

PAKET
KREDENSIAL MIKRO GURU SMK
(Teknologi Informasi dan Komunikasi)

JUDUL PAKET
“G-UIXPERT” – Guru UI/UX Expert Program

SKKNI
SKKNI Nomor 282 Tahun 2016 Bidang Pengembangan Perangkat Lunak
(Software Development)

Unit SKKNI
J.620100.005.02 – Mengimplementasikan User Interface
J.620100.006.01 – Merancang User Experience

Kode Program
ITBA–UIUX01–2025

Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang
Jalan Rembuksari 1A Soekarno Hatta Malang
2025

DAFTAR ISI

Cover	1
Daftar isi	2
Program Pelatihan Berbasis Kompetensi	3
Kurikulum Pelatihan Berbasis Kompetensi	5
Silabus Pelatihan Berbasis Kompetensi	6

PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

1. Nama Pelatihan : “G-UIXPERT” – Guru UI/UX Expert Program Kreatif
2. Kode Program Pelatihan : ITBA–UIUX01–2025
3. Jenjang Program Pelatihan : Guru SMK
4. Tujuan Pelatihan : Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Guru SMK dalam merancang dan mengimplementasikan User Experience (UX) dan User Interface (UI) sesuai standar industri digital dan mengacu pada SKKNI Nomor 282 Tahun 2016 Bidang Pengembangan Perangkat Lunak. Guru diharapkan mampu mengaplikasikan keterampilan UI/UX dalam proses pembelajaran dan dalam pengembangan proyek digital di sekolah.
5. Unit Kompetensi yang ditempuh :

Kode Unit Kompetensi	Unit Kompetensi
Mengimplementasikan User Interface	J.620100.005.02 SKKNI Nomor 282 Tahun 2016
Merancang User Experience	J.620100.006.01 SKKNI Nomor 282 Tahun 2016

6. Perkiraan Waktu Pelatihan : 72 JP
7. Persyaratan Peserta Pelatihan :

a. **Pendidikan :**

Minimal Guru SMK semua jurusan, diutamakan dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Sistem Informatika Jaringan & Aplikasi (SIJA), Informatika, Multimedia, atau bidang Teknologi Informasi lain. Selain itu diperbolehkan bagi guru jurusan lain yang memiliki ketertarikan pada desain UI/UX dan pengembangan media digital.

b. **Pelatihan :**

Pernah mengikuti pelatihan dasar komputer, desain digital, atau pengenalan aplikasi desain/software minimal tingkat pemula

c. **Pengalaman Kerja :**

Mengajar minimal 1 tahun, atau pernah terlibat dalam kegiatan proyek digital sekolah (misalnya pembuatan website, aplikasi, media pembelajaran digital, atau konten multimedia)

d. **Jenis Kelamin :**

Laki-laki/Perempuan

e. **Umur :**

Minimal 20 tahun, maksimal tidak dibatasi selama sehat dan aktif mengajar

f. Kesehatan :

Sehat jasmani dan rohani, mampu mengikuti pelatihan intensif berbasis praktik komputer.

g. Persyaratan Khusus :

- Memiliki minat dalam bidang UI/UX, desain aplikasi, atau pengembangan media digital.
- Bersedia mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan uji kompetensi.
- Memiliki perangkat laptop yang mendukung penggunaan Figma atau software desain lainnya.
- Memiliki akses internet stabil (untuk sesi daring).
- Bersedia menghasilkan karya desain UI/UX sebagai portofolio akhir pelatihan.

8. Persyaratan Instruktur

a. Pendidikan Formal :

Minimal S1, diutamakan dari bidang Informatika, Sistem Informasi, Desain Multimedia, Desain Komunikasi Visual, atau Teknologi Informasi.

b. Kompetensi Teknis :

- Memegang Sertifikat Kompetensi BNSP atau setara pada bidang UI/UX, Desain Grafis, Multimedia, atau Pengembangan Perangkat Lunak.
- Menguasai standar SKKNI Pengembangan Perangkat Lunak (UI/UX) dan memahami teknik asesmen berbasis kompetensi.
- Menguasai aplikasi desain modern seperti Figma, Adobe XD, atau software prototyping lainnya.

c. Pengalaman Kerja :

- Pengalaman minimal 3 tahun dalam bidang desain UI/UX, pengembangan aplikasi, desain interaksi, atau multimedia digital, dan segala bidang yang berhubungan dengan desain user interface.
- Berpengalaman sebagai trainer, instruktur, fasilitator desain digital, atau pernah membimbing proyek pengembangan aplikasi/produk digital.
- Memiliki portofolio UI/UX yang relevan sebagai bukti kompetensi.

c. Kesehatan :

Sehat jasmani dan rohani, mampu menyampaikan materi secara efektif dan melakukan demonstrasi perangkat lunak.

d. Persyaratan khusus :

- Jika mengajar pada program sertifikasi, diutamakan memiliki lisensi asesor kompetensi atau minimal pernah mengikuti pelatihan asesor/LSP.
- Mampu memberikan pendampingan teknis secara praktis kepada peserta.
- Mampu berkomunikasi dengan baik dan menyajikan materi UI/UX secara sistematis dan mudah dipahami.

KURIKULUM PELATIHAN BERBASISI KOMPETENSI

No	MATERI PELATIHAN	KODE UNIT	PERKIRAAN WAKTU PELATIHAN (JP)		
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	JUMLAH
1	Kelompok Unit Kompetensi				
	Mengimplementasikan User Interface	J.620100.005.02 SKKNI Nomor 282 Tahun 2016	6	10	16
	Merancang User Experience	J.620100.006.01 SKKNI Nomor 282 Tahun 2016	6	10	16
	TOTAL		12	20	32
2	PRAKTEK /MAGANG				
	Studi Tiru & Benchmarking UX/UI		0	7	7
	TOTAL		0	7	7
3	Kelompok Non Unit Kompetensi				
	Praktisi Mengajar (Sharing Industri UI/UX)		8	0	8
	Pengenalan Tools & Setup Workspace (Figma)		2	3	5
	Menyiapkan Portofolio & Dokumentasi Desain		2	3	5
	Presentasi Desain (Case Studi)		2	3	5
	TOTAL		14	9	23
4	Uji Kompetensi		0	8	8
	JUMLAH KESELURUHAN		26	44	72

SILABUS PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

Unit Kompetensi : 1. Mengimplementasikan User Interface
2. Merancang User Experience

Kode Unit : 1. J.620100.005.02
2. J.620100.006.01

Perkiraan Waktu Pelatihan : 72 JP

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi pelatihan			Perkiraan Waktu pelatihan (JP)	
			Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Pengetahuan	keterampilan
Mengidentifikasi kebutuhan pengguna	Mengumpulkan data, menganalisis kebutuhan dan masalah pengguna.	Dokumen riset lengkap, daftar masalah usability.	Konsep UX research, observasi, wawancara, heuristic evaluation.	Melakukan wawancara, observasi, analisis temuan.	Teliti, objektif, berpikir kritis.	4	4
Menyusun Persona dan User Flow	Membuat persona dan user flow berdasarkan data.	Persona lengkap, user flow logis.	Dasar persona, user journey, task flow.	Menyusun persona dan user flow digital.	Empati terhadap pengguna, berorientasi solusi.	4	4
Menyusun Wireframe	Menyusun struktur navigasi dan layout low-fidelity.	Wireframe 5 layar konsisten.	Konsep layout, struktur konten, lo-fi design.	Membuat wireframe di Figma.	Teliti, konsisten, memperhatikan detail.	4	4
Menerapkan Prinsip UI	Menerapkan warna, tipografi, grid, visual hierarchy.	Style guide rapi & konsisten.	UI principles, color theory, typography.	Membuat style guide & layout dasar.	Estetis, rapi, memperhatikan kenyamanan pengguna.	4	4
Membuat Desain High-Fidelity	Menghasilkan desain final high-fidelity.	5–7 layar hi-fi lengkap.	Design system, responsive grid.	Membangun komponen & desain hi-fi.	Kreatif, konsisten, fokus pada usability.	3	3

Membuat Prototype	Menghubungkan layar dan membuat prototype interaktif.	Prototype sesuai alur aplikasi.	Konsep prototyping & interaction.	Membangun prototype & animasi dasar.	Berfikir alur, memperhatikan pengalaman pengguna.	4	4
Pengenalan Tools & Setup Workspace	Menyiapkan tools dan workspace untuk desain digital.	Akun Figma siap digunakan.	Instalasi tools, pengaturan workspace.	Setting environment & tools.	Disiplin & siap belajar.	3	3
Penyusunan Portofolio UI/UX	Menyusun dokumen portofolio yang profesional.	Portofolio lengkap & sistematis.	Struktur case study, dokumentasi proses.	Menyusun portofolio.	Tanggung jawab & profesional.	3	3
Komunikasi Visual & Presentasi Desain	Menyajikan solusi desain kepada audiens.	Presentasi jelas & sistematis.	Storytelling desain, visual communication.	Mempresentasikan desain.	Percaya diri & komunikatif.	3	3
Uji kompetensi						4	4
Sub Total						36	36
Total						72	

Mengetahui ,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



The image shows a blue circular official stamp of Institut Teknologi ASIA. The stamp contains the text 'INSTITUT TEKNOLOGI ASIA' and 'PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA'. Overlaid on the stamp is a large, bold, black handwritten signature.

Suastika Yulia Riska, S.Pd., M.Ko

NIDN. 0712079001