






## Lampiran I Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Adi Wijaya  
NIM : 1611520011  
Jurusan : Teknik Informatika  
Semester : Genap/Ganjil, Tahun Akademik :

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Pada SMK Negeri 1 Air Gegas

Dosen Pembimbing : Lukas Tommy, M.Kom.

Pert.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	15/04-21	Validasi Judul skripsi	
2.	29/04-21	Revisi Proposal skripsi	
3.	11/05-21	Bab 1. Bab 2. Bab 3	
4.	19/06-21	Bab 1, Bab 5	
5.	23/07-21	Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 5	
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Pangkalpinang, 02 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,



Lukas Tommy, M.Kom

NIDN. 0215099201

Lampiran II Biodata Penulis



**ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG**  
Jl.Jend. Sudirman – Selindung Lama Pangkalpinang  
Propinsi Kepulauan Bangka Belitung



**BIODATA PENULIS SKRIPSI**

Pendadaran/lulus Tanggal :

Wisuda Tanggal :

NIM : 1611520011  
Nama : Adi Wijaya  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat & Tanggal Lahir : Lubuk Besar, 29 April 1986  
Status : Menikah  
Agama : Islam  
Program Studi : Teknik Informasi  
Pekerjaan Saat ini : Guru Honorer SMK N 1 Air Gegas  
Alamat Rumah Asli : Jl. Kencana II RT 13 Arung Dalam  
No Telpon / HP : 0813-6851-6669  
Nama Ayah : Arman. M (Alm)  
Nama Ibu : Murmawati  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat Orang Tua : Jl. Kencana II Nomor C.5 RT 13 Arung Dalam  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dasar  
Desain Grafis Berbasis Android Pada  
SMK Negeri 1 Air Gegas  
Dosen Pembimbing : Lukas Tommy, M.Kom

Pangkalpinang, 21 Agustus 2021

Penulis,

(Adi Wijaya)

Lampiran III Surat Pengantar Riset



INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
**ATMA LUHUR**

Pangkalpinang, 29 April 2021

Nomor : 226/ISB-AL/BAAK/TA/IV/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Pemohonan Riset Skripsi**

Kepada Yth,  
BAPAK / IBU KEPALA SEKOLAH  
SMK NEGERI 1 AIR GEGAS

Jl. Raya Desa Air Gegas BANGKA  
SELATAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Hamidah, M.Kom.**  
Jabatan : Kepala BAAK

Dengan ini memberitahukan untuk menempatkan mahasiswa dldik saya sebagai berikut :

NIM : **1611520011** Nama : **Adi Wijaya**

Untuk melaksanakan Riset Skripsi di Perusahaan/Divisi/Biro yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun maksud dari tujuan dilaksanakannya Riset Skripsi ini untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah mereka peroleh. Hasil riset ini akan berupa tulisan yang menjadi syarat kelulusan Strata-1 ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Jika Bapak/Ibu mengijinkan mahasiswa saya melaksanakan Riset Skripsi di Perusahaan/Divisi/Biro yang Bapak/Ibu pimpin, mohon kiranya dapat memberikan surat jawaban secara tertulis kepada BAAK ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Demikian surat permohonan Riset Skripsi ini dibuat. Atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui  
Kepala BAAK

Hamidah, M.Kom.



Jl. Jend. Sudirman Kel. Selindung Kec. Gabek - Pangkalpinang  
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung 33117  
Telp. (0717) 433506 Fax. (0717) 433506  
<http://www.atmaluhur.ac.id>

## Lampiran VI Surat Balasan



PEMERINTAH PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS SATUAN PENDIDIKAN  
**SMK NEGERI 1 AIR GEGAS**

Jl. Raya Air Gegas, Desa Ranggas, Kabupaten Bangka Selatan NPSN:10901754  
Website : <https://www.smkn1airgegas.sch.id/> Email : smkn1\_airgegas@yahoo.co.id

Air Gegas, 02 Agustus 2021

Nomor : 900/122/DISDIK/SMKN 1.AG/2021

Sifat : -

Perihal : Persetujuan Tempat Riset Skripsi

Kepada Yth,

Kepala BAAK ISB Atma Luhur

Di -

Pangkalpinang

Menindaklanjuti surat Saudara No.226/ISB-AL/BAAK//TA/IV/2021 tanggal 26 April 2021 Perihal Permohonan Riset Skripsi, Sehubungan dengan hal tersebut maka kami Mengizinkan Pelaksanaan Kegiatan tersebut di SMK Negeri 1 Air Gegas untuk Mahasiswa berikut:

NO	NAMA	NIM	PROGRMA STUDI
1	Adi Wijaya	1611520011	SI -Sistem Informasi

Demikian Surat ini disampaikan, atas perhatiannya Kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah

**MUHTAR ARIADI, M. Pd**

Penata Tk.I

NIP. 19801127 200604 1 009

## Lampiran V Angket Respon Siswa

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID PADA SMK NEGERI 1 AIRGEGAS

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Air Gegas  
 Mata Pelajaran : Dasar Desain grafis  
 Materi Pokok : Gambar Vektor dan CorelDraw X5  
 Nama Siswa : SAHRONI  
 NISN : 0045080901  
 Kelas / Semester : Xmmg Ganjil  
 Hari / Tanggal : Senin / 02/10/2021

**Petunjuk:**

- Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi oleh siapapun
- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai Kimia sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut pendapat anda tampilan program awal menarik?	✓	
2	Apakah tampilan program memiliki warna yang menarik?	✓	
3	Apakah teks yang ditampilkan mudah dibaca?	✓	
4	Apakah suara vidio di dalam pogram sesuai dengan materi?	✓	
5	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul mata pelajaran ?	✓	
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami ?	✓	
7	Apakah soal quis yang ditampilkan dapat dijawab dengan benar?	✓	
8	Apakah program ini dapat meningkatkan minat	✓	

	belajar dasar desain grafis?	✓	
9	Apakah program dapat digunakan dengan mudah?	✓	
10	Apakah semua tombol pada program dapat berfungsi dengan baik?	✓	
11	Apakah program ini dapat digunakan dengan mudah kapan dan di mana saja?	✓	

**Komentar dan Saran**

adanya penambahan media pembelajaran dasar desain grafis berbasis android ini sangat berperan bagi pelajar untuk mencari sumber belajar dan informasi yang mampu membantu siswa untuk belajar salah satu teknologi yang dapat menunjang pendidikan adanya penggunaan smartphone android dalam dunia pendidikan ilmu teknik desain grafis yang diimplementasikan untuk menciptakan produk percetakan, seperti ~~logo, banner~~

Air Gegas, 02/8 2021

Sul  
(Satrio)  
Pengamat



## Lampiran VI Angket Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID PADA SMK NEGERI 1 AIRGEGAS

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Air Gegas  
Mata Pelajaran : Dasar Desain grafis  
Materi Pokok : Gambar Vektor dan CorelDraw X5  
Nama : RINITANIA  
NIM/NIP : 198408202010012023  
Hari / Tanggal : Sabtu / 21 Agustus 2021

Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa dipengaruhi oleh siapapun
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai Kimia sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Respon Guru	
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut pendapat anda tampilan program awal menarik?	✓	
2	Apakah tampilan program memiliki warna yang menarik?	✓	
3	Apakah teks yang ditampilkan mudah dibaca?	✓	
4	Apakah suara vidio di dalam pogram sesuai dengan materi?	✓	
5	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul mata pelajaran ?	✓	
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami ?	✓	
7	Apakah soal quis yang ditampilkan dapat dijawab dengan benar?	✓	
8	Apakah program ini dapat meningkatkan minat belajar dasar desain gerafis?	✓	

9	Apakah program dapat digunakan dengan mudah?	✓	
10	Apakah semua tombol pada program dapat berfungsi dengan baik?	✓	
11	Apakah program ini dapat digunakan dengan mudah kapan dan di mana saja?	✓	

**Komentar dan Saran**

Harapannya semoga pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang dilakukan oleh mahasiswa an Adi Wilaya dapat diterapkan di sekolah dan bisa sharing dengan rekan-rekan guru, agar semua guru dapat mengimplementasinya.

Air Gegas, 21 -08 2021



Pengamat



Lampiran VII Hasil Rekapitan Angket Siswa

**HASIL REKAPAN ANGKET RESPON SISWA**

No	Nama	NISN	L/P	Respon Siswa	
				Ya	Tidak
1	ALPINDAR	0058511509	L	✓	
2	ANDO ANDRIANSYA	00411551421	L	✓	
3	MARSYA	00450558394	P	✓	
4	MIZAR ARDIANSYAH	0051018645	L	✓	
5	M. RADEN RAHADIAN	0049677599	L	✓	
6	NIA	0034147973	P	✓	
7	RINDA JULITA	0044201807	P	✓	
8	SAIRONI	0045078989	L	✓	
9	SITI WAHYUNI	0057789073	P	✓	
10	TANIA AMELIA PUTRI	0051018637		✓	

Lampiran VIII Hasil Rekapitulasi Angket Guru

**HASIL REKAPAN ANGKET RESPON GURU**

No	Nama	NIP	L/P	Respon Siswa	
				Ya	Tidak
1	MAROZI, S.Kom		L	✓	
2	MAYA FEBRIANA, S.Kom		P	✓	
3	MUHL DZULFIKRI, S.Pd	19890703 201402 1 003	L	✓	
4	MIRNAWATI, A.Md		P	✓	
5	RINITANIA, S.Kom	19840820 201001 2 029	L	✓	

## Lampiran IX Silabus

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
 Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
 Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

### SILABUS MATA PELAJARAN KUR13 REV17

Nama Sekolah : SMKN 1 Air Gegas  
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
 Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak  
 Mata Pelajaran : **Dasar Desain Grafis**  
 Durasi (Waktu) : 144 JP @ 45 menit  
 Kelas/Semester : **X /1 dan 2**

KI-3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  
 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

1

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, dan ruang	3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang. 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis. 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna 4.1.3 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya:</li> <li>Karakteristik, kegunaan, dan makna warna.</li> <li>Warna sebagai representasi dari alam</li> <li>Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi.</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis.</li> <li>Mengumpulkan data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis.</li> <li>Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis.</li> <li>Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Test tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjuk kerja</li> </ul>
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi,					

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

2

tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang					
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB 3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB 4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB. 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsi warna CMYK dan RGB.</li> <li>Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB.</li> <li>Kombinasi warna CMYK dengan RGB</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB.</li> <li>Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB.</li> <li>Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB.</li> <li>Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Teste rtulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Peng amatan</li> <li>Unju kkerja</li> </ul>
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi,	3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain. 3.3.2 Menguraikan prinsip desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony)</li> <li>Keseimbangan (Balance)</li> <li>Proporsi (Proportion)</li> <li>Irama (Rhythm)</li> <li>Penekanan/ fokus dan <i>emphasis</i></li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak.</li> <li>Mengumpulkan data tentang</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Teste rtulis</li> </ul>

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

3

irama ( <i>rhythm</i> ), keseimbangan, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama ( <i>rhythm</i> ), keseimbangan, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3.1 Mengintegrasikan prinsip ke dalam desain. 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contrast dan variety.</li> <li>Repetisi (Repetition)</li> </ul>		prinsip tata letak desain. <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang prinsip tata letak desain.</li> <li>Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain.</li> </ul>	Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Peng amatan</li> <li>Unju kkerja</li> </ul>
3.4 Mendiskusikan berbagai	3.4.1 Menjelaskan format gambar. 3.4.2 Menguraikan berbagai format.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Macam-macam format gambar.</li> <li>Fungsi dan manfaat</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Teste</li> </ul>

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

4

format gambar 4.4 Menempatkan berbagai format gambar	4.4.1 Membandingkan format gambar. 4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan.	format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format.		format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar.	rtulis Keterampilan: • Pengamatan • Unjukkerja
3.5 Menerapkan prosedur scanning/gambar/ilustrasi/teks dalam desain 4.5 Melakukan proses scanning gambar/ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	3.5.1 Menjelaskan fungsi scanning. 3.5.2 Menguraikan prosedur scanning. 4.5.1 Memilih gambar untuk discan. 4.5.2 Menunjukkan hasil scanning.	• Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah scanning. • Kelebihan dan kekurangan proses scanning.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang scanning. • Mengumpulkan data tentang prosedur scanning. • Mengolah data tentang prosedur scanning. • Mengomunikasikan tentang prosedur scanning.	Pengetahuan: • Testertulis Keterampilan: • Pengamatan • Unjukkerja

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

5

3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor 4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.	• Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.	Pengetahuan: • Testertulis Keterampilan: • Pengamatan • Unjukkerja
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek 4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan	3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor. 3.7.2 Mengintegrasikan efek manipulasi pada gambar. 4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar. 4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.	• Manfaat manipulasi gambar vektor. • Teknik memanipulasi gambar vektor.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar.	Pengetahuan: • Testertulis Keterampilan: • Pengamatan

@2017, Direktorat Pembinaan SMK

6

perangkat lunak pengolah gambar bitmap ( <i>raster</i> )				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> <li>Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjukkerja</li> </ul>
<p>3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.</p> <p>3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manfaat manipulasi gambar bitmap.</li> <li>Teknik memanipulasi gambar bitmap.</li> </ul>	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar.</li> <li>Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar.</li> <li>Mengolah data tentang efek manipulasi gambar.</li> <li>Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjukkerja</li> </ul>
<p>3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap</p>	<p>3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>4.11.1 Mensketsa desaignambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan gambar berbasis bitmap.</li> <li>Mengedit gambar berbasis bitmap.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul>

@2017, DirektoratPembinaan SMK

8

menggunakan fitur efek				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjukkerja</li> </ul>
<p>3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor</p> <p>4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor</p>	<p>3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>4.8.1 Mensketsa desain gambar.</p> <p>4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan gambar berbasis vektor.</li> <li>Mengedit gambar berbasis vektor.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar.</li> <li>Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor.</li> <li>Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor.</li> <li>Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjukkerja</li> </ul>
<p>3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.9 Menggunakan</p>	<p>3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.</p> <p>3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vector.</p> <p>4.9.2 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat lunak pengolah gambar.</li> <li>Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap.</li> <li>Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p>

@2017, DirektoratPembinaan SMK

7



( <i>raster</i> )  4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap ( <i>raster</i> )	4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap.</li> <li>• Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap.</li> </ul>	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Unjukkerja</li> </ul>
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )  4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )	<p>3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>3.17.2 Menyusun kriteria penilaian</p> <p>4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>4.17.2 Menyusun laporan penilaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap</li> <li>• Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap</li> <li>• Menyusun laporan penilaian.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaiangambar.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap.</li> <li>• Mengolah data tentang penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Testertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Unjukkerja</li> </ul>

Lampiran X kebijakan Gubernur Bangka Belitung



GUBERNUR KEPULAUAN BANGKA BELITUNG  
KEPUTUSAN GUBERNUR KEPULAUAN BANGKA BELITUNG  
NOMOR: 188.44/697 /BPBD/2021  
TENTANG  
PEMBERLAKUAN PEMBATASAN KEGIATAN MASYARAKAT MIKRO  
PADA WILAYAH LEVEL 3 (TIGA) DAN LEVEL 4 (EMPAT)  
DI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

GUBERNUR KEPULAUAN BANGKA BELITUNG,

- Menimbang :
- a. bahwa untuk melaksanakan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 25 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 4 (empat) *Corona Virus Disease* 2019 di Wilayah Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua dan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 26 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 3, Level 2 dan Level 1 serta mengoptimalkan Posko Penanganan *Corona Virus Disease* 2019 di tingkat Desa dan kelurahan untuk Pengendalian Penyebaran *Corona Virus Disease* 2019, maka Pemerintah Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung perlu memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat;
  - b. bahwa jumlah kasus positif *Corona Virus Disease* 2019 di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga perlu mengambil langkah-langkah guna mengendalikan penyebaran *Corona Virus Disease* 2019;
  - c. bahwa berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 33 Tahun 2018 tentang Pelaksanaan Tugas dan Wewenang Gubernur sebagai Wakil Pemerintah Pusat, Gubernur melaksanakan pembinaan dan pengawasan serta mempunyai tugas dan wewenang mengoordinasikan kegiatan pemerintahan dan pembangunan antara daerah provinsi dan daerah kabupaten/kota dan antar daerah kabupaten/kota yang ada di wilayahnya serta melakukan monitoring, evaluasi, dan supervisi terhadap penyelenggaraan pemerintahan daerah kabupaten/kota yang ada di wilayahnya;

- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu menetapkan Keputusan Gubernur tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Pada Wilayah Level 3 (tiga) dan Level 4 (empat) di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1984 tentang Wabah Penyakit Menular (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1984 Nomor 20, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3273);
  2. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2000 tentang Pembentukan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2000 Nomor 217, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4033);
  3. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 66, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4723);
  4. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 14, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5063);
  5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
  6. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kekejarantinaan Kesehatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 128, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6236);
  7. Peraturan Pemerintah Nomor 40 Tahun 1991 tentang Penanggulangan Wabah Penyakit Menular (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1991 Nomor 49, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3447);
  8. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2014 tentang Kesehatan Lingkungan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 184, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5570);
  9. Peraturan Pemerintah Nomor 33 tahun 2018 tentang Pelaksanaan Tugas dan Wewenang Gubernur sebagai Wakil Pemerintah Pusat (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6224);

10. Peraturan Pemerintah Nomor 88 tahun 2019 tentang Kesehatan Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6444);
11. Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepatan Penanganan *Covid-19* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 91, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6487);
12. Peraturan Daerah Nomor 10 Tahun 2020 tentang Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Pencegahan dan Pengendalian *Corona Virus Disease 2019* (Lembaran Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2020 Nomor 5 Seri E);
13. Peraturan Gubernur Nomor 47 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Protokol Kesehatan dan Penanganan *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) (Berita Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2020 Nomor 33 Seri E);
14. Peraturan Gubernur Nomor 60 Tahun 2020 tentang Penerapan Disiplin dan Penegakan Hukum Protokol Kesehatan sebagai Upaya Pencegahan dan Pengendalian *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) (Berita Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2020 Nomor 43 Seri E);
15. Peraturan Gubernur Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pedoman Pelaksanaan Tugas Tim Terpadu Penegakan Hukum Protokol Kesehatan dalam Pencegahan dan Pengendalian *Corona Virus Disease 2019* (Berita Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2021 Nomor 1 Seri E);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :

KESATU : Memberlakukan Pembatasan Kegiatan Masyarakat pada Wilayah Level 3 (tiga) dan Level 4 (empat) di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

KEDUA : Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU pada:

- a. Wilayah Level 3 (tiga), yakni:
  1. Kabupaten Bangka;
  2. Kabupaten Bangka Selatan;
  3. Kabupaten Bangka Tengah; dan
  4. Kota Pangkalpinang; dan



- b. Wilayah Level 4 (tiga), yakni:
1. Kabupaten Bangka Barat;
  2. Kabupaten Belitung; dan
  3. Kabupaten Belitung Timur.
- KETIGA : Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dilaksanakan oleh:
1. Bupati/Walikota se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung selaku Ketua Satuan Tugas Penanganan *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*;
  2. Para Pimpinan Perangkat Daerah di Lingkungan Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
  3. Para Pimpinan Badan Usaha Milik Daerah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
  4. Rektor/Kepala Lembaga Pendidikan di Lingkungan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
- termasuk:
1. Kepala Kepolisian Daerah Kepulauan Bangka Belitung;
  2. Komandan Komando Resor Militer 045/Garuda Jaya;
  3. Para Pimpinan Instansi Vertikal di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
  4. Para Pimpinan Badan Usaha Milik Negara di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung; dan
  5. Penanggungjawab/Pimpinan/Pengelola/Pemilik di fasilitas pelayanan kesehatan, sekolah atau institusi pendidikan lainnya, tempat kerja, rumah ibadah, tempat umum dan fasilitas umum, moda transportasi serta pada kegiatan sosial dan budaya.
- KEEMPAT : Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU berpedoman pada Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 25 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 4 (empat) *Corona Virus Disease 2019* di Wilayah Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua dan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 26 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 3, Level 2 dan Level 1 serta mengoptimalkan Posko Penanganan *Corona Virus Disease 2019* di tingkat Desa dan kelurahan untuk Pengendalian Penyebaran *Corona Virus Disease 2019*.
- KELIMA : Selain pemberlakuan sebagaimana dimaksud dalam Diktum KEEMPAT, pelaksanaan Pembatasan Kegiatan Masyarakat untuk tempat ibadah, akad pernikahan, sekolah yang menggunakan sistem *Boarding School* (sekolah berasrama) atau tempat hiburan yang menyediakan fasilitas musik berlaku ketentuan sebagai berikut:

- a. tempat ibadah, diperkenankan melaksanakan kegiatan peribadatan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan jumlah jema'ah paling banyak 50% (lima puluh persen) dari kapasitas tempat ibadahnya;
- b. akad pernikahan, diperkenankan untuk dilaksanakan tetap menerapkan protokol kesehatan dan jumlah tamu undangan paling banyak 30 (tiga puluh) undangan, sedangkan untuk resepsi pernikahan dengan tamu undangan terbatas dan waktu yang diatur sedemikian rupa dan harus seizing Satuan Tugas penanganan *Corona Virus Disease 2019* setempat;
- c. sekolah yang menggunakan sistem *Boarding School* (sekolah berasrama) antara lain seperti pondok pesantren diperkenankan untuk proses belajar dengan ketentuan tenaga pelajar menetap bersama di sekolah tersebut dan tidak diperkenankan menerima tamu dari pihak luar; dan
- d. tempat hiburan yang menyediakan fasilitas musik antara lain tempat karaoke dan resto *live* musik tidak diperkenankan beroperasi.

**KEENAM** : Kepada Kepala Pelaksana Badan Penanggulangan Bencana Daerah bersama Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Kepulauan Bangka Belitung bertugas untuk meningkatkan pengendalian sampai dengan penegakan hukum protokol kesehatan dalam peraturan perundang-undangan baik di tingkat provinsi maupun tingkat kabupaten/kota, dengan tetap melaksanakan koordinasi dengan Kepolisian Daerah Kepulauan Bangka Belitung, Komando Resor Militer 045/Garuda Jaya, Kejaksaan Tinggi Kepulauan Bangka Belitung, Pengadilan Tinggi Kepulauan Bangka Belitung dan Kepala Perangkat Daerah yang melaksanakan sub urusan bidang bencana dan yang menyelenggarakan pemerintahan bidang ketentraman, ketertiban umum dan perlindungan masyarakat (Satua Polisi Pamong Praja Kabupaten/Kota) di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

**KETUJUJUH** : Kepala Pelaksana Badan Penanggulangan Bencana Daerah bersama dengan Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Kepulauan Bangka Belitung wajib melaporkan hasil pelaksanaan tugasnya kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, sebagai dasar Gubernur Kepulauan Bangka Belitung melaporkan kepada Presiden/Pemerintah Pusat.

**KEDELAPAN** : Dalam hal terdapat pelanggaran yang tidak dilaksanakan dalam rangka pengendalian wabah penyakit menular *Corona Virus Disease 2019*, maka setiap pelanggaran akan diberikan sanksi administratif sampai dengan sanksi pidana berdasarkan:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 212 sampai dengan Pasal 218;
- b. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1984 tentang Wabah Penyakit Menular;



- c. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan;
- d. Peraturan Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Nomor 10 Tahun 2020 tentang Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Pencegahan dan Pengendalian *Corona Virus Disease* 2019 beserta Peraturan pelaksanaannya;
- e. Peraturan Daerah dan Peraturan Kepala Daerah Kabupaten/Kota; atau
- f. Ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya yang terkait.

**KESEMBILAN** : Pada saat Keputusan Gubernur ini mulai berlaku, Keputusan Gubernur Nomor: 188.44/681/BPBD/2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Mikro di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

**KESEPULUH** : Keputusan Gubernur ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 2 Agustus 2021.

Ditetapkan di Pangkalpinang  
pada tanggal 26 Juli 2021


 GUBERNUR  
 KEPULAUAN BANGKA BELITUNG,  
 ERZALDI ROSMAN

Tembusan disampaikan kepada Yth.:

1. Presiden Republik Indonesia.
2. Menteri Koordinator Bidang Politik Hukum dan Keamanan Republik Indonesia.
3. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia.
4. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia.
5. Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Republik Indonesia.
6. Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia.
7. Ketua Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
8. Wakil Gubernur Kepulauan Bangka Belitung.
9. Ketua Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten/Kota se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
10. Kepala Kepolisian Daerah Kepulauan Bangka Belitung.
11. Komandan Komando Resor Militer 045/Garuda Jaya.
12. Kepala Kejaksaan Tinggi Kepulauan Bangka Belitung.
13. Kepala Pengadilan Tinggi Kepulauan Bangka Belitung.