



KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA

**KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM
KEMENTERIAN HUKUM**

NOMOR SDM-19.SM.02.02 TAHUN 2026

**TENTANG
PEDOMAN PENYELENGGARAAN
PELATIHAN TEKNIS PENGEMBANGAN APLIKASI DAN *SOFTWARE***

**KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM
KEMENTERIAN HUKUM,**

- Menimbang : a. bahwa dalam menyelenggarakan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* perlu adanya Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum Kementerian Hukum tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software*;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 196, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6820);
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6897);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 63, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6037) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 68, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6477);
4. Peraturan Presiden Nomor 82 Tahun 2023 tentang Percepatan Transformasi Digital dan Keterpaduan Layanan Digital Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 159);
5. Peraturan Presiden Nomor 155 tahun 2024 tentang Kementerian Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 351);
6. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 832);
7. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2026 tentang Pelaksanaan Pengembangan Kompetensi melalui Sistem Pembelajaran Terintegrasi di Bidang Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 14);

8. Peraturan Menteri Hukum Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2026 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pelatihan Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 39);
9. Keputusan Menteri Hukum Nomor M.HH-8.PR.01.03 Tahun 2025 tentang Peta Jalan Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Bidang Hukum Tahun 2025 – 2029;
10. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM KEMENTERIAN HUKUM TENTANG PEDOMAN PENYELENGGARAAN PELATIHAN TEKNIS PENGEMBANGAN APLIKASI DAN *SOFTWARE*.
- KESATU : Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* menggunakan Model Pembelajaran Klasikal/ PJJ / *Blended Learning*.
- KEDUA : Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KETIGA : Pedoman ini sebagai acuan dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* baik diselenggarakan oleh BPSDM Hukum dan atau Balai Pelatihan Hukum.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di Depok
pada tanggal 20 Februari 2026
KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

Tembusan :

1. Menteri Hukum;
2. Kepala Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia;
3. Wakil Menteri Hukum;
4. Sekretaris Jenderal Kementerian Hukum;
5. Inspektur Jenderal Kementerian Hukum.

LAMPIRAN I
KEPUTUSAN KEPALA BPSDM HUKUM
NOMOR : SDM-19.SM.02.02 TAHUN 2026
TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

PEDOMAN PENYELENGGARAAN
PELATIHAN TEKNIS PENGEMBANGAN APLIKASI DAN *SOFTWARE*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Transformasi digital di lingkungan Kementerian Hukum mendorong pengembangan serta integrasi berbagai aplikasi layanan ke dalam satu ekosistem superapps. Perkembangan ini menuntut kesiapan sumber daya manusia teknologi informasi, khususnya Pranata Komputer, untuk tidak hanya mampu membangun aplikasi, tetapi juga mengintegrasikan, memelihara, dan menggunakannya secara terstandar. Dalam konteks tersebut, bahasa pemrograman JavaScript beserta ekosistem pendukungnya menjadi teknologi utama yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi modern, baik pada sisi *frontend* maupun *backend*.

Seiring meningkatnya kompleksitas integrasi dan risiko keamanan informasi, diperlukan pedoman pelatihan teknis yang terarah dan sistematis. Pelatihan ini disusun untuk memastikan bahwa pengembangan dan integrasi aplikasi JavaScript di lingkungan Kementerian Hukum dapat dilakukan secara aman, andal, dan sesuai standar, sekaligus mendukung penerapan tata kelola Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang efektif dan berkelanjutan.

B. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan pelatihan ini adalah memberikan peningkatan kompetensi teknis kepada Pranata Komputer dalam pengembangan, integrasi, pemeliharaan, dan pengamanan aplikasi berbasis JavaScript yang terintegrasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar.

Sasaran pelatihan ini adalah terwujudnya SDM pengembang aplikasi yang kompeten dalam integrasi dan keamanan aplikasi berbasis JavaScript di lingkungan Kementerian Hukum.

C. KOMPETENSI

Kompetensi yang dibangun pada Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* adalah dapat melakukan pengembangan aplikasi dan *software*.

Adapun indikator keberhasilan dari pelatihan ini peserta dapat;

1. Menjelaskan kebijakan pengembangan SDM hukum digital;
2. Menjelaskan kebijakan pengembangan SDM serta nilai-nilai Pancasila;
3. Menjelaskan konsep integrasi aplikasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar;

4. Menjelaskan dan menerapkan teknik dan standar integrasi aplikasi berbasis JavaScript secara aman;
5. Melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi JavaScript;
6. Mengintegrasikan dan mengamankan aplikasi melalui praktik dan simulasi;
7. Membangun dinamika kelompok.

BAB II KURIKULUM

Kurikulum Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* secara keseluruhan terdiri dari 3 (tiga) Agenda Pembelajaran yang akan diberikan dalam 40 Jam Pelajaran (JP).

A. Agenda Materi Pembelajaran

1. Agenda Materi Dasar/Wawasan

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan dan pemahaman tentang:

- a) Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital;
- b) Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila.

2. Agenda Materi Inti / Teknis

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang:

- a) Integrasi dan Keamanan Aplikasi;
- b) Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript;
- c) Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript;
- d) Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi;

3. Agenda Materi Penunjang

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang Dinamika Kelompok.

B. Ringkasan Materi Pelatihan

Penjelasan ringkasan mata pelatihan yang terdapat di masing-masing agenda pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Dasar / Wawasan adalah sebagai berikut:

a. Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan untuk menjelaskan kebijakan pengembangan SDM hukum digital serta penerapannya dalam mendukung penyelenggaraan layanan dan tata kelola hukum berbasis digital.

Metode pembelajaran yang digunakan meliputi ceramah interaktif dan diskusi interaktif.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan konsep dasar pengembangan SDM hukum digital dan peran kebijakan pengembangan SDM hukum digital di Indonesia.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menjelaskan Konsep dan Tantangan Pengembangan SDM Hukum Digital
- b) Menjelaskan Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital di Indonesia

4) Materi Pokok

Materi pokok mata pelatihan Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital adalah:

- a) Konsep dan Tantangan Pengembangan SDM Hukum Digital;
- b) Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital di Indonesia

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 Jam Pelajaran (JP)

b. Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan tentang penguasaan terhadap kebijakan penyelenggaraan, dan fasilitas pendukung pelatihan dan pemanfaatannya.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan tentang Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menjelaskan Konsep Kebijakan Pengembangan SDM;
- b) Menjelaskan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pengembangan SDM;

4) Materi Pokok

Materi pokok mata pelatihan Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila adalah:

- a) Konsep Kebijakan Pengembangan SDM;
- b) Nilai-Nilai Pancasila dalam Pengembangan SDM;

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 Jam Pelajaran (JP)

5. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Inti / Teknis adalah sebagai berikut:

a. Integrasi dan Keamanan Aplikasi..

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep integrasi aplikasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar melalui ceramah interaktif, latihan.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan integrasi dan keamanan aplikasi

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep integrasi aplikasi
- b) Menjelaskan pentingnya keamanan aplikasi
- c) Menjelaskan etika penggunaan AI dalam pengembangan aplikasi

- 4) Materi Pokok
 - a) Konsep Integrasi Aplikasi
 - b) Keamanan Aplikasi
 - c) Etika dan Risiko Penggunaan AI

- 5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 3 JP

- b. Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript..

- 1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan teknik dan standar integrasi aplikasi berbasis JavaScript secara aman melalui ceramah interaktif, latihan.

- 2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan pengembangan aplikasi terintegrasi berbasis JavaScript

- 3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menjelaskan JavaScript ES6+ dan TypeScript;
- b) Menjelaskan Arsitektur backend (NestJS);
- c) Menjelaskan REST API dan JSON;
- d) Menjelaskan *Secure API Design*;
- e) Menjelaskan *Secure AI Practice*.

- 4) Materi Pokok

- a) JavaScript ES6+ dan TypeScript;
- b) Arsitektur backend (NestJS);
- c) REST API dan JSON;
- d) *Secure API Design*;
- e) *Secure AI Practice*.

- 5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 10 JP

- c. Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript

- 1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi JavaScript melalui ceramah interaktif, latihan.

- 2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi berbasis JavaScript

- 3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menerapkan *secure coding*
- b) Menerapkan *dependency management*
- c) Menerapkan antisipasi terhadap serangan XSS, CSRF, Injection

- d) Menerapkan *Logging* dan *Monitoring*
- e) Menerapkan *Refactoring*

4) Materi Pokok

- a) *Secure Coding Practice*;
- b) *Dependency Management*;
- c) *XSS, CSRF, Injection*;
- d) *Logging* dan *Monitoring*;
- e) *Refactoring*

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 5 JP

d. Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi.

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pengintegrasian dan pengamanan aplikasi melalui praktik, studi kasus.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu melakukan integrasi dan pengamanan aplikasi

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Mempraktikkan dan melakukan pengujian REST API
- b) Menyimulasikan integrasi aplikasi
- c) Menerapkan keamanan endpoint

4) Materi Pokok

- a) Pembuatan dan Pengujian REST API
- b) Simulasi Integrasi Aplikasi
- c) Keamanan Endpoint

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 10 jam pelajaran (JP)

3. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Penunjang

a. *Building Learning Commitment* (BLC) / Dinamika Kelompok

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan untuk membangun komitmen belajar dan kerjasama tim melalui pembelajaran Pengenalan diri sendiri dan orang lain, Kelompok Dinamis dan Komitmen pembelajaran.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membangun komitmen belajar dan kerjasama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain;
- b) Membangun Kelompok Dinamis
- c) Menyusun Komitmen Pembelajaran

4) Materi Pokok

- a) Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain
- b) Kelompok Dinamis
- c) Komitmen Pembelajaran

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 3 Jam Pelajaran (JP)

C. Struktur Mata Pelatihan dan JP

Struktur mata Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* adalah sebagai berikut:

NO	MATA PELATIHAN	TEORI	PRAKTIK	JAM PELAJARAN
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN				
1	Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital	2		2
2	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila.	2		2
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS				
3	Integrasi dan Keamanan Aplikasi	3		3
4	Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript	5	5	10
5	Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript	5	5	10
6	Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi	5	5	10
AGENDA MATERI PENUNJANG				
7	Building Learning Commitment (BLC) / Dinamika Kelompok	1	2	3
EVALUASI				
8	Ujian Komprehensif			
9	Ujian Praktik / Simulasi / Seminar			
	Total			40

D. Silabus Materi Pelatihan

Silabus materi Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* adalah sebagai berikut:

NO	MATA PELATIHAN	SILABUS	JUMLAH JP
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN			
1	Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital	1. Konsep dan Tantangan Pengembangan SDM Hukum Digital 1.1.Pengertian hukum digital dan SDM hukum digital; 1.2.Dampak transformasi digital terhadap profesi dan layanan hukum; 1.3.Tantangan kompetensi SDM hukum di era digital (regulasi, teknologi, etika) 2. Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital di Indonesia 2.1.Arah kebijakan nasional (SPBE, Reformasi Birokrasi, Talenta Digital) 2.2.Peran kementerian/lembaga dalam pengembangan SDM hukum digital 2.3.Contoh implementasi dan isu kebijakan di instansi pemerintah	2 JP
2	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila	1. Konsep Kebijakan Pengembangan SDM 1.1.Pengertian dan tujuan pengembangan SDM; 1.2.Peran kebijakan SDM dalam organisasi dan pemerintahan. 2. Nilai-Nilai Pancasila dalam Pengembangan SDM 2.1.Nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial; 2.2.Internalisasi nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku SDM.	2 JP
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS			
3	Integrasi dan Keamanan Aplikasi	1. Integrasi dan Keamanan Aplikasi 1.1. Konsep superapps dan ekosistem digital; 1.2. Tantangan integrasi aplikasi eksisting; 1.3. Interoperabilitas dan standar data. 2. Keamanan Aplikasi 2.1.<i>Secure-by-design</i>; 2.2. Risiko kebocoran data; 2.3. Keamanan sebagai fondasi integrasi; 3. Etika dan Risiko Penggunaan AI 3.1. Peran AI dalam pengembangan aplikasi; 3.2. Risiko keamanan data 3.3. AI sebagai alat bantu	3 JP
4	Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript	1. JavaScript ES6+ dan TypeScript; 1.1. JavaScript modern (ES6+) 1.2. Variable dan function modern	10 JP

NO	MATA PELATIHAN	SILABUS	JUMLAH JP
		1.3. Modularisasi kode 1.4. Asynchronous programming 1.5. Pengenalan TypeScript dan type system 2. Arsitektur backend (NestJS); 2.1. Konsep arsitektur backend 2.2. Arsitektur modular 2.3. <i>Controller</i> dan <i>service</i> 2.4. <i>Dependency Injection</i> 2.5. Alur <i>request-response</i> 3. Menjelaskan REST API dan JSON; 3.1. Konsep REST API 3.2. HTTP method dan status code 3.3. Format data JSON 3.4. <i>Request</i> dan <i>response</i> 4. Menjelaskan Secure API design; 4.1. Prinsip secure API 4.2. Autentikasi dan otorisasi 4.3. Validasi input 4.4. Proteksi endpoint 5. Menjelaskan Secure AI practice 5.1. AI sebagai alat bantu coding 5.2. Batasan data dan kode 5.3. Risiko keamanan penggunaan AI 5.4. Review kode hasil AI	
5	Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript	1. <i>Secure coding practice</i>; 1.1. Prinsip <i>secure coding</i> 1.2. Validasi dan sanitasi input 1.3. Pengelolaan <i>error</i> secara aman 1.4. Perlindungan data sensitif 1.5. Kesalahan umum dalam penulisan kode 2. <i>Dependency Management</i> 2.1. Peran library dan dependensi aplikasi 2.2. Risiko keamanan dari dependensi 2.3. Manajemen versi dependensi 2.4. Pengenalan audit dependensi 2.5. Praktik pembaruan dependensi yang aman 3. <i>XSS, CSRF, Injection</i> 3.1. Pengertian kerentanan aplikasi 3.2. <i>Cross-Site Scripting (XSS)</i> 3.3. <i>Cross-Site Request Forgery (CSRF)</i> 3.4. <i>Injection (SQL/NoSQL)</i> 3.5 Upaya pencegahan dasar 4. <i>Logging dan Monitoring</i> 4.1 Fungsi logging dalam aplikasi 4.2. Informasi yang boleh dan tidak boleh dicatat 4.3. Monitoring performa dan keamanan aplikasi 4.4. Deteksi awal insiden keamanan	10 JP

NO	MATA PELATIHAN	SILABUS	JUMLAH JP
		4.5. Tindak lanjut hasil monitoring 5. <i>Refactoring</i> 5.1. Konsep refactoring kode 5.2. Perbedaan refactoring dan penambahan fitur 5.3. Perbaikan struktur kode 5.4. Peningkatan keterbacaan dan maintainability 5.5. Refactoring sebagai bagian pemeliharaan aplikasi	
6	Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi	1. Pembuatan dan Pengujian REST API; 1.1. Perancangan endpoint REST API 1.2. Implementasi HTTP method 1.3. Penggunaan format data JSON 1.4. Validasi request dan response 1.5. Pengujian API menggunakan tools 1.6. Penanganan error API 2. Simulasi Integrasi Aplikasi 2.1. Skenario integrasi antar aplikasi 2.2. Konsumsi API dari aplikasi lain 2.3. Pertukaran data antar sistem 2.4. Identifikasi masalah integrasi 2.5. Penanganan kesalahan integrasi 3. Keamanan Endpoint 3.1. Proteksi endpoint API 3.2. Autentikasi dan otorisasi endpoint 3.3. Pembatasan akses berbasis peran 3.4. Validasi dan sanitasi input 3.5. Penanganan error endpoint secara aman	10 JP
AGENDA MATERI PENUNJANG			
6	Building Learning Commitment (BLC) / Dinamika Kelompok	1. Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain 1.1. Pencairan Suasana Kelas 1.2. Mengenal Diri Sendiri 1.3. Mengenal orang lain 2. Kelompok Dinamis 2.1. Konsep Kelompok dan Tim 2.2. Konsep Membangun Tim 2.3. Membangun Kelompok Dinamis 3. Komitmen Pembelajaran 3.1. Pemilihan Pengurus Kelas 3.2. Penyusunan Komitmen Pembelajaran Bersama	3 JP

E. Jadwal Penyelenggaraan / Sequence

Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software*

Hari 1	Hari 2
1. Pembukaan 2. Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital (2 JP) 3. Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai Nilai Pancasila (2 JP) 4. Dinamika Kelompok (3 JP) 5. Integrasi dan Keamanan Aplikasi (1 JP)	1. Integrasi dan Keamanan Aplikasi (2 JP) 2. Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript (6 JP)
Hari 3	Hari 4
1. Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript (4 JP) 2. Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript (4 JP)	1. Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript (6 JP) 2. Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi (2 JP)
Hari 5	Hari 6
1. Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi (8 JP) 2. Ujian Komprehensif 3. Ujian Seminar	1. Rapat Evaluasi 2. Penutupan

Keterangan :

1. Metode Pembelajaran Klasikal;
2. Evaluasi melalui Ujian Komprehensif;
3. Kegiatan 6 hari kerja (Sabtu dan Minggu Libur);
4. 1 JP = 45 Menit;

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran virtual adalah:

- a. LMS
- b. Modul
- c. Bahan tayang
- d. Wifi / Internet
- e. Zoom Meeting

BAB III

MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PELATIHAN

A. Tahap Penyelenggaraan

Pembelajaran Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* melalui satu (1) tahapan dengan model Pembelajaran Klasikal dengan metode ceramah, diskusi interaktif dan praktik.

B. Ruang Lingkup Manajemen Penyelenggaraan

Ruang lingkup manajemen penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* meliputi:

1. Perencanaan pelaksanaan Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* meliputi persiapan pelatihan, peserta, tenaga pelatihan, fasilitas dan pembiayaan;
2. Pelaksanaan Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* . meliputi lembaga penyelenggara pelatihan, mekanisme pelaksanaan, waktu pelaksanaan pelatihan, evaluasi, kode registrasi alumni (KRA),
3. Evaluasi Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* .. meliputi evaluasi terhadap peserta, tenaga pengajar, penyelenggaraan pelatihan dan alumni peserta pelatihan

C. Perencanaan

1. Persiapan Pelatihan

Persiapan Pelatihan Teknis Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* . dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. Pimpinan Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum merencanakan waktu pelaksanaan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* serta pembiayaannya
- b. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum berkoordinasi dengan Biro Kepegawaian terkait penentuan peserta Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software*
- c. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum dapat menyiapkan sarana dan prasarana pelatihan.

2. Peserta Pelatihan

a. Persyaratan Peserta

Sebelum mengikuti pelatihan, peserta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Pegawai dengan jabatan pramuka komputer ahli pertama atau ahli muda;
- 2) Memiliki pengalaman dalam pengembangan aplikasi dan memahami minimal 1 bahasa pemrograman berbasis *Object Oriented Programming* (OOP);
- 3) Pendidikan paling rendah S1;
- 4) Mendapatkan rekomendasi atau persetujuan dari pimpinan instansi yang bersangkutan;
- 5) Sanggup mengikuti pelatihan sampai dengan selesai;
- 6) Sehat jasmani dan rohani;

7) Sedang tidak dalam proses atau menjalani hukuman disiplin.

b. Jumlah Peserta

Jumlah peserta Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* berjumlah 30 orang per angkatan

c. Registrasi Peserta

Peserta melakukan registrasi melalui media pendaftaran yang ditentukan dengan melengkapi persyaratan sesuai ditetapkan

d. Penetapan Peserta

- 1) Calon peserta pelatihan berdasarkan Surat Kepala Biro Sumber Daya Manusia Sekretariat Jenderal Kementerian Hukum;
- 2) Penetapan peserta dilakukan oleh Kepala BPSDM Hukum atau Kepala Balai Pelatihan Hukum;

3. Tenaga Pelatihan

a. Jenis Tenaga Pelatihan

1) Penceramah

Merupakan orang yang memberikan wawasan pengetahuan dan/atau berbagi pengalaman sesuai dengan keahliannya kepada peserta

2) Pengajar

Merupakan orang/tim sesuai bidang keahliannya yang memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran.

3) Pengelola dan Penyelenggara

Merupakan pegawai ASN yang bertugas mengelola dan menyelenggarakan pelatihan.

4) Penjamin Mutu

Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum

b. Persyaratan Tenaga Pelatihan

1) Penceramah

- a) Pejabat Struktural Kementerian Hukum;
- b) Pakar / Akademisi yang berpengalaman terkait bidang materi yang diampunya

2) Pengajar

- a) Pejabat atau pegawai dengan minimal III/b;
- b) Widyaiswara / Pakar / Praktisi / Akademisi yang membidangi materi yang diampunya;
- c) Tenaga ahli yang memiliki pengalaman teknis minimal 2 tahun pada pengembangan aplikasi menggunakan javascript;
- d) Memiliki sertifikasi framework javascript (node JS application developer)

3) Pengelola dan Penyelenggara

- a) Memiliki sertifikat pengelola pelatihan (MOT) atau dokumen lain sejenis bagi pengelola pelatihan

- b) Memiliki sertifikat penyelenggara (TOC) atau dokumen lain yang sejenis bai penyelenggara pelatihan
 - c) Mendapat penugasan dari pimpinan Lembaga penyelenggara pelatihan
- 4) Penjamin Mutu
- Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum

4. Fasilitas Pelatihan

Sarana dan prasarana penyelenggaraan model Pembelajaran Kalsikal. dalam Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* disiapkan untuk mendukung proses belajar sehingga kompetensi yang akan dibangun dapat tercapai secara efektif dan efisien

5. Sarana Pelatihan

Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* menggunakan sarana sebagai berikut :

- 1. Kursi dan meja
 - 2. Komputer/Laptop
 - 3. Jaringan Internet
 - 4. Modul / Bahan Tayang
 - 5. Video Pembelajaran
 - 6. Alat Praktik/Peraga
6. Pembiayaan
- Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* dibebankan oleh Lembaga Penyelenggara Pelatihan (BPSDM Hukum / Balai Pelatihan Hukum)

D. Pelaksanaan

1. Lembaga Penyelenggara Pelatihan

Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* diselenggarakan oleh :

- a. BPSDM Hukum, dan atau
- b. Balai Pelatihan Hukum

Penyelenggara dapat bekerja sama dengan lembaga lainnya yang sudah terakreditasi dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software*

2. Jadwal Pelaksanaan (dapat mengacu pada *Sequence*)

E. Evaluasi Pelatihan

1. Evaluasi terhadap Peserta

Penilaian terhadap peserta meliputi evaluasi kehadiran dan sikap perilaku, ujian komprehensif dan praktik

KOMPONEN EVALUASI PESERTA	BOBOT (%)
Kehadiran dan Sikap Perilaku a. Dinilai oleh tenaga pengajar dengan bobot 10%; b. Dinilai oleh petugas kelas dengan bobot 10%.	20%
Ujian Komprehensif	40%
Ujian Praktik	40%
Jumlah	100%

- a. Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku
 - 1) Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku merupakan penilaian dari pengampu materi dan tim penyelenggara terhadap aktivitas peserta dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran sesuai jadwal dengan bobot nilai 20%.
 - 2) Penilaian kehadiran dan sikap perilaku dinilai oleh :
 - a) tenaga pengajar dengan bobot 10%;
 - b) petugas kelas dengan bobot 10%

- b. Ujian Komprehensif

Ujian Komprehensif diberikan kepada peserta untuk menilai pemahaman pada mata pelatihan agenda materi inti/teknis. Ujian Komprehensif menjadi komponen penilaian evaluasi peserta dengan bobot 40% dengan alokasi waktu 45 menit dan terdiri dari 30 soal pilihan ganda

- c. Ujian Praktik

Ujian praktik merupakan bentuk evaluasi yang menekankan pada kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan selama sesi pembelajaran dengan bobot 40%.

- d. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut:

Dalam penilaian pelatihan ini, terdapat tiga komponen utama yaitu kehadiran & sikap perilaku, ujian komprehensif dan ujian praktik. Setiap komponen memiliki persentase penilaian yang menunjukkan bobot dalam keseluruhan evaluasi. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut

No	Nama Peserta	Kehadiran & Sikap Perilaku 20%	Ujian Komprehensif 40%	Ujian Praktik 40%	Total Nilai
1					
2					
3					

- e. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta yang belum memperoleh nilai diatas 70 pada evaluasi Ujian Komprehensif dan Ujian Praktik / Seminar. Nilai yang diperoleh dari hasil remedial paling tinggi adalah 70,01. Bentuk dan format remedial ditentukan oleh penyelenggara pelatihan

- f. Kualifikasi Kelulusan
 - 1) Untuk dapat dinyatakan lulus pelatihan, peserta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a) Peserta wajib mengikuti seluruh sesi pembelajaran, kecuali apabila berhalangan dengan persetujuan penyelenggara pelatihan yang disertai surat keterangan dari Kepala Satuan Kerja;
 - b) Kehadiran dalam sesi pembelajaran paling sedikit 95 % (Sembilan puluh lima persen) dari seluruh sesi pembelajaran;

c) Memperoleh nilai rata-rata setiap komponen penilaian paling rendah kualifikasi cukup memuaskan (skor minimal 70,01).

2) Kualifikasi kelulusan peserta pelatihan ditetapkan sebagai berikut:

Kualifikasi	Skor
Sangat Memuaskan	90,01 – 100
Memuaskan	80,01 – 90
Cukup Memuaskan	70,01 – 80
Kurang Memuaskan	60,01 – 70
Tidak Memuaskan	<60

g. Sertifikat Pelatihan

Hal-hal yang berkaitan dengan sertifikat Pelatihan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Peserta yang telah menyelesaikan seluruh sesi pembelajaran dengan baik dalam pelatihan dan dinyatakan lulus, diberikan Sertifikat Pelatihan
2. Dalam hal peserta Pelatihan dinyatakan tidak lulus, diberikan surat keterangan telah mengikuti pelatihan
3. Sertifikat Pelatihan atau Surat Keterangan telah mengikuti pelatihan sebagaimana dimaksud pada point (1) dan (2) diberi nomor register dan ditandatangani oleh Kepala BPSDM Hukum



KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA

SERTIFIKAT PELATIHAN

NOMOR

Kementerian Hukum berdasarkan menyatakan bahwa:

Nama

NIP

Tempat/Tanggal lahir

Pangkat/Golongan Ruang

Jabatan

Instansi/Unit kerja

:

:

:

:

:

:

Telah mengikuti.....

:

Nama tempat, tanggal

Nama Jabatan,

(Tanda tangan dan cap)

Nama Lengkap

DAFTAR MATA PELAJARAN/PELATIHAN

I. Materi Dasar:

1.

2.

3. dst.

II. Materi Inti:

1.

2.

3. dst.

III. Materi Penunjang:

1.

2.

3. dst.

Nama tempat, tanggal

Nama Jabatan,

(Tanda tangan dan cap)

Nama Lengkap

2. Evaluasi terhadap Penyelenggaraan
- Evaluasi penyelenggaraan pelatihan metode Pembelajaran klasikal/ pelatihan jarak jauh PJJ/ *blended learning* dilakukan dengan mengukur kepuasan peserta terhadap :
1. Tenaga pengajar/Narasumber/Widyaiswara/Pemateri;

2. Materi Pembelajaran; dan

3. Penyelenggaraan Pelatihan
- Evaluasi terhadap penyelenggaraan Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* yang dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal / jarak jauh (PJJ) / *blended learning* mengacu kepada Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia No.SDM-135.0T.02.02 Tahun 2022 Tentang Pedoman dan Instrumen Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan di Lingkungan Kementerian Hukum dan HAM, dengan rincian sebagai berikut :
- a. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran PJJ :

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan mudah dipahami di platform PJJ
			Tenaga pengajar mampu menarik minat peserta dalam diskusi di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup di bidang terkait
			Tenaga pengajar menyajikan penjelasan disertai contoh yang aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Tenaga pengajar mampu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti saat mengajar
			Tenaga pengajar memiliki wawasan yang luas pada topik pembelajaran terkait
			Penjelasan Tenaga pengajar meyakinkan dengan data yang disampaikan
		Sikap	Tenaga pengajar mengapresiasi peserta yang open camera atau yang terlibat aktif dalam sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya belum menemukan hal yang baru pada materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ingin mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ragu untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya saat sesi pembelajaran berlangsung
		Perilaku	Tenaga pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, penggunaan aplikasi lain yang mendukung, voting, chat box, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tenaga pengajar menampilkan diri dengan sesuai selama sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengajak peserta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Metode penyampaian materi di pelatihan ini seru
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Saya menerima Modul Pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran
			Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak
			Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Bahan ajar yang diberikan bisa membantu saya lebih paham dan terampil
			Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan
			Saya memiliki kendala dalam memahami bahan ajar yang diberikan
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya mendapatkan informasi pemberitahuan resmi terkait kegiatan pelatihan yang akan diikuti
			Penyelenggaraan pelatihan dilakukan secara mendadak

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Administrasi dan Dokumentasi	Panitia menyediakan <i>link</i> untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan
		Efektivitas E-Meeting	Kegiatan pelatihan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan
			Saya tidak mengalami kendala dalam menggunakan platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang ada dalam platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Waktu <i>coffebreak</i> dan ISHOMA yang diberikan kurang
		Akses dan Jaringan Internet	Saya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dengan dukungan internet yang memadai
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan pelatihan ini disertai informasi yang jelas mengenai penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Host memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama pembelajaran jarak jauh (PJJ)

b. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran Klasikal :

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Menurut saya, Tenaga Pengajar menguasai topik yang dibawakan pada pelatihan ini
			Tenaga Pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan jelas
			Tenaga Pengajar memiliki keahlian yang cukup terkait materi
			Tenaga Pengajar mampu memancing diskusi pada pelatihan ini

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Saya merasa contoh yang diberikan Tenaga Pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Tenaga Pengajar mampu memberikan penjelasan yang meyakinkan dengan data yang disampaikan
			Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
		Sikap	Saya merasa penasaran dengan materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya merasa dihargai oleh Tenaga Pengajar.
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya menghindari interaksi secara langsung dengan Tenaga Pengajar
		Perilaku	Tenaga Pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga Pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, video, artikel, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tampilan Tenaga Pengajar sesuai dengan waktu dan tempat
			Menurut saya, cara penyampaian Tenaga Pengajar monoton
			Tenaga Pengajar mampu memancing peserta untuk berpartisipasi aktif
			Saya merasa Tenaga Pengajar berperilaku sopan
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Saya menerima Modul Pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran
			Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak
			Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Saya merasa bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.
			Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan secara teknis
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan diri sebelum kegiatan pelatihan dimulai.
			Saya menerima informasi jadwal kegiatan pelatihan dengan lengkap
		Konsumsi	Konsumsi yang disediakan oleh panitia memadai
			Konsumsi yang disediakan oleh panitia bervariasi
		Administrasi dan	Tersedianya media untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Dokumentasi	
		Acara Penyelenggaraan	Kegiatan pelatihan ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan.
			Tenaga pengajar yang hadir sama dengan tenaga pengajar yang tertulis di <i>rundown</i> pelatihan
		Sarana dan Prasarana	Semua alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan berfungsi dengan baik.
			Asrama, ruang kelas, ruang makan, toilet dan prasarana lainnya layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
			Kegiatan pelatihan berlangsung kondusif di tempat ini
			Fasilitas olah raga, kesehatan dan tempat ibadah layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Panitia kegiatan pelatihan memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi

c. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran E-Learning

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup dibidang terkait
			Saya ingin ikut berpartisipasi dalam topik diskusi yang diberikan Tenaga pengajar
			Tenaga pengajar memberikan tanggapan yang tepat sesuai dengan topik diskusi
			Materi diskusi yang diberikan Tenaga pengajar menarik untuk disimak
			Penjelasan Tenaga pengajar didukung oleh data yang relevan
			Tenaga pengajar menguasai topik yang

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			dibawakan dalam video E-Learning*
			Contoh yang diberikan Tenaga pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
		Sikap	Saya tertarik menyaksikan video pembelajaran hingga selesai *
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Tenaga pengajar menunjukkan respon positif pada keterlibatan peserta pada forum diskusi
		Perilaku	Tenaga pengajar menjawab seluruh pertanyaan dari peserta pada forum diskusi E-Learning
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran yang diberikan mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan	Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		atraktif	
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Saya sulit dalam memahami bahan ajar yang diberikan
			Bahan ajar yang diberikan memuat contoh-contoh nyata di lingkungan pekerjaan.
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan
			Bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya mendapatkan informasi pemberitahuan resmi terkait kegiatan pelatihan melalui platform E-Learning yang akan diikuti 3 hari sebelum kegiatan
		Efektivitas E-Meeting	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan platform E-Learning
			Platform E-Learning tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi <i>contact person</i> yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Contact Person memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama sesi Pembelajaran di platform E-Learning

BAB IV

PENUTUP

Pedoman ini disusun sebagai panduan bagi penyelenggara Pelatihan Teknis Pengembangan Aplikasi dan *Software* Metode Pembelajaran Klasikal di lingkungan BPSDM Hukum sebagai kompas operasional yang memastikan program pelatihan berjalan terstruktur, berkualitas, dan mencapai target yang diinginkan oleh *stakeholder* yang terlibat dalam penyelenggaraan pelatihan ini seperti penyelenggara, tenaga pengajar maupun peserta pelatihan.



KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

LAMPIRAN II

KEPUTUSAN KEPALA BPSDM HUKUM

NOMOR : SDM-19.SM.02.02 TAHUN 2026

TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

**RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP) &
RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)
PELATIHAN TEKNIK PENGEMBANGAN APLIKASI DAN *SOFTWARE*

DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN HUKUM
MODEL PEMBELAJARAN KLASIKAL / PJJ / BLENDED LEARNING**

RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP)

Nama Program Pelatihan	:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan <i>Software</i>
Alokasi Waktu	:	40 JP @ 45 Menit
Deskripsi singkat	:	Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep integrasi aplikasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar, menjelaskan teknik dan standar integrasi aplikasi berbasis JavaScript secara aman, melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi JavaScript, dan mengintegrasikan dan mengamankan aplikasi melalui praktik dan simulasi. Adapun calon peserta pelatihan adalah Pranata Komputer Ahli Pertama dan Ahli Muda di Lingkungan Kementerian Hukum
Tujuan Program	:	Memberikan materi yang cukup bagi peserta terkait pengembangan aplikasi dan software
Kompetensi Dasar	:	Pada akhir Pelatihan peserta diharapkan mampu melakukan pengembangan aplikasi dan software.
Indikator Keberhasilan	:	Pada akhir pelatihan Peserta dapat :

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI DASAR / WAWASAN						
1	Menjelaskan Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital	Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital	1. Dasar Hukum (UU ITE, PDP, BSSN) 2. Isu Aktual Siber 3. Strategi Mitigasi Risiko 4. SE Menkominfo Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artificial	• Ceramah Interaktif dan Diskusi	• <i>Test non objective</i> : uraian singkat	2 JP
2	Menjelaskan kebijakan pengembangan SDM serta nilai-nilai Pancasila	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai Nilai Pancasila.	1. Kebijakan Pengembangan SDM; 2. Penguatan Nilai-Nilai Pancasila	• Ceramah	• Non Tes: Penilaian Sikap	2 JP

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI INTI						
3	Menjelaskan konsep integrasi aplikasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar.	Integrasi dan Keamanan Aplikasi	1. Konsep superapps dan ekosistem digital; 2. Keamanan Aplikasi; 3. Etika dan risiko penggunaan AI	• Ceramah interaktif, Diskusi	Tes non objektif (uraian singkat)	3 JP
4	Menjelaskan dan menerapkan teknik dan standar integrasi aplikasi berbasis JavaScript secara aman.	Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript	1. JavaScript ES6+ dan TypeScript; 2. Arsitektur backend (NestJS); 3. REST API dan JSON; 4. Secure API design; 5. Secure AI practice	• Ceramah, Diskusi, Latihan	Tes non objektif (studi kasus)	10 JP
5	Melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi JavaScript.	Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript	1. Secure coding practice; 2. Dependency management; 3. XSS, CSRF, Injection; 4. Logging dan monitoring; 5. Refactoring	• Ceramah, Diskusi, Latihan	Tes non objektif (studi kasus)	10 JP
6	Mengintegrasikan dan mengamankan aplikasi melalui praktik dan simulasi.	Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi	1. Pembuatan dan pengujian REST API; 2. Simulasi integrasi aplikasi; 3. Keamanan endpoint	• Praktik, Simulasi, Studi kasus	Tes non objektif (unjuk kerja)	10 JP

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI PENUNJANG						
7	Membangun dinamika kelompok	Dinamika Kelompok	1. Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain 2. Membangun Kelompok Dinamis 3. Penyusunan Komitmen Pembelajaran	• Ceramah • Diskusi	<i>Test non objective:</i> penilaian sikap	3 JP

1. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital
3	Alokasi Waktu		:	2 JP @45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan kebijakan pengembangan SDM hukum digital serta penerapannya dalam mendukung penyelenggaraan layanan dan tata kelola hukum berbasis digital.
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan konsep dasar pengembangan SDM hukum digital dan peran kebijakan pengembangan SDM hukum digital di Indonesia
	b	Indikator Hasil belajar		Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Konsep dan Tantangan Pengembangan SDM Hukum Digital	Konsep dan Tantangan Pengembangan SDM Hukum Digital	1. Pengertian hukum digital dan SDM hukum digital 2. Dampak transformasi digital terhadap profesi dan layanan hukum	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi interaktif	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif: uraian singkat	1			1	

			3. Tantangan kompetensi SDM hukum di era digital (regulasi, teknologi, etika)								
2	Menjelaskan Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital di Indonesia	Kebijakan Pengembangan SDM Hukum Digital di Indonesia	1. Arah kebijakan nasional (SPBE, Reformasi Birokrasi, Talenta Digital) 2. Peran kementerian/lemnaba dalam pengembangan SDM hukum digital 3. Contoh implementasi dan isu kebijakan di instansi pemerintah	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi interaktif	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif: uraian singkat	1			1	
Jumlah							2			2	

2. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila.
3	Alokasi Waktu		:	2 JP @45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep kebijakan pengembangan SDM dan penguatan nilai-nilai Pancasila
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan konsep kebijakan pengembangan SDM dan penguatan nilai-nilai Pancasila
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Konsep Kebijakan Pengembangan SDM	Konsep Kebijakan Pengembangan SDM	1. Pengertian dan tujuan pengembangan SDM 2. Peran kebijakan SDM dalam organisasi dan pemerintahan	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi kelompok	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif: uraian singkat	1			1	

2	Menjelaskan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pengembangan SDM	Nilai-Nilai Pancasila dalam Pengembangan SDM	1. Nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial 2. Internalisasi nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku SDM	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi kelompok	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif: uraian singkat	1			1	
Jumlah							2			2	

3. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Integrasi dan Keamanan Aplikasi
3	Alokasi Waktu		:	3 JP @45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep integrasi aplikasi dalam ekosistem superapps secara aman dan sesuai standar
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan integrasi dan keamanan aplikasi
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan konsep integrasi aplikasi	Konsep Integrasi Aplikasi	1. Konsep superapps dan ekosistem digital 2. Tantangan integrasi aplikasi eksisting 3. Interoperabilitas dan standar data	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi interaktif	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif: uraian singkat	1			1	

2	Menjelaskan pentingnya keamanan aplikasi	Keamanan Aplikasi	1. Secure-by-design 2. Risiko kebocoran data 3. Keamanan sebagai fondasi integrasi	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi interaktif	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif: uraian singkat	1			1	
3.	Menjelaskan etika penggunaan AI dalam pengembangan aplikasi	Etika dan Risiko Penggunaan AI	1. Peran AI dalam pengembangan aplikasi 2. Risiko keamanan data 3. AI sebagai alat bantu	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi interaktif	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif: uraian singkat	1			1	
Jumlah							3			3	

4. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Pengembangan Aplikasi Terintegrasi Berbasis JavaScript
3	Alokasi Waktu		:	10 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan teknik dan standar integrasi aplikasi berbasis JavaScript secara aman.
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan pengembangan aplikasi terintegrasi berbasis JavaScript
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan JavaScript ES6+ dan TypeScript;	JavaScript ES6+ dan TypeScript;	1. JavaScript modern (ES6+) 2. Variable dan function modern 3. Modularisasi kode 4. Asynchronous programming 5. Pengenalan TypeScript dan type system	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	

2.	Menjelaskan Arsitektur backend (NestJS);	Arsitektur backend (NestJS);	1. Konsep arsitektur backend 2. Arsitektur modular 3. Controller dan service 4. Dependency Injection 5. Alur request–response	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
3.	Menjelaskan REST API dan JSON;	REST API dan JSON;	1. Konsep REST API 2. HTTP method dan status code 3. Format data JSON 4. Request dan response	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
4.	Menjelaskan Secure API design	Secure API design;	1. Prinsip secure API 2. Autentikasi dan otorisasi 3. Validasi input 4. Proteksi endpoint	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
5.	Menjelaskan Secure AI practice	Secure AI practice	1. AI sebagai alat bantu coding 2. Batasan data dan kode 3. Risiko keamanan penggunaan AI 4. Review kode hasil AI	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
Jumlah							5		5	10	

5. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Pemeliharaan dan Keamanan Aplikasi Berbasis JavaScript
3	Alokasi Waktu		:	10 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi JavaScript
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu melakukan pemeliharaan dan pengamanan aplikasi berbasis JavaScript
	b	Indikator Hasil belajar		Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menerapkan secure coding	Secure coding practice;	1. Prinsip secure coding 2. Validasi dan sanitasi input 3. Pengelolaan error secara aman 4. Perlindungan data sensitif 5. Kesalahan umum dalam penulisan kode	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	

2.	Menerapkan dependency management	Dependency Management	1. Peran library dan dependensi aplikasi 2. Risiko keamanan dari dependensi 3. Manajemen versi dependensi 4. Pengenalan audit dependensi 5. Praktik pembaruan dependensi yang aman	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
3.	Menerapkan antisipasi terhadap serangan XSS, CSRF, Injection	XSS, CSRF, Injection	1. Pengertian kerentanan aplikasi 2. Cross-Site Scripting (XSS) 3. Cross-Site Request Forgery (CSRF) 4. Injection (SQL/NoSQL) 5. Upaya pencegahan dasar	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	

4.	Menerapkan Logging dan Monitoring	Logging dan Monitoring	1. Fungsi logging dalam aplikasi 2. Informasi yang boleh dan tidak boleh dicatat 3. Monitoring performa dan keamanan aplikasi 4. Deteksi awal insiden keamanan 5. Tindak lanjut hasil monitoring	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
5.	Menerapkan Refactoring	Refactoring	1. Konsep refactoring kode 2. Perbedaan refactoring dan penambahan fitur 3. Perbaikan struktur kode 4. Peningkatan keterbacaan dan maintainability 5. Refactoring sebagai bagian pemeliharaan aplikasi	Klasikal melalui: 1. Ceramah interaktif 2. Latihan	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Tes non objektif (studi kasus)	1		1	2	
Jumlah							5		5	10	

6. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Praktik dan Simulasi Integrasi serta Keamanan Aplikasi
3	Alokasi Waktu		:	10 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pengintegrasian dan pengamanan aplikasi
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu melakukan integrasi dan pengamanan aplikasi
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Mempraktikkan dan melakukan pengujian REST API	Pembuatan dan Pengujian REST API	1. Perancangan endpoint REST API 2. Implementasi HTTP method 3. Penggunaan format data JSON 4. Validasi request dan response 5. Pengujian API menggunakan tools 6. Penanganan error API	Klasikal melalui: Praktik, Simulasi, Studi kasus	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif (unjuk kerja)		4		4	

2	Menyimulasikan integrasi aplikasi	Simulasi Integrasi Aplikasi	1. Skenario integrasi antar aplikasi 2. Konsumsi API dari aplikasi lain 3. Pertukaran data antar sistem 4. Identifikasi masalah integrasi 5. Penanganan kesalahan integrasi	Klasikal melalui: Praktik, Simulasi, Studi kasus	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif (unjuk kerja)		3		3		
3	Menerapkan keamanan endpoint	Keamanan Endpoint	1. Proteksi endpoint API 2. Autentikasi dan otorisasi endpoint 3. Pembatasan akses berbasis peran 4. Validasi dan sanitasi input 5. Penanganan error endpoint secara aman	Klasikal melalui: Praktik, Simulasi, Studi kasus	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Tes non objektif (unjuk kerja)		3		3		
Jumlah									10		10	

7. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan		:	Pelatihan Pengembangan Aplikasi dan Software
2	Mata Pelatihan		:	Building Learning Commitment (BLC) / Dinamika Kelompok
3	Alokasi Waktu		:	3 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat		:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan untuk membangun komitmen belajar dan kerjasama tim melalui pembelajaran Pengenalan diri sendiri dan orang lain, Kelompok Dinamis dan Komitmen pembelajaran Pembelajaran mata pelatihan ini menggunakan model pembelajaran klasikal dengan metode yang dipergunakan dalam pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok.
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu membangun komitmen belajar dan kerjasama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain	Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain	1. Pencairan Suasana Kelas 2. Mengenal Diri Sendiri 3. Mengenal orang lain	Klasikal melalui: 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Test non objective: uraian singkat	1			1	

2.	Membangun Kelompok Dinamis	Kelompok Dinamis	1. Konsep Kelompok dan Tim 2. Konsep Membangun Tim 3. Membangun Kelompok Dinamis	Klasikal melalui: 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok 3. Games	1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Test non objective: uraian singkat		1		1	
3	Menyusun Komitmen Pembelajaran	Komitmen Pembelajaran	1. Pemilihan Pengurus Kelas 2. Penyusunan Komitmen Pembelajaran Bersama	Klasikal melalui: 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok	1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang	Test non objective: uraian singkat		1		1	
Jumlah							1	2		3	



KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI