



KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1, PANCORAN, JAKARTA SELATAN 12780 TELEPON(021) 79192438, 79192436;
FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS: www.bppk.kemenkeu.go.id

NOTA DINAS
NOMOR ND-458/PP.71/2021

Yth : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum
Dari : Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat
Sifat : Biasa
Lampiran : Satu Berkas
Hal : Permohonan Pengesahan KAP Program Pelatihan Jarak Jauh Enterprise
Architecture Berbasis TOGAF
Tanggal : 15 Maret 2021

Sehubungan dengan telah disusunnya desain pembelajaran untuk Pelatihan Jarak Jauh *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF Tahun Anggaran 2021, terlampir kami sampaikan konsep Kerangka Acuan Program (KAP) pelatihan jarak jauh tersebut untuk mendapat pengesahan dari Ibu.

Dapat kami sampaikan bahwa penyusunan desain pembelajaran dilakukan sesuai dengan Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor PER-4/PP/2017 tentang Pedoman Desain Pembelajaran di Lingkungan Kementerian Keuangan. Adapun desain pembelajaran untuk Program Pelatihan Jarak Jauh *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF Tahun Anggaran 2021 telah dibahas pada Rapat *Review* Desain Pembelajaran pada Senin, 22 Februari 2021 yang diselenggarakan secara *online* melalui tautan <https://zoom.us/j/2179192439>, sesuai dengan Undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum Nomor UND-107/PP.7/2021, UND-108/PP.7/2021, UND-109/PP.7/2021, dan UND-110/PP.7/2021 tanggal 15 Februari 2021 tentang Undangan Rapat *Review* Desain Pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Penyusunan *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF. Rapat dihadiri oleh perwakilan dari Pusat Sistem Informasi dan Teknologi Keuangan, *Central Transformation Office*, Biro Umum, dan Biro Organisasi dan Ketatalaksanaan - Sekretariat Jenderal (selaku unit pengguna), perwakilan dari Sekretariat Inspektorat Jenderal dan Inspektorat VI - Inspektorat Jenderal (selaku unit pengguna), perwakilan dari PT. Transforma Rekayasa dan Solusi (selaku narasumber), Widyaiswara pengelola program serta perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum. Selanjutnya, bersama ini juga kami sampaikan laporan Penyusunan Desain Pembelajaran untuk program pembelajaran dimaksud. Apabila Ibu tidak berpendapat lain, mohon perkenan Ibu untuk dapat mengesahkan konsep KAP terlampir.

Atas...

Atas perhatian dan perkenan Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Ditandatangani secara elektronik
Pandu Patriadi





**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM**

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1 PANCORAN, JAKARTA SELATAN
TELEPON (021) 7996109; FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS <http://www.bppk.kemenkeu.go.id>

LEMBAR PENGESAHAN DESAIN PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Heni Kartikawati
NIP : 19701218 199603 2 001
jabatan : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum

dengan ini menyatakan bahwa desain pembelajaran untuk Pelatihan sebagai berikut:

nama pelatihan : Pelatihan Jarak Jauh Enterprise Architecture Berbasis TOGAF
deskripsi : Pelatihan jarak jauh ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Keuangan, terutama Sekretariat Jenderal dan Inspektorat Jenderal, dalam melakukan penyusunan dan pengembangan *enterprise architecture* berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*) serta evaluasi penerapannya di lingkungan Kementerian Keuangan.

Materi program pembelajaran ini mencakup Pengantar *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF, Pengantar Permodelan *Architecture, Preliminary* dan Penyusunan Visi Arsitektur, Penyusunan Arsitektur Bisnis, Penyusunan Arsitektur Data, Penyusunan Arsitektur Aplikasi, Penyusunan Arsitektur Teknologi, Penyusunan *Roadmap* Arsitektur, Tata Kelola *Enterprise Architecture*, Penerapan *Enterprise Architecture* di Kementerian Keuangan. Untuk mengakomodir kebutuhan pendalaman materi yang berbeda antara peserta dengan latar belakang tugas dan fungsi sebagai penyusun/pengembang dan pengawas (auditor), maka metodologi pembelajaran dalam pelatihan jarak jauh ini menggunakan pendekatan spesialisasi di mana peserta akan dibagi ke dalam dua spesialisasi Penyusunan *Enterprise Architecture* (untuk Spesialis Penyusun/Pengembang), dan Audit *Enterprise Architecture* (untuk Spesialis Pengawas)

Selama proses pembelajaran peserta akan diberikan penugasan, mengikuti aktivitas pembelajaran, dan memperoleh penguasaan materi sehingga peserta dapat memperluas wawasannya dalam melakukan penyusunan dan pengembangan *enterprise architecture* berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*) dan/atau evaluasi penerapannya di lingkungan Kementerian Keuangan saat

kembali ke kantornya masing-masing. Untuk mengevaluasi pembelajaran peserta, peserta akan dievaluasi berdasarkan presentasi kelompok terkait studi kasus yang telah selesai dibahas oleh peserta.

Setelah mengikuti pelatihan jarak jauh ini, peserta diharapkan dapat melakukan penyusunan dan pengembangan *enterprise architecture* berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*) serta evaluasi penerapannya secara komprehensif di lingkungan Kementerian Keuangan, sesuai dengan tugas dan fungsinya, baik sebagai penyusun/pengembang maupun sebagai pengawas (auditor), sehingga dapat memberi nilai tambah pada organisasi.

jumlah hari : 10 hari

jumlah jam latihan : 83 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 15 Maret 2021
Kepala Pusat,



Heni Kartikawati
NIP 19701218 199603 2 001

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
Pelatihan Jarak Jauh <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	<p>Pelatihan jarak jauh ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Keuangan, terutama Sekretariat Jenderal dan Inspektorat Jenderal, dalam melakukan penyusunan dan pengembangan <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF (<i>The Open Group Architecture Framework</i>) serta evaluasi penerapannya di lingkungan Kementerian Keuangan.</p> <p>Materi program pembelajaran ini mencakup Pengantar <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF, Pengantar Permodelan <i>Architecture, Preliminary</i> dan Penyusunan Visi Arsitektur, Penyusunan Arsitektur Bisnis, Penyusunan Arsitektur Data, Penyusunan Arsitektur Aplikasi, Penyusunan Arsitektur Teknologi, Penyusunan <i>Roadmap</i> Arsitektur, Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>, Penerapan <i>Enterprise Architecture</i> di Kementerian Keuangan. Untuk mengakomodir kebutuhan pendalaman materi yang berbeda antara peserta dengan latar belakang tugas dan fungsi sebagai penyusun/pengembang dan pengawas (auditor), maka metodologi pembelajaran dalam pelatihan jarak jauh ini menggunakan pendekatan spesialisasi di mana peserta akan dibagi ke dalam dua spesialisasi Penyusunan <i>Enterprise Architecture</i> (untuk Spesialis Penyusun/Pengembang), dan Audit <i>Enterprise Architecture</i> (untuk Spesialis Pengawas)</p> <p>Selama proses pembelajaran peserta akan diberikan penugasan, mengikuti aktivitas pembelajaran, dan memperoleh pengayaan materi sehingga peserta dapat memperluas wawasannya dalam melakukan penyusunan dan pengembangan <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF (<i>The Open Group Architecture Framework</i>) dan/atau evaluasi penerapannya di lingkungan Kementerian Keuangan saat kembali ke kantornya masing-masing. Untuk mengevaluasi pembelajaran peserta, peserta akan dievaluasi berdasarkan presentasi kelompok terkait studi kasus yang telah selesai dibahas oleh peserta.</p> <p>Setelah mengikuti pelatihan jarak jauh ini, peserta diharapkan dapat melakukan penyusunan dan pengembangan <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF (<i>The Open Group Architecture Framework</i>) serta evaluasi penerapannya secara komprehensif di lingkungan Kementerian Keuangan, sesuai dengan tugas dan fungsinya, baik sebagai penyusun/pengembang maupun sebagai pengawas (auditor), sehingga dapat memberi nilai tambah pada organisasi.</p>

KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI

Pelatihan jarak jauh ini merupakan tindak lanjut dari hasil AKP Strategis unit Sekretariat Jenderal dan AKP Jabatan unit Inspektorat Jenderal. Dalam rangka mendukung sasaran strategis Sekretariat Jenderal, yaitu komunikasi publik yang efektif dan sistem informasi yang andal, Sekretariat Jenderal membutuhkan agar tersedianya SDM yang mampu menyusun dan mengelola *Enterprise Architecture* di Kementerian Keuangan. Sementara itu, dalam rangka mewujudkan kegiatan pengawasan yang memberi nilai tambah organisasi, Inspektorat Jenderal membutuhkan peningkatan kompetensi (teori dan praktik) pengawasan penyusunan *Enterprise Architecture* dengan *framework* TOGAF untuk para pengawas (auditor).

Adapun program pembelajaran ini dikembangkan sebagai salah satu bentuk tindak lanjut terhadap kebutuhan dimaksud. Untuk mengakomodir kebutuhan pendalaman materi yang berbeda antara peserta dengan latar belakang tugas dan fungsi sebagai penyusun/pengembang dan pengawas (auditor), maka metodologi pembelajaran dalam pelatihan jarak jauh ini menggunakan pendekatan spesialisasi di mana peserta akan dibagi ke dalam dua spesialisasi (penyusun/pengembang dan pengawas) untuk dapat mendalami ilmu sesuai spesialisasinya.

SASARAN (TARGET LEARNERS)

Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan, terutama:

- **Sekretariat Jenderal:** Aparatur Sipil Negara yang diproyeksikan akan ditugaskan untuk mengembangkan *Enterprise Architecture* Sekretariat Jenderal yang terintegrasi dengan Kementerian Keuangan.
- **Inspektorat Jenderal:** Aparatur Sipil Negara yang diproyeksikan akan ditugaskan untuk melakukan pengawasan teknis tertentu terkait teknologi informasi pada unit-unit di lingkungan Kementerian Keuangan.

MODEL PEMBELAJARAN

- TATAP MUKA (TM)
- NON TATAP MUKA (NTM)
 - e-Learning*
 - Bimbingan di tempat Kerja
 - Pelatihan Jarak Jauh
 - Magang
 - Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta

STANDAR KOMPETENSI

- a. menjabarkan *enterprise architecture* berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*);
 - b. menguraikan pemodelan dasar *enterprise architecture*;
 - c. menerangkan artefak terkait *preliminary* dan visi arsitektur;
 - d. menerangkan artefak terkait arsitektur bisnis;
 - e. menerangkan artefak terkait arsitektur data;
 - f. menerangkan artefak terkait arsitektur aplikasi;
 - g. menerangkan artefak terkait arsitektur teknologi;
 - h. menjabarkan *roadmap* arsitektur;
 - i. menjabarkan tata kelola *enterprise architecture*;
 - j. menceritakan penerapan *enterprise architecture* di Kementerian Keuangan;
- Spesialis Penyusun/Pengembang**
- k. menerapkan praktik penyusunan *enterprise architecture*

Spesialis Pengawas

- l. menerapkan praktik audit *enterprise architecture*

KOMPETENSI DASAR

- a. menjabarkan *enterprise architecture* berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*);
 - 1) menafsirkan definisi *enterprise architecture*;
 - 2) menceritakan urgensi penggunaan TOGAF dan *Archimate*;
 - 3) merinci komponen-komponen TOGAF sebagai *framework enterprise architecture*; dan
 - 4) menjabarkan tahapan penyusunan *enterprise architecture* berdasarkan TOGAF *Architecture Development Method* (ADM).
- b. menguraikan pemodelan dasar *enterprise architecture*;
 - 1) menerangkan dasar-dasar pemodelan *enterprise architecture*; dan
 - 2) mencontohkan model-model dasar dan alternatifnya dalam notasi *Archimate* dan *Business Process Model and Notation* (BPMN).
- c. menerangkan artefak terkait *preliminary* dan visi arsitektur;
 - 1) menerangkan prinsip arsitektur;
 - 2) menjabarkan *value chain*;
 - 3) menjabarkan *solution concept diagram*; dan
 - 4) menafsirkan *stakeholder map matrix*.
- d. menerangkan artefak terkait arsitektur bisnis;
 - 1) membedakan *service*, *function* dan *process*;
 - 2) menjabarkan dekomposisi proses bisnis;
 - 3) merinci aktor bisnis; dan
 - 4) menjabarkan pemodelan proses bisnis.

- e. menerangkan artefak terkait arsitektur data;
 - 1) menjelaskan konsep *enterprise data model*; dan
 - 2) menjabarkan hubungan data ke proses bisnis dan aplikasi.
- f. menerangkan artefak terkait arsitektur aplikasi;
 - 1) menerangkan portofolio aplikasi;
 - 2) menjabarkan interkoneksi antar aplikasi; dan
 - 3) menjabarkan hubungan aplikasi dengan proses bisnis.
- g. menerangkan artefak terkait arsitektur teknologi;
 - 1) menerangkan portofolio teknologi;
 - 2) menjabarkan arsitektur infrastruktur jaringan; dan
 - 3) menjabarkan arsitektur infrastruktur *data center*.
- h. menjabarkan *roadmap* arsitektur;
 - 1) menafsirkan analisis kesenjangan per *domain*;
 - 2) menjabarkan portofolio program dan inisiatif; dan
 - 3) menjabarkan *roadmap* arsitektur.
- i. menjabarkan tata kelola *enterprise architecture*;
 - 1) menerangkan konsep organisasi pengelolaan *enterprise architecture*; dan
 - 2) menjabarkan proses *good practices* pengelolaan *enterprise architecture*.
- j. menceritakan penerapan *enterprise architecture* di Kementerian Keuangan;
 - 1) menerangkan penggunaan *Microsoft Visio*;
 - 2) mengemukakan konsep *enterprise architecture* di Kementerian Keuangan;
 - 3) menjabarkan implementasi dan *current issue enterprise architecture* di Kementerian Keuangan; dan
 - 4) menerangkan *reference architecture*.

Spesialis Penyusun/Pengembang

- k. menerapkan praktik penyusunan *enterprise architecture*
 - 1) menceritakan tentang *vision*;
 - 2) melakukan penyusunan *business architecture*;
 - 3) melakukan penyusunan *data architecture*;
 - 4) melakukan penyusunan *application architecture*; dan
 - 5) melakukan penyusunan *technology architecture*.

Spesialis Pengawas

- k. menerapkan praktik audit *enterprise architecture*
 - 1) menerangkan metodologi audit *enterprise architecture*;
 - 2) melakukan audit *enterprise architecture domain* dan *roadmap* (menggunakan pendekatan *enterprise architecture validation*); dan
 - 3) melakukan audit *enterprise architecture governance*.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN							
No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen /Urutan	
			TM	NTM	TOTAL		
1	Mata Pelajaran Pokok	a. Pengantar <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF	-	5	5	1	
		b. Pengantar Permodelan <i>Architecture</i>	-	4	4	2	
		c. <i>Preliminary</i> dan Visi Arsitektur	-	5	5	3	
		d. Penyusunan Arsitektur Bisnis	-	5	5	4	
		e. Penyusunan Arsitektur Data	-	5	5	5	
		f. Penyusunan Arsitektur Aplikasi	-	5	5	6	
		g. Penyusunan Arsitektur Teknologi	-	5	5	7	
		h. Penyusunan <i>Roadmap</i> Arsitektur	-	5	5	8	
		i. Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>	-	8	8	9	
		j. Penerapan <i>Enterprise Architecture</i> di Kementerian Keuangan	-	8	8	10	
		Spesialis Penyusun/Pengembang					
		k. Penyusunan <i>Enterprise Architecture</i>	-	28	28	11	
Spesialis Pengawas							
k. Audit <i>Enterprise Architecture</i>	-	28	28	11			
2	Mata Pelajaran Penunjang	-	-	-	-		
3	Ceramah	-	-	-	-		
4	PKL	-	-	-	-		
5	Outbound	-	-	-	-		
6	MFD	-	-	-	-		
7	Pengarahan Program	-	-	-	-		
8	<i>Action Learning</i>	-	-	-	-		
TOTAL JP			83 JP				

LAMA WAKTU UJIAN	30 menit per kelompok	
DILAKSANAKAN DALAM <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Non Tatap Muka : 10 hari <input type="checkbox"/> Tatap Muka Virtual : 10 hari <input type="checkbox"/> <i>Action Learning</i> : - hari <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri : - hari - Tatap Muka : - hari 	10 hari	
JENIS DAN JENJANG PROGRAM		
Pelatihan Jarak Jauh <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF ini berjenjang lanjutan.		
PERSYARATAN PESERTA		
Administrasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan, khususnya di lingkungan Sekretariat Jenderal dan Inspektorat Jenderal, yang ditugaskan oleh unit yang bersangkutan dan/atau Tim arsitek bisnis dan TIK Kementerian Keuangan (Pengelola IT dan Pengelola Organisasi) di lingkungan Kementerian Keuangan; 2. Pendidikan formal minimal Diploma III; 3. Pangkat /Golongan minimal Pengatur (II/c). Kompetensi <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk Spesialisasi Penyusun/Pengembang, memiliki tugas dan fungsi dan/atau menguasai proses bisnis organisasi dan/atau penyusunan <i>Enterprise Architecture</i> dan memiliki kemampuan IT untuk melakukan penyusunan <i>Enterprise Architecture</i> tersebut; 2. Untuk Spesialisasi Pengawas: memiliki tugas dan fungsi dan/atau akan diproyeksikan untuk melakukan pengawasan penyusunan <i>Enterprise Architecture</i> unit Eselon I Kementerian Keuangan dan memiliki kemampuan IT untuk melakukan pengawasan penyusunan <i>Enterprise Architecture</i> tersebut. Lain-lain <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai akses terhadap komputer/laptop dan jaringan internet selama pembelajaran; 2. Karena pelatihan membutuhkan banyak praktik, peserta diwajibkan menggunakan <i>dual screen</i> agar dapat fokus melakukan praktik dan mengikuti sesi <i>synchronous</i> maya. Kepada unit asal peserta agar dapat memfasilitasi peserta pelatihan dengan komputer/laptop tambahan untuk mendukung proses pembelajaran. 		
KUALIFIKASI PENGAJAR		
Umum <ol style="list-style-type: none"> 1) Pendidikan Minimal Sarjana (Strata-1); 2) Mempunyai Pengalaman Mengajar; 		

- 3) Ditetapkan dengan Keputusan Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum.

Khusus

- 1) Menguasai materi yang akan diajarkan/memiliki keahlian tertentu, khususnya mengenai Penyusunan dan Audit *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*);
- 2) Memiliki keahlian tertentu khususnya dalam mata pelajaran yang akan diberikan;
- 3) Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta;
- 4) Mempunyai pengalaman mengajar.

Lain-lain

- 1) Untuk mata diklat/mata pelajaran dengan praktik dapat menggunakan asisten pengajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Jumlah asisten dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan ketentuan maksimal 5 orang asisten untuk 30 orang peserta;
- 2) Mata Pelajaran Penyusunan *Enterprise Architecture* pada Spesialis Penyusun/Pengembang dan Audit *Enterprise Architecture* pada Spesialis Pengawas memiliki sesi *content development* atau praktik sebagaimana terlampir dalam *rundown* dan skenario pembelajaran di bagian akhir KAP ini sehingga dapat menggunakan asisten pengajar dalam proses pembelajaran.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Evaluasi Penyelenggaraan Tertulis dan Evaluasi Tatap Muka serta Evaluasi Pengajar Tertulis/*Online*

EVALUASI LEVEL 2

Nilai Aktivitas, Nilai Kuis, Nilai Penyelesaian Tugas dan Ujian Komprehensif (Praktik), dengan komponen penilaian sebagai berikut:

Komponen Penilaian:

$$\begin{aligned}
 NA &= [(a \times \sum NT) + (b \times NK)] \\
 &= [(40\% \times \sum NT) + (60\% \times \text{Presentasi Penyelesaian Studi Kasus})]
 \end{aligned}$$

Keterangan:

a = bobot nilai tertimbang

b = bobot nilai studi kasus

Catatan:

- Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk setiap kegiatan/aktivitas belajar sesuai dengan rencana *rundown*/skenario pembelajaran.
- Nilai aktivitas minimal 80

Ujian komprehensif (Praktik) berupa presentasi penyelesaian studi kasus dengan alokasi waktu:

- Persiapan 30 menit untuk seluruh kelompok;

- Presentasi 30 menit per kelompok.

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

- 1) *Online materials*
- 2) Rencana *Rundown* dan Skenario Pembelajaran
- 3) Kebutuhan lain sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan pelatihan
- 4) Lain-Lain

Proses Pembelajaran selama pandemi COVID-19:

- a. Dalam rangka memenuhi kebutuhan pengembangan kompetensi sumber daya manusia aparatur dalam masa pandemi COVID-19 dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keamanan peserta, pengajar, dan penyelenggara pelatihan, maka dikembangkan metode Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) berdasarkan:
 - Surat Edaran Menteri Keuangan Nomor SE-22/MK.1/2020 tentang Sistem Kerja Kementerian Keuangan pada Masa Transisi dalam Tatanan Normal Baru;
 - Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor KEP-82/PP/2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (*Distance Learning*) di Lingkungan Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan.
- b. Dalam melaksanakan program pembelajaran, bentuk pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan PJJ dengan komposisi mata pelajaran sebagai berikut:

No.	Mata Pelajaran	Jam Pelajaran		
		TM <i>Virtual</i>	NTM	Total
1.	Pengantar <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF	3	2	5
2.	Pengantar Permodelan <i>Architecture</i>	3	1	4
3.	<i>Preliminary</i> dan Visi Arsitektur	3	2	5
4.	Penyusunan Arsitektur Bisnis	3	2	5
5.	Penyusunan Arsitektur Data	3	2	5
6.	Penyusunan Arsitektur Aplikasi	3	2	5
7.	Penyusunan Arsitektur Teknologi	3	2	5
8.	Penyusunan <i>Roadmap</i> Arsitektur	3	2	5
9.	Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>	5	3	8
10.	Penerapan <i>Enterprise Architecture</i> di Kementerian Keuangan	5	3	8
11.	Spesialis Penyusun/Pengembang	15	13	28

	Penyusunan <i>Enterprise Architecture</i>			
11.	Spesialis Pengawas Audit <i>Enterprise Architecture</i>	15	13	28
	TOTAL	49	34	83

- c. Dalam melaksanakan PJJ, skenario pada pembelajaran ini dapat mengacu tapi tidak terbatas pada:
- *Self-Study*: Pembelajaran mandiri secara terprogram dengan memanfaatkan bahan pembelajaran pada LMS yang dapat dipelajari berulang dengan membaca bahan ajar dan referensi lainnya, menonton video, mendengarkan *podcast*, dan lain-lain;
 - *Virtual Classroom*: Pembelajaran peserta di kelas *virtual*, baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui *video conference*, *audio conference*, *chatting*, dan lain-lain;
 - *Content Development*: Pembelajaran peserta dengan melakukan pengembangan atau pengayaan materi belajar baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui membaca referensi/artikel/berita lainnya, menonton video berita, mendengarkan radio, dan lain-lain;
 - *Group Discussion*: Pembelajaran pendalaman materi secara terbimbing pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui *video conference*, *audio conference*, *chatting*, dan lain-lain;
 - *Learning Journal Report*: Pembelajaran reflektif peserta yang dituangkan dalam *learning journal* dan disampaikan melalui LMS, email, atau media pengiriman lainnya;
 - *Learning Feedback*: Penilaian dan umpan balik dari pengampu materi (fasilitator) terhadap tugas-tugas peserta pada LMS atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui *podcast*, *email*, *chat*, dan lain-lain; (sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 23/K.1/HKM.02.3/2020 Tentang Panduan Teknis Penyusunan Perencanaan Pelatihan, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penyusunan Skenario Pembelajaran, Serta Kehadiran dan Partisipasi Dalam Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)).
- d. Rincian Skenario Pembelajaran merupakan dokumen dinamis yang digunakan sebagai acuan Pusdiklat/BDK untuk mengelola proses pembelajaran di kelas.
- e. Skenario Pembelajaran dapat mengacu pada konsep lampiran dari KAP ini dan dapat disesuaikan berdasarkan kesepakatan antara pengajar dan penyelenggara dan ditetapkan pada rapat persiapan pelatihan. Pembaruan Skenario Pembelajaran disahkan dan ditetapkan oleh Kepala Bidang Penyelenggaraan Pusdiklat Keuangan Umum atau Kepala Balai Diklat Keuangan untuk penyelenggaraan pelatihan di daerah.

Keterangan:

1. Program pelatihan ini merupakan desain pembelajaran baru untuk memenuhi hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran unit Inspektorat Jenderal dan Direktorat Jenderal Perbendaharaan untuk tahun 2020. Adapun konsep KAP disusun berdasarkan hasil rapat penyusunan desain pembelajaran tanggal 10 Juni 2020 yang dihadiri oleh perwakilan dari Bagian SGM, Inspektorat VI, Inspektorat VII, dan BOAHP – Inspektorat Jenderal (selaku unit pengguna), perwakilan dari Bagian SDM dan Direktorat Sistem Perbendaharaan – Direktorat Jenderal Perbendaharaan

(selaku unit pengguna), perwakilan dari Transforma (selaku narasumber), Widyaiswara pengelola program serta perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum. Finalisasi desain pembelajaran dilakukan lebih lanjut melalui koordinasi informal dengan Widyaiswara Pengelola Program. (RAW)

2. Revisi I: KAP disusun berdasarkan Format Kerangka Acuan Program disusun sesuai dengan Peraturan Kepala Badan Nomor PER-4/PP/2017 tentang Pedoman Desain Pembelajaran di Lingkungan Kementerian Keuangan. KAP ini juga disusun sesuai dengan panduan penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor KEP-82/PP/2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (*Distance Learning*) di Lingkungan Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan. Perubahan terhadap desain pembelajaran meliputi: perubahan nama pelatihan, penambahan dan penyesuaian pada beberapa kompetensi dasar, perubahan pada target peserta dan persyaratan peserta, dan penyesuaian pada skenario pembelajaran terutama pada mata pelajaran Penyusunan *Enterprise Architecture* dan Audit *Enterprise Architecture*.

Konsep KAP disusun berdasarkan hasil Rapat *Review* Desain Pembelajaran pada Senin, 22 Februari 2021 yang diselenggarakan secara *online* melalui tautan <https://zoom.us/j/2179192439>, sesuai dengan Undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum Nomor UND-107/PP.7/2021, UND-108/PP.7/2021, UND-109/PP.7/2021, dan UND-110/PP.7/2021 tanggal 15 Februari 2021 tentang Undangan Rapat *Review* Desain Pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Penyusunan *Enterprise Architecture* Berbasis TOGAF. Rapat dihadiri oleh perwakilan dari Pusat Sistem Informasi dan Teknologi Keuangan, *Central Transformation Office*, Biro Umum, dan Biro Organisasi dan Ketatalaksanaan - Sekretariat Jenderal (selaku unit pengguna), perwakilan dari Sekretariat Inspektorat Jenderal dan Inspektorat VI - Inspektorat Jenderal (selaku unit pengguna), perwakilan dari PT. Transforma Rekayasa dan Solusi (selaku narasumber), Widyaiswara pengelola program serta perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum. Finalisasi desain pembelajaran dilakukan lebih lanjut melalui koordinasi informal dengan Widyaiswara Pengelola Program dengan mempertimbangkan ketentuan pencegahan wabah pandemi COVID-19. (RAW)

Jakarta, 15 Maret 2021

Kepala Pusdiklat,



Heni Kartikawati

NIP 19701218 199603 2 001

**RENCANA RUNDOWN
PELATIHAN JARAK JAUH
ENTERPRISE ARCHITECTURE BERBASIS TOGAF**

NO	MATA PELAJARAN	JP			AKTIVITAS	HARI	REKOMENDASI NARASUMBER
		ASYNCH-MANDIRI	ASYNCH-COLLAB	SYNCH-MAYA			
1	Pengantar <i>Enterprise Architecture</i> Berbasis TOGAF	2			<i>Self-Study</i>	H1	PT. Transforma Rekayasa dan Solusi
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H1	
2	Pengantar Permodelan <i>Architecture</i>	1			<i>Self-Study</i>	H1	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H1	
3	<i>Preliminary</i> dan Visi Arsitektur	2			<i>Self-Study</i>	H2	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H2	
4	Penyusunan Arsitektur Bisnis	2			<i>Self-Study</i>	H2	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H2	
5	Penyusunan Arsitektur Data	2			<i>Self-Study</i>	H3	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H3	
6	Penyusunan Arsitektur Aplikasi	2			<i>Self-Study</i>	H3	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H3	
7	Penyusunan Arsitektur Teknologi	2			<i>Self-Study</i>	H4	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H4	
8	Penyusunan <i>Roadmap</i> Arsitektur	2			<i>Self-Study</i>	H4	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H4	
9	Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>	3			<i>Self-Study</i>	H5	
				5	<i>Virtual Classroom</i>	H5	
10	Penerapan <i>Enterprise Architecture</i> di Kementerian Keuangan	3			<i>Self-Study</i>	H6	Pusat Sistem Informasi dan Teknologi Keuangan - Sekretariat Jenderal
				5	<i>Virtual Classroom</i>	H6	
11	Spesialis Penyusun/Pengembang Penyusunan <i>Enterprise Architecture</i>	2			<i>Self-Study</i>	H7	PT. Transforma Rekayasa dan Solusi
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H7	
		3			<i>Content Development</i>	H7	
				2	<i>Learning Feedback & Group Discussion</i>	H7	
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H8	
		3			<i>Self-Study</i>	H8	
				2	<i>Virtual Classroom</i>	H8	
		1			<i>Learning Journal</i>	H8	

NO	MATA PELAJARAN	JP			AKTIVITAS	HARI	REKOMENDASI NARASUMBER
		ASYNCH-MANDIRI	ASYNCH-COLLAB	SYNCH-MAYA			
					<i>Report</i>		
		4			<i>Content Development</i>	H9	
				5	<i>Learning Feedback & Group Discussion</i>	H9	
11	Spesialis Pengawas <i>Audit Enterprise Architecture</i>	2			<i>Self-Study</i>	H7	PT. Transforma Rekayasa dan Solusi
				3	<i>Virtual Classroom</i>	H7	
		3			<i>Content Development</i>	H7	
				2	<i>Learning Feedback & Group Discussion</i>	H7	
				3	<i>Learning Feedback & Group Discussion</i>	H8	
		3			<i>Self-Study</i>	H8	
				2	<i>Virtual Classroom</i>	H8	
		1			<i>Learning Journal Report</i>	H8	
		4			<i>Content Development</i>	H9	
					5	<i>Learning Feedback & Group Discussion</i>	

Catatan:

Mata Pelajaran Penyusunan *Enterprise Architecture* pada Spesialis Penyusun/Pengembang dan Audit *Enterprise Architecture* pada Spesialis Pengawas memiliki sesi *content development* atau praktik sehingga dapat menggunakan asisten pengajar untuk mendukung kebutuhan pembelajaran. Jumlah asisten dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan ketentuan maksimal 5 orang asisten untuk 30 orang peserta.

Kepala Bidang
Perencanaan dan Pengembangan Diklat,



Pandu Patriadi
NIP 1965016 199103 1 001

RENCANA SKENARIO PEMBELAJARAN
PELATIHAN JARAK JAUH
ENTERPRISE ARCHITECTURE BERBASIS TOGAF

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
1.	Pembukaan dan Pengarahan Program	Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Peserta menyimak pembukaan dan pengarahan program 		<ul style="list-style-type: none"> KLC/zoom/media lainnya 	15 menit	Hari ke-1
2.	a. menjabarkan <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF (<i>The Open Group Architecture Framework</i>); 1) menafsirkan definisi <i>enterprise architecture</i> ; 2) menceritakan urgensi penggunaan TOGAF dan <i>Archimate</i> ; 3) merinci komponen-komponen TOGAF sebagai <i>framework enterprise architecture</i> ; dan 4) menjabarkan tahapan penyusunan <i>enterprise architecture</i> berdasarkan TOGAF <i>Architecture Development Method (ADM)</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints enterprise architecture</i> berbasis TOGAF Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-1
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-1

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<p><i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta</p> <ul style="list-style-type: none"> Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 				
3.	<p>b. menguraikan pemodelan dasar <i>enterprise architecture</i>;</p> <p>1) menerangkan dasar-dasar pemodelan <i>enterprise architecture</i>; dan</p> <p>2) mencontohkan model-model dasar dan alternatifnya dalam notasi <i>Archimate</i> dan <i>Business Process Model and Notation</i> (BPMN).</p>	<p>Self-Study (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> pemodelan dasar <i>enterprise architecture</i> Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang pemodelan dasar <i>enterprise architecture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	1	Hari ke-1
		<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi pemodelan dasar <i>enterprise architecture</i> dan memperdalam 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-1

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		materi yang belum dikuasai oleh peserta <ul style="list-style-type: none"> Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 				
4.	c. menerangkan artefak terkait <i>preliminary</i> dan visi arsitektur; <ol style="list-style-type: none"> menerangkan prinsip arsitektur; menjabarkan <i>value chain</i>; menjabarkan <i>solution concept diagram</i>; dan menafsirkan <i>stakeholder map matrix</i>. 	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> artefak terkait <i>preliminary</i> dan visi arsitektur Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang artefak terkait <i>preliminary</i> dan visi arsitektur 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-2
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi artefak terkait <i>preliminary</i> dan visi arsitektur dan memperdalam materi yang belum dikuasai 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-2

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<p>oleh peserta</p> <ul style="list-style-type: none"> Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 				
5.	d. menerangkan artefak terkait arsitektur bisnis; 1) membedakan <i>service, function</i> dan <i>process</i> ; 2) menjabarkan dekomposisi proses bisnis; 3) merinci aktor bisnis; dan 4) menjabarkan pemodelan proses bisnis.	<p>Self-Study (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> artefak terkait arsitektur bisnis Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang artefak terkait artefak terkait arsitektur bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-2
		<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi artefak terkait arsitektur bisnis dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-2

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		memperdalam materi				
6.	e. menerangkan artefak terkait arsitektur data; 1) menjelaskan konsep <i>enterprise data model</i> ; dan 2) menjabarkan hubungan data ke proses bisnis dan aplikasi.	<p>Self-Study (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> artefak terkait arsitektur data Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang artefak terkait arsitektur data 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-3
		<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi artefak terkait arsitektur data dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> .	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-3

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
7.	f. menerangkan artefak terkait arsitektur aplikasi; 1) menerangkan portofolio aplikasi; 2) menjabarkan interkoneksi antar aplikasi; dan 3) menjabarkan hubungan aplikasi dengan proses bisnis.	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> artefak terkait arsitektur aplikasi Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang artefak terkait arsitektur aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-3
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi artefak terkait arsitektur aplikasi dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-3

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
8.	g. menerangkan artefak terkait arsitektur teknologi; 1) menerangkan portofolio teknologi; 2) menjabarkan arsitektur infrastruktur jaringan; dan 3) menjabarkan arsitektur infrastruktur <i>data center</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> artefak terkait arsitektur teknologi Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang artefak terkait arsitektur teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-4
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi artefak terkait arsitektur teknologi dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-4

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
9.	h. menjabarkan <i>roadmap</i> arsitektur; 1) menafsirkan analisis kesenjangan per <i>domain</i> ; 2) menjabarkan portofolio program dan inisiatif; dan 3) menjabarkan <i>roadmap</i> arsitektur.	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints roadmap</i> arsitektur Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang <i>roadmap</i> arsitektur 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-4
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi <i>roadmap</i> arsitektur dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-4

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
10.	i. menjabarkan tata kelola <i>enterprise architecture</i> ; 1) menerangkan konsep organisasi pengelolaan <i>enterprise architecture</i> ; dan 2) menjabarkan proses <i>good practices</i> pengelolaan <i>enterprise architecture</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> tata kelola <i>enterprise architecture</i> Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang tata kelola <i>enterprise architecture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	3	Hari ke-5
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi tata kelola <i>enterprise architecture</i> dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	5	Hari ke-5

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
11.	j. menceritakan penerapan <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan; 1) menerangkan penggunaan <i>Microsoft Visio</i> ; 2) mengemukakan konsep <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan; 3) menjabarkan implementasi dan <i>current issue enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan; dan 4) menerangkan <i>reference architecture</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> penerapan <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang penerapan <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	3	Hari ke-6
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi penerapan <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	5	Hari ke-6

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
12.	Spesialis Penyusun/Pengembang k. menerapkan praktik penyusunan <i>enterprise architecture</i> 1) menceritakan tentang <i>vision</i> ; 2) melakukan penyusunan <i>business architecture</i> ; 3) melakukan penyusunan <i>data architecture</i> ; 4) melakukan penyusunan <i>application architecture</i> ; dan 5) melakukan penyusunan <i>technology architecture</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints Vision, Business Architecture, Data Architecture</i> Pengajar memberikan definisi terkait <i>Vision, Business Architecture, Data Architecture</i> Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang <i>Vision, Business Architecture, Data Architecture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	2	Hari ke-7
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi <i>Vision, Business Architecture, Data Architecture</i> dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-7

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		diskusi untuk memperdalam materi				
		<p>Content Development (Asynchronous Kolaboratif)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta mengerjakan penugasan (studi kasus) yang diberikan oleh pengajar secara berkelompok 	Penyelesaian penugasan (studi kasus) oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>google drive</i>/ media lainnya 	3	Hari ke-7
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta mempresentasikan hasil penugasan pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil penugasan tanya jawab/diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai presentasi tugas Nilai Aktivitas selama sesi <i>synchronous</i> maya 	<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>zoom</i>/ media lainnya 	2	Hari ke-7
		<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi <i>Application Architecture</i> dan <i>Technology Architecture</i> dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	3	Hari ke-8

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		diskusi untuk memperdalam materi				
		<p>Self-Study (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints Application Architecture</i> dan <i>Technology Architecture</i> • Pengajar memberikan definisi terkait <i>Application Architecture</i> dan <i>Technology Architecture</i> • Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta • Belajar mandiri tentang <i>Application Architecture</i> dan <i>Technology Architecture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Persentase bahan pembelajaran yang dibuka • Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Google Classroom • Google Drive • media lainnya 	3	Hari ke-8
		<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memberikan mini kuis/ <i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta • Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi <i>Application Architecture</i> dan <i>Technology Architecture</i> dan 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Google Classroom • Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams • media lainnya 	2	Hari ke-8

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<p>memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta</p> <ul style="list-style-type: none"> Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 				
		<p>Learning Journal Report (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta membuat <i>learning journal report</i> yang berisi refleksi mereka terkait dengan aktivitas pembelajaran dan proses pengerjaan tugas secara berkelompok <i>learning journal report</i> dimaksud mencakup apa saja yang telah mereka pelajari dan kontribusi mereka terhadap penugasan kelompok 	Penyelesaian <i>learning journal report</i> oleh tiap peserta	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	1	Hari ke-8
		<p>Content Development (Asynchronous Kolaboratif)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta mengerjakan penugasan (studi kasus) yang diberikan oleh pengajar secara berkelompok 	Penyelesaian penugasan (studi kasus) oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>google drive</i>/ media lainnya 	4	Hari ke-9
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta mempresentasikan hasil penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai presentasi tugas Nilai Aktivitas selama sesi <i>synchronous maya</i> 	<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>zoom</i>/ media lainnya 	5	Hari ke-9

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<ul style="list-style-type: none"> • pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil penugasan • tanya jawab/diskusi 				
13.	Spesialis Pengawas k. menerapkan praktik audit <i>enterprise architecture</i> 1) menerangkan metodologi audit <i>enterprise architecture</i> ; 2) melakukan audit <i>enterprise architecture domain</i> dan <i>roadmap</i> (menggunakan pendekatan <i>enterprise architecture validation</i>); dan 3) melakukan audit <i>enterprise architecture governance</i> .	Self-Study (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> metodologi audit EA, Audit EA Domain + Roadmap (menggunakan pendekatan EA Validation) • Pengajar memberikan definisi terkait metodologi audit EA, Audit EA Domain + Roadmap (menggunakan pendekatan EA Validation) • Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta • Belajar mandiri tentang metodologi audit EA, Audit EA Domain + Roadmap (menggunakan pendekatan EA Validation) 	<ul style="list-style-type: none"> • Persentase bahan pembelajaran yang dibuka • Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Google Classroom • Google Drive • media lainnya 	2	Hari ke-7
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memberikan mini kuis/<i>assessment</i> 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Google Classroom • Zoom Cloud 	3	Hari ke-7

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta <ul style="list-style-type: none"> • Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi metodologi audit EA, Audit EA Domain + Roadmap (menggunakan pendekatan EA Validation) dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta • Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 		Meeting/ Microsoft Teams <ul style="list-style-type: none"> • media lainnya 		
		Content Development (Asynchronous Kolaboratif) <ul style="list-style-type: none"> • peserta mengerjakan penugasan (studi kasus) yang diberikan oleh pengajar secara berkelompok 	Penyelesaian penugasan (studi kasus) oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • KLC/google drive/ media lainnya 	3	Hari ke-7
		Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> • peserta mempresentasikan hasil penugasan • pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil penugasan • tanya jawab/diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai presentasi tugas • Nilai Aktivitas selama sesi <i>synchronous</i> maya 	<ul style="list-style-type: none"> • KLC/zoom/ media lainnya 	2	Hari ke-7
		Virtual Classroom (Synchronous Maya)	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Google Classroom 	3	Hari ke-8

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/ <i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi Audit <i>Enterprise Architecture Governance</i> dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 		<ul style="list-style-type: none"> Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 		
		<p>Self-Study (Asynchronous Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait <i>keypoints</i> Audit <i>Enterprise Architecture Governance</i> Pengajar memberikan definisi terkait Audit <i>Enterprise Architecture Governance</i> Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun <i>slide</i> yang memancing keingintahuan peserta Belajar mandiri tentang Audit <i>Enterprise Architecture Governance</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Persentase bahan pembelajaran yang dibuka Skor soal kuis atau pre-post test 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	3	Hari ke-8

No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		Virtual Classroom (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan mini kuis/ <i>assessment</i> untuk mengecek pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta Pengajar menyampaikan <i>overview</i> materi Audit <i>Enterprise Architecture Governance</i> dan memperdalam materi yang belum dikuasai oleh peserta Sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam materi 	Nilai aktivitas selama sesi <i>virtual classroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Zoom Cloud Meeting/ Microsoft Teams media lainnya 	2	Hari ke-8
		Learning Journal Report (Asynchronous Mandiri) <ul style="list-style-type: none"> peserta membuat <i>learning journal report</i> yang berisi refleksi mereka terkait dengan aktivitas pembelajaran dan proses pengerjaan tugas secara berkelompok <i>learning journal report</i> dimaksud mencakup apa saja yang telah mereka pelajari dan kontribusi mereka terhadap penugasan kelompok 	Penyelesaian <i>learning journal report</i> oleh tiap peserta	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Google Classroom Google Drive media lainnya 	1	Hari ke-8
		Content Development (Asynchronous Kolaboratif)	Penyelesaian penugasan	<ul style="list-style-type: none"> KLC/ <i>google drive/ media</i> 	4	Hari

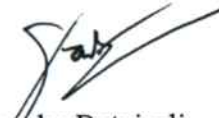
No.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Kegiatan/Aktivitas Belajar	Penugasan Evaluasi Hasil Belajar	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<ul style="list-style-type: none"> peserta mengerjakan penugasan (studi kasus) yang diberikan oleh pengajar secara berkelompok 	(studi kasus) oleh peserta	lainnya		ke-9
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> peserta mempresentasikan hasil penugasan pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil penugasan tanya jawab/diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Nilai presentasi tugas Nilai Aktivitas selama sesi <i>synchronous</i> maya 	<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>zoom</i>/media lainnya 	5	Hari ke-9
14.	Ujian Komprehensif (Praktik)	<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta melakukan Ujian komprehensif berupa presentasi secara berkelompok terkait penyelesaian studi kasus 		<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>quizizz</i>/media lainnya 	30 menit untuk tiap grup	Hari ke-10
15.	Evaluasi Tatap Muka dan Penutupan	<p>Virtual Classroom (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta mengikuti evaluasi tatap muka dan penutupan 		<ul style="list-style-type: none"> KLC/<i>zoom</i>/media lainnya 	15 menit	Hari ke-10

Keterangan:

- Sesi *Synchronous Maya (Virtual Classroom, Learning feedback & Group Discussion)* akan dilakukan secara *real time* dengan tutor yang ditunjuk oleh Pusdiklat Keuangan Umum;
- Rundown* dan Skenario Pembelajaran ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Kerangka Acuan Program untuk dapat dijadikan acuan;

- Mata Pelajaran Penyusunan *Enterprise Architecture* pada Spesialis Penyusun/Pengembang dan Audit *Enterprise Architecture* pada Spesialis Pengawas memiliki sesi *content development* atau praktik sehingga dapat menggunakan asisten pengajar untuk mendukung kebutuhan pembelajaran. Jumlah asisten dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan ketentuan maksimal 5 orang asisten untuk 30 orang peserta.

Kepala Bidang
Perencanaan dan Pengembangan Diklat,



Pandu Patriadi
NIP 1965016 199103 1 001