

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
1. Memahami Konsep Dasar UI/UX & Tools Pengembangan	1.1 Menjelaskan konsep UI/UX dan peranannya dalam pengembangan produk digital. 1.2 Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain UI/UX.	- Mampu menjelaskan perbedaan antara UI dan UX. - Mampu menyebutkan fungsi dan manfaat penerapan UI/UX. - Dapat menggunakan Figma untuk membuat workspace dasar.	Konsep dasar UI & UX, prinsip usability, pengenalan Figma.	Membuat akun Figma, mengatur workspace, memahami antarmuka dan fitur dasar	Antusias dalam eksplorasi tools digital, terbuka terhadap pembaruan teknologi	6	6
2. Mendesain Wireframe dan Prinsip Desain UI	2.1 Menyusun layout antarmuka sesuai prinsip desain UI.2.2 Membuat wireframe low	- Dapat membuat struktur layout dengan prinsip grid dan hierarki visual.-	Prinsip UI (color theory, tipografi, layout)	Membuat wireframe di Figma,	Kreatif, teliti, memperha	6	10

	fidelity menggunakan tools desain.	Dapat menggunakan warna, tipografi, dan ikon dengan tepat.- Menghasilkan wireframe 2–3 layar		menerapkan style guide.	tikan estetika.		
3. Melakukan Riset UX, Persona, dan User Flow	3.1 Melakukan analisis kebutuhan pengguna.3.2 Membuat user persona dan user journey.3.3 Menyusun user flow berdasarkan hasil riset.	- Mampu melakukan wawancara/observasi pengguna.- Mengidentifikasi pain points dan kebutuhan pengguna.- Menggambarkan user journey dan flow aplikasi sederhana.	Dasar UX Research, metode observasi, persona & user journey.	Membuat persona, journey map, dan flow chart di Figma/Miro.	Empatik terhadap pengguna, analitis, komunikatif.	6	10
4. Mengembangkan Prototype dan Portofolio Desain UI/UX	4.1 Membuat prototype interaktif dari desain yang telah dibuat.4.2 Menyusun portofolio mini berdasarkan studi kasus.	Menghubungkan antar-layar dan menambahkan interaksi sederhana.- Membuat dokumentasi desain (problem, solusi, hasil).	Prinsip interaksi & prototyping.	Membuat prototype interaktif di Figma, menyusun portofolio mini (case study).	Bertanggung jawab terhadap hasil desain, mampu menerima masukan.	4	8

5. Melaksanakan Sertifikasi / Uji Kompetensi UI/UX	5.1 Menunjukkan kemampuan dalam mendesain antarmuka dan pengalaman pengguna sesuai skenario asesmen.5.2 Melakukan presentasi hasil desain kepada asesor.	- Menghasilkan desain final dengan kualitas siap pakai.- Mampu menjelaskan proses dan keputusan desain secara profesional.	Alur asesmen BNSP, rubrik penilaian kompetensi.	Praktik asesmen UI/UX sesuai skenario, presentasi hasil desain	Percaya diri, profesional , siap menerima evaluasi.	2	14
Uji kompetensi						24	48
Sub Total						24	48
Total						72	

Mengetahui ,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



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

NIDN. 0712079001