

KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA

KERANGKA ACUAN PROGRAM PEMBELAJARAN

NAMA PROGRAM	
<i>E-Learning E-Commerce</i>	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	Memberikan pengetahuan kepada pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/Lembaga/Satuan Kerja Perangkat Daerah/Institusi Lainnya (K/L/I/D) pada khususnya serta masyarakat pada umumnya mengenai <i>e-commerce</i> sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	Tersedianya sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan mengenai <i>e-commerce</i> secara umum sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
	SASARAN (<i>TARGET LEARNERS</i>)
Pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/Lembaga/Satuan Kerja Perangkat Daerah/Institusi Lainnya (K/L/I/D) serta masyarakat.	
METODE PEMBELAJARAN	
<input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM) <input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM) <input checked="" type="checkbox"/> <i>E-Learning</i> <input type="checkbox"/> Sinkronus <input checked="" type="checkbox"/> Asinkronus Non Fasilitas <input type="checkbox"/> Magang <input type="checkbox"/> Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta <input type="checkbox"/> Bimbingan di tempat Kerja	
STANDAR KOMPETENSI	
Setelah mengikuti <i>e-learning</i> ini peserta mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan perkembangan <i>e-commerce</i> (tren, komoditi) 2. Menjelaskan proses bisnis kepabeanaan <i>e-commerce</i> 	
KOMPETENSI DASAR	
Setelah mengikuti <i>e-learning</i> ini peserta mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan perkembangan <i>e-commerce</i> (tren, komoditi) <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pengertian, jenis, dan contoh <i>e-commerce</i> b. Menjelaskan transaksi pembayaran <i>e-commerce</i> 	

KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA

- 2 -

- c. Menjelaskan sejarah dan tren perkembangan *e-commerce* di Indonesia
- d. Menjelaskan dasar hukum *e-commerce* di Indonesia
- 2. Menjelaskan proses bisnis kepabeanaan *e-commerce*
 - a. Menjelaskan tata cara skema *e-commerce/market place*
 - b. Menjelaskan tata laksana impor terkait *e-commerce*
 - c. Menjelaskan tata laksana ekspor terkait *e-commerce*

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN						
No	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran (JP)			Sekuen /Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	Perkembangan <i>E-Commerce</i>	-	3	3	1
		Proses Bisnis Kepabeanaan <i>E-Commerce</i>	-	6	6	2
Total JP			9 JP			
Dilaksanakan Dalam			± 3 hari			
<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pada setiap akhir mata pelajaran terdapat kuis Peserta harus mendapatkan nilai minimal 70 untuk setiap kuis pada masing-masing mata pelajaran untuk dapat melanjutkan ke materi/tahapan berikutnya (2 Materi @ 5-10 Soal) Peserta diberikan kesempatan untuk melakukan <i>retake</i> kuis hingga batas nilai minimal terpenuhi 						
JENIS DAN JENJANG PROGRAM						
Pembelajaran ini berjenjang dasar						
PERSYARATAN PESERTA						
Pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/Lembaga/Satuan Kerja Perangkat Daerah/Institusi Lainnya (K/L/I/D) serta masyarakat.						
KUALIFIKASI PENGAJAR						
<i>E-Learning</i> ini dilaksanakan secara <i>e-learning asynchronous non fasilitasi</i> melalui <i>platform Kemenkeu Learning Center 2 (KLC2)</i>						
BENTUK EVALUASI						
<p>EVALUASI LEVEL 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluasi penyelenggaraan dan evaluasi pengajar untuk program <i>e-learning</i> yang dilakukan secara <i>online</i> 						

EVALUASI LEVEL 2

1. Progress penyelesaian materi 100%
2. Penyelesaian kuis untuk setiap materi (2 Materi @ 5-10 Soal), jumlah soal per materi disesuaikan dengan tingkat kedalaman materi yang diberikan, dengan nilai minimal 70 dan diberi kesempatan mengulang/*retake* kuis hingga batas nilai minimal terpenuhi.

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

- Komputer/*laptop/mobile phone* (disediakan oleh kantor masing-masing peserta/milik pribadi peserta)
- Jaringan internet
- *Learning Management System (LMS) BPPK/Kemenkeu Learning Center (KLC)*
- *Online materials*
- Lain-lain terlampir

Jakarta, 28 Juli 2021
Kepala Pusat



Ditandatangani secara elektronik
Harry Mulya



KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA

- 4 -

Catatan Perubahan KAP

Perubahan mengacu kepada Nota Dinas Kepala BPPK Nomor ND-118/PP/2021 tanggal 4 Juli 2021 tentang Penegasan Pelaksanaan *Open Access*

No	Komponen Perubahan	Semula	Menjadi
1	Nama Program	<i>E-Learning E-Commerce</i> untuk Pegawai Kementerian Keuangan	<i>E-Learning E-Commerce</i>
2	Tujuan Program	Memberikan pengetahuan secara umum tentang <i>e-commerce</i> untuk para pegawai di Lingkungan Kementerian Keuangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku	Memberikan pengetahuan kepada pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/ Lembaga/Satuan Kerja Perangkat Daerah/Institusi Lainnya (K/L/I/D) pada khususnya serta masyarakat pada umumnya mengenai <i>e-commerce</i> sesuai dengan ketentuan yang berlaku
3	Kebutuhan Strategis Unit Pengguna yang Akan Dicapai	Tersedianya pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan yang memiliki pengetahuan secara umum tentang <i>e-commerce</i> sesuai dengan ketentuan yang berlaku	Tersedianya sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan mengenai <i>e-commerce</i> secara umum sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4	Sasaran (<i>Target Learners</i>)	Pegawai di Lingkungan Kementerian Keuangan	Pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/ Lembaga/ Satuan Kerja Perangkat Daerah/ Institusi Lainnya (K/L/I/D) serta Masyarakat
5	Persyaratan Peserta	Pegawai di Lingkungan Kementerian Keuangan	Pegawai Kementerian Keuangan maupun Kementerian/ Lembaga/ Satuan Kerja Perangkat Daerah/ Institusi Lainnya (K/L/I/D) serta Masyarakat

LAMPIRAN

A. Rincian Mata Pelajaran

No.	Mata Pelajaran	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan
1.	Perkembangan <i>E-Commerce</i>	1. Pengertian, jenis, dan contoh <i>e-commerce</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Definisi <i>e-commerce</i> 1.2 Jenis-jenis <i>e-commerce</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Marketplace</i> ✓ Media sosial ✓ dll 1.3 Objek <i>e-commerce</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Tangible</i> ✓ <i>Intangible</i> 2. Transaksi pembayaran <i>e-commerce</i> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Konvensional 2.2 Fintech 2.3 <i>Crypto currency</i> 3. Sejarah dan tren perkembangan <i>e-commerce</i> di Indonesia <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Sejarah perkembangan <i>e-commerce</i> 3.2 Tren <i>e-commerce</i> 4. Dasar hukum <i>e-commerce</i> di Indonesia <ol style="list-style-type: none"> 4.1 UU Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (Pasal 66) 4.2 PP Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik 4.3 Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 50 Tahun 2020 tentang Ketentuan Perizinan Usaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan Pelaku Usaha dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
2.	Proses Bisnis Kepabeanaan <i>E-Commerce</i>	1. Tata cara skema <i>e-commerce/market place</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 <i>E-commerce</i> dalam teknis perdagangan internasional 1.2 Proses bisnis <i>e-commerce</i> 2. Tata laksana kepabeanaan impor terkait <i>e-commerce</i> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Proses bisnis impor barang kiriman 2.2 Proses bisnis impor <i>e-commerce (marketplace)</i> 2.3 Impor barang kiriman melalui jasa titipan (<i>jastip</i>) 3. Tata laksana kepabeanaan ekspor terkait <i>e-commerce</i> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Proses bisnis ekspor barang kiriman

		3.2 Proses bisnis ekspor <i>e-commerce</i>
--	--	--

B. Program *E-Learning E-Commerce*, mencakup:

1. *E-Learning E-Commerce* merupakan program pembelajaran yang keseluruhan dilakukan secara *online* (*e-learning non-facilitated* (mandiri)).
2. Proses kegiatan pembelajaran *e-learning* (*online*) dilakukan melalui Kemenkeu *Learning Center* (KLC) 2 pada alamat web: <https://klc2.kemenkeu.go.id/>. Peserta diharapkan membaca literatur sesuai dengan petunjuk pada *web* dimaksud.
3. *E-Learning* dilaksanakan dalam 9 Jamlat (\pm 3 hari)
4. Adapun penyajian materi *e-learning* pada Kemenkeu *Learning Center* terdiri dari :
 - 4.1 Perkembangan *E-Commerce*
 - 4.2 Proses Bisnis Kepabeanaan *E-Commerce*Yang akan disampaikan secara sekuens untuk tiap materi, dimaksudkan untuk memudahkan penyerapan materi bagi para peserta.
5. Ketentuan penyelesaian rangkaian *e-learning* yaitu:
 - 5.1 Peserta wajib menyelesaikan secara keseluruhan materi yang ada pada tiap sekuens;
 - 5.2 Peserta wajib mengerjakan tiap kuis yang disediakan pada tiap materi, serta harus mendapatkan nilai minimal **70** untuk setiap kuis. Bagi peserta yang belum mendapatkan nilai kuis minimal, diberi kesempatan untuk mengulang/*retake* kuis hingga nilai minimal terpenuhi;
 - 5.3 Setiap proses/tahapan pembelajaran selama kegiatan *e-learning*, diperhitungkan sebagai *point* dalam pemberian nilai kehadiran serta jumlah jamlat yang diikuti oleh peserta;
 - 5.4 Apabila peserta tidak mengerjakan setiap penugasan/kewajiban dalam kegiatan *e-learning* pada tiap tahapan/sekuens, maka jumlah jamlat yang diperoleh peserta untuk materi tiap mata pelajaran tersebut tidak diperhitungkan dan tidak mendapatkan penilaian.
6. Peserta dapat melakukan *retake course* apabila belum menyelesaikan program pembelajaran *E-Learning E-Commerce* dalam waktu yang sudah ditentukan.
7. Ketentuan perolehan sertifikat
 - Sertifikat diberikan kepada peserta *e-learning* jika peserta mendapatkan nilai minimal pada setiap kuis dan telah menyelesaikan seluruh rangkaian *e-learning* dalam Program *E-Learning E-Commerce*
8. Peserta mengisi evaluasi penyelenggaraan

