



PENINGKATAN KOMPETENSI SOFTWARE ENGINEER BERSAMA INDUSTRI

K r e d e n S I A L M I K R O G U R U S M K T A H U N 2 0 2 5

PT Industri Teknologi Informasi dan Komunikasi



 <https://www.tikindonesia.com/>

Introduction to Business Data Analysis



Program Kredensial Mikro ini adalah inisiatif Upskilling dan Reskilling yang dirancang secara spesifik untuk guru Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)/Pengembangan Perangkat Lunak SMK agar kompetensinya terstandarisasi dan diakui sesuai skema Software Engineer (Level 6) LSP TIK.



Tujuan utamanya adalah memastikan guru mampu menguasai kompetensi kritis di tahap analisis, identifikasi kebutuhan, dan perancangan antarmuka pengguna (UI) sesuai dengan standar industri, yang selanjutnya akan diimplementasikan dalam pengajaran di SMK.



Tujuan dan Fokus Kompetensi



➔ ANALISIS KEBUTUHAN KOMPREHENSIF

Mengidentifikasi secara tepat tujuan (goal), domain pengetahuan (domain knowledge), pemangku kepentingan (stakeholders), aturan bisnis (business rules), serta lingkungan operasional dan organisasi suatu perangkat lunak.

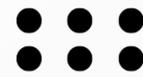
➔ PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI)

Yang Efektif: Merancang User Interface (UI) yang efisien, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan fungsional serta recoverability.ecision

➔ DOKUMENTASI STANDAR INDUSTRI

Menyusun dokumen hasil identifikasi dan rancangan sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak yang berlaku di industri.





Unit Kompetensi Inti (Mengacu Skema Software Engineer LSP TIK Level 6)

Mengidentifikasi Tujuan (Goal)

Praktik wawancara dan brainstorming untuk menetapkan hasil yang diharapkan dari project perangkat lunak.

Mengidentifikasi Domain Knowledge

Analisis dan pemodelan proses bisnis inti pengguna (Use Case Diagram dan Activity Diagram).

Mengidentifikasi Pemangku Kepentingan (Stakeholders)

Pemetaan peran dan kebutuhan berbagai pihak yang terlibat dalam proyek.

Mengidentifikasi Business Rules

Menentukan aturan dan batasan yang mengatur fungsionalitas sistem

Mengidentifikasi Lingkungan Operasional

Menentukan platform (web/mobile/desktop), teknologi, dan infrastruktur yang dibutuhkan.

Mengidentifikasi Lingkungan Organisasi

Memahami struktur dan budaya kerja tim software development.

Mendefinisikan User Interface (UI)

Praktik wireframing dan mock-up menggunakan tools standar industri (misalnya Figma/Adobe XD).

Menyusun Dokumen Rancangan UI

Dokumentasi rancangan UI, termasuk flowchart dan storyboard.



Hasil Akhir (Output)



Sertifikat Kredensial Mikro

Yang menunjukkan penguasaan terhadap unit-unit kompetensi Software Engineer Level 6.



Modul Ajar/Materi Pembelajaran

yang telah direvisi dan diperkaya dengan standar, studi kasus, dan template dokumen analisis kebutuhan dari industri.



Uji Kompetensi

Peningkatan kapasitas untuk melatih siswa SMK agar siap menghadapi Uji Kompetensi Keahlian (UKK) atau sertifikasi profesi di bidang Software Engineering



Bekerjasama dengan



<https://www.tikindonesia.com/> 



081158501001 

info@tikindonesia.com 

