

KOMPETENSI KEAHLIAN PENGEMBANG WEB (WEB DEVELOPER)

No.	Kode Unit	Judul Unit
1.	J.620100.001.01	Menganalisis Tools
2.	J.620100.002.01	Menganalisis Skalabilitas Perangkat Lunak
3.	J.620100.003.01	Melakukan Identifikasi Library, Komponen Atau Freamwork Yang Di Perlukan
4.	J.620100.004.02	Menggunakan Struktur Data
5.	J.620100.006.01	Merancang user experience
6.	J.620100.007.01	Mengimplementasikan Rancangan Entitas dan Keterkaitan Antar Entitas
7.	J.620100.008.01	Merancang Arsitektur Aplikasi
8.	J.620100.009.01	Menggunakan Spesifikasi Program
9.	J.620100.011.01	Melakukan Instalasi Software Tools Pemrograman.
10.	J.620100.017.02	Mengimplementasikan pemrograman terstruktur
11.	J.620100.018.02	Mengimplementasikan pemrograman berorientasi objek
12.	J.620100.019.02	Menggunakan Library atau Komponen Preexisting
13.	J.620100.020.02	Menggunakan SQL
14.	J.620100.021.02	Menerapkan akses basis data
15.	J.620100.022.02	Mengimplementasikan Algoritma Pemrograman
16.	J.620100.023.02	Membuat Dokumen Kode Program
17.	J.620100.024.02	Melakukan migrasi ke teknologi baru
18.	J.620100.025.02	Melakukan debugging
19.	J.620100.030.02	Menerapkan pemrograman multimedia
20.	J.620100.032.01	Menerapkan code review
21.	J.62010.033.02	Melaksanakan Pengujian Unit Program
22.	J.620100.034.01	Melaksanakan Pengujian Integrasi Program
23.	J.620100.035.02	Melaksanakan Pengujian Program Sistem
24.	J.620100.036.02	Melaksanakan pengujian kode program secara statis
25.	J.620100.040.01	Membuat Paket Instalasi Perangkat Lunak
26.	J.620100.042.01	Melaksanakan Konfigurasi Perangkat Lunak Sesuai Environment (Development, Staging, Production)
27.	J.620100.044.01	Menerapkan alert notification jika aplikasi bermasalah.
28.	J.620100.045.01	Melakukan pemantauan resource yang digunakan aplikasi

29.	J.620100.047.01	Melakukan pembaharuan perangkat lunak
-----	-----------------	---------------------------------------