

- KODE UNIT** : **TIK.JK02.016.01**
- JUDUL UNIT** : **Mendisain Dan Membangun Server**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menentukan kompetensi yang diperlukan untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun sebuah server.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Memilih aplikasi untuk server	1.1 Kebutuhan pengguna terhadap aplikasi perangkat lunak diidentifikasi dan dianalisis sesuai dengan kebutuhan bisnis atau perusahaan. 1.2 Kebutuhan customer dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dari server. 1.3 Aplikasi yang tersedia dan Fitur atau kelebihan server diidentifikasi. 1.4 Aplikasi yang lain (alternatif ) didaftar berikut kebutuhan sistem dan jaringan serta analisis biaya dan keuntungannya. 1.5 Aplikasi untuk server dipilih berdasarkan kebutuhan proses saat ini.
02 Memilih Sistem Operasi untuk Jaringan	2.1 Kebutuhan dari Sistem operasi diidentifikasi berdasarkan kebutuhan server dan aplikasi yang akan dijalankan. 2.2 Sistem Operasi untuk jaringan yang relevan dianalisis berdasarkan kebutuhan proses, kebutuhan saat ini, dan kebutuhan masa yang akan datang. 2.3 Sistem Operasi untuk jaringan dipilih berdasarkan kebutuhan teknis dan bisnis.
03 Memilih Komponen Server	3.1 Komponen Server diidentifikasi mengacu kepada fitur kebutuhan aplikasi dan server. 3.2 Spesifikasi produk server, keterbatasan, dan kelemahan server diidentifikasi. 3.3 Ketergantungan sistem sesuai dengan kebutuhan diidentifikasi dan ditentukan.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	3.4 Alternatif penyelesaian yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi dan fitur server (termasuk analisis biaya / kelebihan) disiapkan.

### BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini didukung dengan tersedianya:
  - 2.1 Struktur organisasi perusahaan.
  - 2.2 SOP Perusahaan.
  - 2.3 Kebutuhan bisnis perusahaan.
  - 2.4 Aplikasi yang dibutuhkan untuk menjalankan bisnis perusahaan.

### PANDUAN PENILAIAN

#### 1. Pengetahuan dan keterampilan penunjang

Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- 1.1 Pengetahuan dasar
  - 1.1.1 Pengetahuan tentang Bisnis Perusahaan.
  - 1.1.2 Pengetahuan tentang Sistem Komputer dan Sistem Jaringan Komputer.
  - 1.1.3 Pengetahuan tentang Sistem Operasi Jaringan.
  - 1.1.4 Pengetahuan tentang produk produk vendor.
- 1.2 Keterampilan dasar
  - 1.2.1 Merancang kebutuhan sistem.
  - 1.2.2 Melakukan perencanaan kapasitas.
  - 1.2.3 Mengoperasikan perangkat lunak aplikasi untuk manajemen proyek.

#### 2. Konteks penilaian

Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal.

#### 3. Aspek penting penilaian

Aspek yang harus diperhatikan :

- 3.1 Kemampuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan bisnis perusahaan.
- 3.2 Kemampuan untuk menentukan dan mengkonfigurasi komponen server.
- 3.3 Kemampuan untuk memilih dan menentukan sistem Operasi Jaringan.

#### 4. Kaitan dengan unit-unit lainnya

- 4.1 Unit ini didukung oleh pengetahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:

- 4.1.1 TIK.JK03.004.01 Mengevaluasi produk dan perlengkapan vendor.
- 4.1.2 TIK.JK02.022.01 Membangun intranet (LAN).
- 4.1.3 TIK.JK02.005.01 Mendapatkan Komponen Sistem.
- 4.1.4 Mengkonfigurasi Sistem Operasi jaringan.

- 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

### Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	3
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	3
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3