB PRATAMA (JUNIOR WEB DEVELOPER)

## 020403 PENGEMBANG WEB PRATAMA (JUNIOR WEB DEVELOPER)

No	Kode	Unit Kompetensi
1	J.620100.005.02	Mengimplementasikan user interface
2	J.620100.010.01	Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia
3	J.620100.015.01	Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi
4	J.620100.016.01	Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices
5	J.620100.017.02	Mengimplementasikan pemrograman terstruktur
6	J.620100.019.02	Menggunakan library atau komponen pre-existing

020403 PENGEMBANG WEB PRATAMA (JUNIOR WEB DEVELOPER)

3

SKM/0317/00010/2/2019/14-JUNIOR  
WEB DEVELOPER

SKKNI JUNIOR WEB DEVELOPER

Unit		
No.	Kode Unit	Judul Unit
1	J.620100.005.02	Mengimplementasikan User Interface
2	J.620100.010.01	Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia
3	J.620100.015.01	Menyusun Fungsi, File atau Sumber Daya Pemrograman yang Lain dalam Organisasi yang Rapi
4	J.620100.016.01	Menulis Kode dengan Prinsip Sesuai Guidelines dan Best Practices
5	J.620100.017.02	Mengimplementasikan Pemrograman Terstruktur
6	J.620100.019.02	Menggunakan Library atau Komponen Pre- Existing

LSP xyz

---

## 020404 PEMROGRAMAN MOBIL PRATAMA (JUNIOR MOBILE PROGRAMMER)

No	Kode	Unit Kompetensi
1	J.612000.001	Menunjukkan platform operating system dan bahasa pemrograman di dalam perangkat lunak
2	J.612000.003	Merancang database dan data persistence pada mobile data
3	J.612000.006	Menyusun mobile location based service, GPS dan mobile navigation
4	J.612000.007	Merancang mobile interface
5	J.612000.008	Menjelaskan dasar-dasar mobile security
6	J.612000.022	Menjelaskan mobile sensor dan spesifikasi teknisnya untuk mobile computing
7	J.612000.025	Menentukan mobile seluler network

## Unit

No.	Kode Unit	Judul Unit
1	J.612000.001.01	Menunjukkan Platform Operating System dan Bahasa Pemrograman di dalam Perangkat Lunak
2	J.612000.003.01	Merancang Database dan Data Persistence pada Mobile Data
3	J.612000.006.01	Menyusun Mobile Location Based Service, GPS dan Mobile Navigation
4	J.612000.007.01	Merancang Mobile Interface
5	J.612000.008.01	Menjelaskan Dasar-dasar Mobile Security
6	J.612000.022.01	Menjelaskan Mobile Sensor dan Spesifikasi Teknisnya untuk Mobile Computing
7	J.612000.025.01	Menentukan Mobile Seluler Network

Unit

No.	Kode Unit	Judul Unit
1	J.612000.001.01	Menunjukkan Platform Operating System dan Bahasa Pemrograman di dalam Perangkat Lunak
2	J.612000.003.01	Merancang Database dan Data Persistence pada Mobile Data
3	J.612000.006.01	Menyusun Mobile Location Based Service, GPS dan Mobile Navigation
4	J.612000.007.01	Merancang Mobile Interface
5	J.612000.008.01	Menjelaskan Dasar-dasar Mobile Security
6	J.612000.022.01	Menjelaskan Mobile Sensor dan Spesifikasi Teknisnya untuk Mobile Computing
7	J.612000.025.01	Menentukan Mobile Seluler Network

# Pelaksanaan Pelatihan Web Developer Alt 2: Virtual Classroom

- Simple LMS as repository:
  - Materi ajar: Presentasi (ppt) dalam pdf files
  - Contoh pemrograman dalam pdf files
  - Video ajar, penggalan 3 s/d 5 menit
  - Video demo
- Diskusi:
  - Asynchronous – eForum & WAG/LINE/Telegram... dll
  - Synchronous – Vicon
- Kolaborasi dalam programming dengan menggunakan Github
- Evaluasi capaian based on diskusi saat Vicon (Synchronous) dan Portofolio dan Review Kuesioner
- Aspek HaKI perlu kita perhatikan





# SILABUS

# JUNIOR WEB DEVELOPER

## Unit Kompetensi:

- J.620100.005.01** Mengimplementasikan user interface
- J.620100.010.02** Menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia
- J.620100.015.01** 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 terstruktur
- J.620100.019.02** Menggunakan library atau komponen pre-existing

# Penyampaian Materi Pelatihan Secara Daring

Pertemuan	Topik	Aktivitas Kelas	Durasi	Aktivitas Kelas Virtual	
				Penyampaian Materi	Praktek
Pertemuan Ke 1	Pembukaan	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab</i>	4JP	Materi presentasi disampaikan melalui Vicon ATAU Belajar melalui rekaman Video, peserta diminta menjawab pertanyaan	Disediakan Video Petunjuk Instalasi framework, web server, teks editor, database; Peserta Kirim Screen Capture hasil instalasi
	Penjelasan Rencana Pembelajaran				
	Instalasi alat bantu pengembangan web pada computer kerja				
Pertemuan Ke 2	J.620100.005.02:Mengimplementasikan user interface:	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab</i>	4JP	Materi presentasi disampaikan melalui Vicon ATAU Belajar melalui rekaman Video, peserta diminta menjawab pertanyaan	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh instruktur
	1. Mengidentifikasi rancangan user interface				
Pertemuan Ke 3	J.620100.005.02: Mengimplementasikan user interface:	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab</i>	4JP	Materi presentasi disampaikan melalui Vicon ATAU Belajar melalui rekaman Video, peserta diminta menjawab pertanyaan	Instruktur Memberikan contoh terekam, peserta "Membuat Sistem Menu, Layout dan Form Fill-In dengan <b>Bootstrap</b> ". Peserta Kirim Screen Capture hasil rancangan user interface
	2. Melakukan implementasi rancangan user interface				
Pertemuan Ke 4	PROYEK: Membuat antar muka web	Pemaparan materi, diskusi dan <i>hands-on lab</i>	4JP	Diskripsi Proyek diberikan melalui Vicon Chat atau e-Mail	Instruktur Memberikan contoh terekam antar muka web yang baik, peserta mengerjakan. Peserta Kirim link antar muka yang telah dihasilkan

Terdapat 2 kondisi Lapangan yang menentukan, Yang dimungkinkan Kelas Virtual secara daring (Synchronous – Vicon), atau Asynchronous – eForum & WAG/LINE/Telegram... dll

# Penutup: Ekosistem Talenta Digital

## SDM Unggul Indonesia Maju





Terima Kasih Atas Perhatiannya