



WALIKOTA BANJARMASIN
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

PERATURAN WALIKOTA BANJARMASIN
NOMOR 49 TAHUN 2020
TENTANG
PENETAPAN HARGA UPAH TENAGA AHLI SISTEM INFORMASI
DI LINGKUNGAN PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

WALIKOTA BANJARMASIN,

- Menimbang :
- a. bahwa dalam rangka penyelenggaraan fungsi teknis pemerintahan di lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin perlu ditunjang dengan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi keahlian, keterampilan dan pengalaman tertentu sesuai kebutuhan;
 - b. bahwa dengan adanya kerangka penjenjangan kualifikasi dan kompetensi tenaga kerja Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor Pendidikan dan pelatihan dalam pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja, diperlukan penetapan harga upah tenaga ahli sistem informasi di berbagai sektor pekerjaan;
 - c. bahwa dalam rangka peningkatan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik di lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin;
 - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu menetapkan Peraturan Walikota tentang Penetapan Harga Upah Tenaga Ahli Sistem Informasi di Lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin;
- Mengingat :
1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
 2. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1959 tentang Penetapan Undang-Undang Darurat Nomor 3 Tahun 1953 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II di Kalimantan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1953 Nomor 9) sebagai Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 72, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1820);
 3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran

- Negara Republik Indonesia Nomor 4843) sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952);
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 183, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6398);
 5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
 6. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 189, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5348);
 7. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik;
 8. Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Penyelenggaraan *e-Government*;
 9. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 2036) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 120 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Republik Indonesia tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 157);
 10. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 3 Tahun 2014 tentang Pokok-Pokok Pengelolaan Keuangan Daerah (Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2014 Nomor 3);

11. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Banjarmasin (Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2016 Nomor 7, Tambahan Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Nomor 40);
12. Peraturan Walikota Banjarmasin Nomor 41 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan *E-Government* (Berita Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2018 Nomor 41);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN WALIKOTA TENTANG PENETAPAN HARGA UPAH TENAGA AHLI SISTEM INFORMASI DI LINGKUNGAN PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN.

BAB I

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Walikota ini yang dimaksud dengan:

1. Daerah adalah Kota Banjarmasin.
2. Walikota adalah Walikota Banjarmasin.
3. Pemerintah Daerah adalah Walikota sebagai unsur penyelenggara Pemerintah Daerah yang memimpin pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom Kota Banjarmasin.
4. Satuan Kerja Perangkat Daerah yang selanjutnya disingkat SKPD adalah Unsur Pembantu Walikota dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan di Kota Banjarmasin.
5. Tenaga Ahli adalah tenaga yang dipandang memiliki kompetensi keahlian dibidang tertentu sesuai kebutuhan.
6. Kualifikasi adalah penguasaan capaian pembelajaran yang menyatakan kedudukannya dalam kerangka kualifikasi Nasional Indonesia.
7. Sistem Informasi yang selanjutnya disingkat SI adalah suatu mekanisme untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan data dan informasi dengan menggunakan perangkat komputer.
8. Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan data dan/atau informasi dengan menggunakan perangkat komputer.
9. Platform adalah suatu bentuk kombinasi antara perangkat lunak dan/atau perangkat keras untuk menjalankan sebuah program.
10. Proses bisnis adalah suatu kumpulan aktivitas atau pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu atau yang menghasilkan produk atau layanan.
11. Integrasi adalah proses pembauran/pengkombinasian dua atau lebih set data agar mempermudah proses berbagi dan analisis, dalam rangka mendukung manajemen informasi di dalam sebuah lingkungan kerja.
12. Basis data adalah suatu kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan/atau pengorganisasian data sesuai tujuan.

13. Bug adalah kesalahan yang terjadi pada sistem sehingga membuat sistem tidak bekerja dengan semestinya.
14. Error adalah kesalahan yang terjadi baik karena kesalahan logika pemrograman atau penulisan perintah yang berbentuk tata bahasa yang tidak benar.
15. Pengalaman dibidang pemrograman adalah riwayat keahlian individu yang dibuktikan dengan surat pengalaman kerja dibidang pemrograman.

BAB II
MAKSUD DAN TUJUAN
Pasal 2

- (1) Maksud ditetapkannya Peraturan Walikota ini adalah :
 - a. sebagai acuan dan dasar dalam pembayaran upah Tenaga Ahli Sistem Informasi di Lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin; dan
 - b. menjamin terlaksananya pengembangan sistem informasi secara benar, efisien, efektif dan sesuai ketentuan yang berlaku.
- (2) Tujuan ditetapkannya Peraturan Walikota ini adalah :
 - a. menetapkan besaran harga upah tenaga ahli sistem informasi di lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin; dan
 - b. mengatur kualifikasi tenaga ahli sistem informasi.

BAB III
RUANG LINGKUP DAN BESARAN SERTA ALOKASI ANGGARAN
Bagian Kesatu
Ruang Lingkup
Pasal 3

Ruang lingkup kualifikasi tenaga ahli sistem informasi sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 huruf b terdiri atas:

- a. Tenaga Ahli Programmer Tingkat IV
 1. Pendidikan minimal Sarjana (S1) dibidang teknologi informasi;
 2. Memiliki pengalaman dibidang pemrograman selama 8 (delapan) tahun;
 3. Menguasai berbagai platform pemrograman (desktop, mobile, web, dll);
 4. Menganalisis rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data;
 5. Mampu Menganalisis kebutuhan pengembangan suatu program sesuai dengan perkembangan teknologi;
 6. Mampu merancang, membangun dan mengembangkan sistem basis data yang terintegrasi;
 7. Mampu mengoptimalkan kerja suatu sistem informasi;
 8. Menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
 9. Menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
 10. Mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
 11. Menganalisis bug dan error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
 12. Menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan

13. Mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data.
- b. Tenaga Ahli Programmer Tingkat III
1. Pendidikan minimal Sarjana (S1) dibidang teknologi informasi;
 2. Memiliki pengalaman dibidang pemrograman selama 4 (empat) tahun;
 3. Menguasai berbagai platform pemrograman (desktop, mobile, web, dll);
 4. Menganalisis rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data;
 5. Mampu Menganalisis kebutuhan pengembangan suatu program sesuai dengan perkembangan teknologi;
 6. Mampu merancang, membangun dan mengembangkan sistem basis data yang terintegrasi;
 7. Mampu mengoptimalkan kerja suatu sistem informasi;
 8. Menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
 9. Menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
 10. Mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
 11. Menganalisis bug dan error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
 12. Menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
 13. Mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data.
- c. Tenaga Ahli Programmer Tingkat II
1. Pendidikan minimal Diploma Tiga (D III) dibidang teknologi informasi;
 2. Memiliki pengalaman dibidang pemrograman selama 2 (dua) tahun;
 3. Menguasai berbagai platform pemrograman (desktop, mobile dan web);
 4. Menganalisis rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data;
 5. Menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
 6. Menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
 7. Mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
 8. Menganalisis bug dan error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
 9. Menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
 10. Mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data.
- d. Tenaga Ahli Programmer Tingkat I
1. Pendidikan minimal Diploma Tiga (D3) dibidang teknologi informasi;
 2. Menguasai platform pemrograman web;
 3. Menganalisis rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data;

4. Menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
 5. Menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
 6. Mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
 7. Menganalisis bug dan error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
 8. Menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
 9. Mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data.
- e. Tenaga Ahli Multimedia
1. Pendidikan Minimal SMA sederajat;
 2. Memiliki pengalaman kerja dibidang multimedia minimal 2 (dua) tahun;
 3. Mampu menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi;
 4. Menciptakan desain video yang menarik dan/atau dengan konten yang unik;
 5. Kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 6. Mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.
- f. Tenaga Ahli Desain Grafis
1. Pendidikan Minimal SMA sederajat;
 2. Memiliki pengalaman kerja dibidang desain grafis minimal 2 (dua) tahun;
 3. Mampu memproses komunikasi menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi dan/atau ilustrasi;
 4. Menciptakan desain yang sempurna dengan memasukan karya seni dan/atau bahasa;
 5. Menyampaikan pesan berupa jasa dan/atau produk kepada masyarakat dengan konten yang unik;
 6. Memosisikan diri sebagai pemecah masalah dalam kebuntuan komunikasi dengan menciptakan komunikasi baru dalam bentuk visual.
 7. Menciptakan desain yang informatif dan/atau komunikatif yang bisa menyentuh sisi psikis audiens;
 8. Kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 9. Mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.

Bagian Kedua

Besaran

Pasal 4

Besaran Harga Upah Tenaga Ahli tenaga ahli SI yang dimaksud dalam pasal 3, dengan ketentuan setiap bulan sebagai berikut:

a. Tenaga Ahli Programmer Tingkat IV	Rp. 9.000.000,-
b. Tenaga Ahli Programmer Tingkat III	Rp. 7.000.000,-
c. Tenaga Ahli Programmer Tingkat II	Rp. 5.000.000,-
d. Tenaga Ahli Programmer Tingkat I	Rp. 3.000.000,-
e. Tenaga Ahli Multimedia	Rp. 3.000.000,-
f. Tenaga Ahli Desain Grafis	Rp. 3.000.000,-

Bagian Ketiga

Alokasi Anggaran

Pasal 5

- (1) Pemberian harga upah dibebankan kepada APBD.
- (2) Pemberian harga upah sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 dialokasikan melalui Daftar Penggunaan Anggaran Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Banjarmasin.

BAB III

KETENTUAN PENUTUP

Pasal 6

Peraturan Walikota ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahui, memerintahkan pengundangan Peraturan Walikota ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Kota Banjarmasin.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 1 Juli 2020
WALIKOTA BANJARMASIN,



IBNU SINA

Diundangkan di Banjarmasin

pada tanggal 1 Juli 2020

SEKRETARIS DAERAH KOTA BANJARMASIN,



HAMLI KURSANI