



# 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-2872/PP.7/2022

Yth. : Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran  
Dari : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum  
Sifat : Biasa  
Lampiran : Dua Berkas  
Hal : Pengesahan dan Penyampaian Kerangka Acuan Program *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan  
Tanggal : 14 Desember 2022

Sehubungan telah selesai diselesaikannya penyusunan desain pembelajaran *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan, kami sampaikan Kerangka Acuan Program (KAP) bagi program tersebut sebagaimana terlampir. Adapun materi bagi *e-learning* ini merupakan gabungan dari tiga belas *microlearning* bertema *enterprise architecture* yang sebelumnya sudah ada.

Penyusunan desain pembelajaran *e-learning* ini dilakukan untuk memfasilitasi peserta yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian *microlearning* untuk agar mendapatkan surat keterangan telah mengikuti pembelajaran. KAP tersebut berlaku untuk pelatihan dimaksud yang akan diselenggarakan mulai tahun 2023.

Dapat kami sampaikan bahwa dalam rangka menjaga komitmen sebagai Unit dengan predikat Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM), Pusdiklat Keuangan Umum siap memberikan pelayanan dengan BAHAGIA (Bersih, Akuntabel, Harmonis, Gesit, Inovatif, dan Adaptif).

Atas perhatian Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ditandatangani secara elektronik  
Heni Kartikawati





**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 program sebagai berikut,

nama program : *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan  
deskripsi : *E-learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan ini bertujuan memberikan pemahaman terkait kerangka kerja *enterprise architecture* yang diterapkan di Kementerian Keuangan dalam rangka mendukung terlaksananya Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

Materi *e-learning* ini mencakup kerangka kerja *enterprise architecture* berbasis *The Open Group Architecture Framework* (TOGAF), kerangka kerja *enterprise architecture* di Kementerian Keuangan, dan penjelasan terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Materi dikemas menjadi tiga belas *microlearning* yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta.

jumlah hari : 9 hari efektif  
jumlah jam pelajaran : 26 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 14 Desember 2022  
Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan  
Keuangan Umum



Ditandatangani secara elektronik  
Heni Kartikawati



## KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
<b>E-Learning Enterprise Architecture Kementerian Keuangan</b>	
D E S K R I P S I  P R O G R A M	TUJUAN PROGRAM
	<i>E-learning Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan ini bertujuan memberikan pemahaman terkait kerangka kerja <i>enterprise architecture</i> yang diterapkan di Kementerian Keuangan dalam rangka mendukung terlaksananya Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).
	Materi <i>e-learning</i> ini mencakup kerangka kerja <i>enterprise architecture</i> berbasis <i>The Open Group Architecture Framework (TOGAF)</i> , kerangka kerja <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan, dan penjelasan terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Materi dikemas menjadi tiga belas <i>microlearning</i> yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta.
	KEBUTUHAN UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	<i>Workshop</i> ini merupakan pemenuhan Analisis Kebutuhan Pembelajaran Strategis dari <i>Chief Digital Transformation Officer</i> , Tim Reformasi Birokrasi dan Transformasi Kelembagaan Pusat ( <i>Central Transformation Office</i> ) terkait peningkatan kompetensi Tim <i>Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan.
M	SASARAN (TARGET LEARNERS)
	<i>E-learning</i> ini merupakan pembelajaran yang bersifat mandatori bagi anggota Tim <i>Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan. Selain itu <i>E-learning</i> ini juga dapat diikuti oleh pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan lainnya secara mandiri.
MODEL PEMBELAJARAN	
<input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM) <input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM) <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Bimbingan di tempat Kerja</li> <li><input type="checkbox"/> Pelatihan Jarak Jauh</li> <li><input type="checkbox"/> Pendampingan di tempat kerja (<i>mentoring</i>)</li> <li><input type="checkbox"/> Pengayaan pekerjaan (<i>Job Enrichment</i>)</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> <i>E-Learning</i></li> </ul>	
STANDAR KOMPETENSI	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. menjelaskan kerangka kerja <i>enterprise architecture</i> Kementerian Keuangan;</li> <li>2. menjelaskan domain dan metodologi <i>enterprise architecture</i> di Kementerian Keuangan;</li> <li>3. menguraikan perangkat, kapabilitas, dan tata kelola <i>enterprise architecture</i>;</li> <li>4. menjelaskan kerangka kerja <i>enterprise architecture</i> berbasis TOGAF;</li> <li>5. menjelaskan <i>architecture development method</i> pada pengembangan <i>enterprise</i></li> </ol>	

*architecture*;

6. menguraikan *development methode phase A, B, C, D, dan E* pada TOGAF;
7. menguraikan *development method phase F, G, dan H* pada TOGAF;
8. menguraikan konsep dasar *Archimate*;
9. menguraikan kerangka kerja *Archimate*;
10. menjelaskan *relationship dan cross-layer dependencies* pada TOGAF;
11. menjelaskan *stakeholders, architecture views, and viewpoints*;
12. menjelaskan *Business Process Management dan Notation (BPMN)*; dan
13. menjelaskan konsep dan penyelenggaraan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

#### KOMPETENSI DASAR

1. menjelaskan kerangka kerja *enterprise architecture* Kementerian Keuangan;
  - a. menafsirkan visi kerangka kerja *enterprise architecture* Kementerian Keuangan;
  - b. menjabarkan prinsip kerangka kerja *enterprise architecture* Kementerian Keuangan (Umum, Bisnis, Data, Aplikasi, dan Teknologi); dan
  - c. menguraikan referensi arsitektur kerangka kerja *enterprise architecture* kementerian Keuangan (ketentuan SPBE nasional, *better practice and standard*, dan penerapan pada organisasi lain).
2. menjelaskan domain dan metodologi *enterprise architecture* di Kementerian Keuangan;
  - a. menjabarkan domain arsitektur (Bisnis, Data, Aplikasi, dan Teknologi); dan
  - b. menguraikan metodologi *enterprise architecture (Preliminary, Visioning, Architecting & Planning, Development, and Implementation)*.
3. menguraikan perangkat, kapabilitas, dan tata kelola *enterprise architecture*;
  - a. menjabarkan perangkat *enterprise architecture* (Repositori EA, Portal EA, dan Modelling Tools);
  - b. menguraikan kapabilitas *enterprise architecture* (Kapabilitas *enabler* dan Kapabilitas manfaat); dan
  - c. menguraikan tata kelola *enterprise architecture* (Organisasi dan SDM, Proses, dan Standar)
4. menjelaskan kerangka kerja *enterprise architecture* berbasis TOGAF;
  - a. menafsirkan definisi TOGAF; dan
  - b. menjabarkan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci *framework* TOGAF
5. menjelaskan *architecture development method* pada pengembangan *enterprise architecture*;
  - a. menafsirkan definisi *architecture development method*; dan
  - b. menjabarkan preliminary phase pada *architecture development method*
6. menguraikan *development methode phase A, B, C, D, dan E* pada TOGAF;
  - a. menguraikan *Phase A: Architecture Vision*;
  - b. menguraikan *Phase B: Business Architecture*;
  - c. menguraikan *Phase C: Information Systems Architectures*;
  - d. menguraikan *Phase D: Technology Architecture*; dan
  - e. menguraikan *Phase E: Opportunities & Solutions*

7. menguraikan *development method phase* F, G, dan H pada TOGAF;
  - a. menguraikan *Phase F: Migration Planning*;
  - b. menguraikan *Phase G: Implementation Governance*;
  - c. menguraikan *Phase H: Architecture Change Management*; dan
  - d. menguraikan *ADM Architecture Requirements Management*
8. menguraikan konsep dasar *Archimate*;
  - a. menjabarkan definisi *Archimate*;
  - b. menguraikan struktur bahasa *Archimate*; dan
  - c. menguraikan *Generic Metamodel*.
9. menguraikan kerangka kerja *Archimate*;
  - a. menguraikan *Motivation Elements*;
  - b. menguraikan *Strategy Elements*;
  - c. menguraikan *Business Layer*;
  - d. menguraikan *Application Layer*;
  - e. menguraikan *Technology Layer*;
  - f. menguraikan *Physical Elements*; dan
  - g. menguraikan *Implementation and Migration Elements*
10. menjelaskan *relationship* dan *cross-layer dependencies* pada TOGAF;
  - a. menjabarkan *relationships*; dan
  - b. menjabarkan *cross-layer dependencies*
11. menjelaskan *stakeholders, architecture views, and viewpoints*;
  - a. menjabarkan *Stakeholders, Architecture Views, and Viewpoints*; dan
  - b. menjabarkan *Language Customization Mechanisms*
12. menjelaskan *Business Process Management and Notation (BPMN)*;
  - a. menguraikan *business process management*;
  - b. menafsirkan *business process modelling*;
  - c. mencontohkan *participants* dalam BPMN;
  - d. mencontohkan *activities* dalam BPMN;
  - e. mencontohkan *gateways* dalam BPMN; dan
  - f. mencontohkan *events* dalam BPMN.
13. menjelaskan konsep dan penyelenggaraan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE);
  - a. mengemukakan ketentuan umum SPBE;
  - b. merinci tata kelola SPBE;
  - c. menjabarkan manajemen SPBE;
  - d. merinci audit Teknologi Informasi dan Komunikasi;
  - e. mencontohkan penyelenggara SPBE; dan
  - f. merinci percepatan SPBE.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN					
No.	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen /Urutan
		TM	NTM	TOTAL	
1	Kerangka Kerja <i>Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan	-	2	2	-
2	Domain Arsitektur & Metodologi <i>Enterprise Architecture</i>	-	2	2	-
3	Perangkat, Kapabilitas, dan Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>	-	2	2	-
4	<i>Introduction to TOGAF</i>	-	2	2	-
5	<i>Introduction to Architecture Development Method</i>	-	2	2	-
6	<i>Architecture Development Method Phase A, B, C, D, and E</i>	-	2	2	-
7	<i>Architecture Development Method Phase F, G, and H</i>	-	2	2	-
8	<i>Introduction to Archimate</i>	-	2	2	-
9	<i>Archimate Framework</i>	-	2	2	-
10	<i>Relationships &amp; Cross-Layer Dependencies</i>	-	2	2	-
11	<i>Stakeholders, Architecture Views, and Viewpoints</i>	-	2	2	-
12	<i>Business Process Model and Notation Overview</i>	-	2	2	-
13	<i>Overview Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik</i>	-	2	2	-
<b>TOTAL JP</b>		<b>26 JP</b>			
<b>LAMA WAKTU UJIAN</b> Lama waktu ujian merupakan alokasi waktu yang diberikan untuk menyelesaikan ujian pada seluruh mata pelajaran ( <i>microlearning</i> )		<b>195 menit</b>			
<b>DILAKSANAKAN DALAM (Hari Efektif)</b> <input type="checkbox"/> Studi Mandiri : 9 hari <input type="checkbox"/> Tatap Muka : - hari			<b>9 Hari Efektif</b>		
<b>JENIS DAN JENJANG PROGRAM</b>					
<i>E-Learning Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan ini berjenjang dasar					

## PERSYARATAN PESERTA

### Administrasi

1. Pegawai di Lingkungan Kementerian Keuangan,
2. Pangkat/Golongan (minimum) II/a (Pengatur Muda);

### Kompetensi

-

### Lain-lain

1. Penyelesaian *e-learning* ini merupakan prasyarat bagi peserta Pelatihan *Enterprise Architecture* bagi Tim *Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan;
2. Pegawai Kementerian Keuangan lainnya dapat juga mengikuti *e-learning* ini secara mandiri (tanpa penugasan dari unit)

## KUALIFIKASI PENGAJAR

### Umum

1. Profesional/Praktisi di bidangnya;
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 dalam mata pelajaran yang akan diberikan.

### Catatan:

Kualifikasi pengajar ini diperuntukkan bagi moderator/pengajar/narasumber yang akan memandu diskusi (terutama menjawab pertanyaan peserta terkait substansi) pada "Forum" di Kemenkeu *Learning Center*.

## BENTUK EVALUASI

### EVALUASI LEVEL 1

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

### EVALUASI LEVEL 2

*E-learning* ini bersifat non-kelulusan. Untuk mengukur pemahaman peserta atas materi yang dipelajari akan dilakukan menggunakan Tes Formatif pada setiap akhir sesi mata pelajaran (*microlearning*) berupa pertanyaan pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan lama waktu pengerjaan maksimal 15 menit dan kesempatan *retake* 20 kali

### EVALUASI LEVEL 3

-

### EVALUASI LEVEL 4

-

## FASILITAS

1. *Online materials*
2. Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembelajaran
3. Sertifikat; bagi peserta yang telah menyelesaikan seluruh mata pelajaran yang disajikan dalam bentuk *microlearning* berhak memperoleh sertifikat yang menyatakan telah menyelesaikan *E-learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan

## LAIN - LAIN

1. *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan merupakan program pembelajaran yang seluruhnya dilakukan secara *online*.
2. Adapun ketentuan penyelesaian rangkaian pembelajaran *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan adalah sebagai berikut:
  - ✓ Peserta wajib menyelesaikan rangkaian *e-learning* yang terdiri dari 13 *microlearning*.
  - ✓ Peserta wajib menyelesaikan Tes Formatif dengan minimal nilai 80.
3. Peserta wajib memberikan review untuk program *E-Learning* yang diselesaikan melalui *course reviews* di KLC.

**Keterangan:**

1. *E-Learning Enterprise Architecture* Kementerian Keuangan ini merupakan program pembelajaran yang seluruhnya dilakukan secara *online*. Penyusunan desain pembelajaran *E-learning* ini dilakukan untuk memfasilitasi peserta yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian *microlearning* terkait *enterprise architecture* agar mendapatkan surat keterangan pembelajaran. [RHL]

Jakarta, 14 Desember 2022  
Kepala Pust Pendidikan dan  
Pelatihan Keuangan Umum,



Ditandatangani secara elektronik  
Heni Kartikawati





## RENCANA RUNDOWN

### E-LEARNING ENTERPRISE ARCHITECTURE KEMENTERIAN KEUANGAN

No.	Topik/Kegiatan	JP	Hari
1.	Kerangka Kerja <i>Enterprise Architecture</i> Kementerian Keuangan	2	<p>➤ Bagi peserta yang diwajibkan mengikuti rangkaian <i>e-learning</i> ini dapat menyelesaikan materi sesuai dengan durasi pada surat Tugas.</p> <p>➤ Bagi peserta lainnya dapat mengerjakan <i>e-learning</i> sesuai dengan waktunya masing-masing (<i>self-paced</i>)</p>
2.	Domain Arsitektur & Metodologi <i>Enterprise Architecture</i>	2	
3.	Perangkat, Kapabilitas, dan Tata Kelola <i>Enterprise Architecture</i>	2	
4.	<i>Introduction to TOGAF</i>	2	
5.	<i>Introduction to Architecture Development Method</i>	2	
6.	<i>Architecture Development Method Phase A, B, C, D, and E</i>	2	
7.	<i>Architecture Development Method Phase F, G, and H</i>	2	
8.	<i>Introduction to Archimate</i>	2	
9.	<i>Archimate Framework</i>	2	
10.	<i>Relationships &amp; Cross-Layer Dependencies</i>	2	
11.	<i>Stakeholders, Architecture Views, and Viewpoints</i>	2	
12.	<i>Business Process Model and Notation Overview</i>	2	
13.	<i>Overview Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik</i>	2	

Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran,



Ditandatangani secara elektronik  
Wawan Ismawandi

