



BUPATI BENER MERIAH

بوفاتي بنر مريه

KEPUTUSAN BUPATI BENER MERIAH
NOMOR : 904 / 3 / SK / 2022

TENTANG

PEMBENTUKAN TENAGA AHLI APLIKASI
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
KABUPATEN BENER MERIAH

BUPATI BENER MERIAH,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bener Meriah Tahun Anggaran 2022, maka dipandang perlu Menunjuk Tenaga Ahli Aplikasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bener Meriah Tahun Anggaran 2022;
- b. bahwa untuk maksud pada poin a tersebut di atas perlu ditetapkan dalam suatu Keputusan Bupati;

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Bener Meriah di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh;
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan;
5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah 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;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 61 Tahun 2010 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Keuangan Daerah;
8. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 120 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah;

9. Peraturan Bupati Bener Meriah Nomor 39 Tahun 2021 Tentang Standar Satuan Harga Honorarium Bagi Tim Ahli Teknologi Informatika Non Aparatur Sipil Negara di Kabupaten Bener Meriah;
10. Qanun Kabupaten Bener Meriah Nomor 10 Tahun 2021 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Kabupaten (APBK) Bener Meriah Tahun 2022;
11. Peraturan Bupati Bener Meriah Nomor 168 Tahun 2021 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan dan Belanja Kabupaten (APBK) Bener Meriah Tahun 2022.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan :

- KESATU : Tenaga Ahli Aplikasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bener Meriah Tahun Anggaran 2022, dengan nama personil sebagaimana terlampir dalam keputusan ini;
- KEDUA : Adapun rincian tugas terkait penambahan jumlah personil dalam Tenaga Ahli Aplikasi adalah sebagai berikut :

I. Web Design

1. Merancang *layout* secara *visual* dengan menyalurkan ide-ide kreatif di setiap elemen yang ada di aplikasi *website*, seperti memberi warna, memilih jenis huruf, menempatkan gambar dan lainnya;
2. Mengkonversi *layout visual* ke dalam bentuk HTML dan CSS untuk memastikan bisa dijalankan di *web browser*;
3. Memotong (*slicing*) *desain visual* menjadi beberapa potongan gambar agar tampilan pada aplikasi *website* tidak berat;
4. Mengatur tata letak setiap elemen (susunan markup) yang ada di aplikasi *website* sesuai bentuk *visual* yang telah dibuat;
5. Memperscantik tampilan dan memberi efek tambahan pada aplikasi *website* bilamana diperlukan;
6. Melakukan validasi untuk memastikan bahwa kode-kode HTML yang digunakan sudah benar;
7. Membuat rancangan *layout* sebuah aplikasi *website* dalam bentuk *wireframe* baik menggunakan *tools*;
8. Melaporkan seluruh hasil pekerjaan secara berkala kepada Project Manajer/ System Analyst.

II. Database dan Programing

1. Merencanakan, mengkoordinasikan dan melakukan langkah-langkah keamanan yang diperlukan untuk melindungi data atau informasi dalam file komputer terhadap kerusakan, akses yang tidak sah maupun pemodifikasian;
2. Mendefinisikan metode akses dan struktur penyimpanan.
3. Mendefinisikan pola struktur database;
4. Menspesifikasikan integritas data secara menyeluruh;
5. Melakukan pengujian terhadap program atau database, memperbaiki kesalahan dan melakukan modifikasi yang diperlukan;
6. Memodifikasi pola maupun organisasi fisik;
7. Menentukan user dan tingkat akses user untuk setiap segmen dari database;
8. Memberikan kekuasaan kepada user untuk mengakses data;

9. Mengembangkan standar dan pedoman untuk membimbing penggunaan dan perolehan software serta untuk melindungi informasi yang rentan;
10. Bertanggung jawab terhadap keamanan database;
11. Perancangan dan koordinasi secara keseluruhan dari database;
12. Mengembangkan skema;
13. Membuat dokumen sistem dan penggunaannya;
14. Menentukan organisasi data;
15. Penerapan terhadap DBMS (*Database Management System*);
16. Pengetesan dan pemeliharaan sistem database;
17. Menjadi penengah antara pemakai dan manajemen;
18. Bertanggung jawab terhadap seluruh operasi dari sistem dasar data;
19. Menerapkan prosedur darurat di dalam kasis terjadinya kegagalan sistem atau kerusakan database;
20. Melatih dan mendidik personil yang berhubungan dengan database;
21. Pemasangan software baru;
22. Melakukan konfigurasi *software* dan *hardware* dengan sistem administrator;
23. Pengamanan administrasi;
24. Bertanggung jawab atas administrasi kedinasan yang berkaitan dengan *database*, analisis data, *desain* dan pembuatan *database* baru;
25. Menganalisis kebutuhan;
26. Merancang dan memodelkan sistem seperti UML (*Unified Modelling Language*), *flowchart*, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan lain-lain;
27. Menulis kode program;
28. Men-*debugging* (menghapus *bug/error/kegagalan* dalam kode) program;
29. Menguji atau *testing* program;
30. Melaporkan seluruh hasil pekerjaan secara berkala kepada Project Manajer/ System Analyst.

III. Project Manajer/ System Analyst

1. Memimpin perencanaan dan pelaksanaan;
2. Mendefinisikan ruang lingkup, tujuan dan penyampaian;
3. Menyusun dan mengkoordinasikan pekerjaan untuk Web Design;
4. Perencanaan dan penjadwalan;
5. Memberikan arahan dan dukungan untuk tim;
6. Terus-menerus memantau dan melaporkan kemajuan proyek kepada seluruh *stakeholders*;
7. Membuat laporan yang memuat kemajuan proyek, masalah dan solusi;
8. Melaksanakan dan mengelola perubahan proyek dan melakukan intervensi untuk mencapai hasil proyek;
9. Melakukan evaluasi dan penilaian hasil;
10. Menerjemahkan keinginan user atau pengguna sistem informasi menjadi rancangan sistem teknologi informasi;
11. Merancang sebuah aplikasi berbasis PC atau mobile secara detail;
12. Menganalisis pilihan-pilihan sistem operasi;

13. Menganalisis biaya pengembangan sistem dan rentang waktu yang diperlukan;
14. Memelihara dan mengatasi data *warehouse* dan sistem penyimpanan data;
15. Menguji sistem baru;
16. Membahas kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi kerentanan atau area dengan kinerja buruk untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi dan akurasi;
17. Mempersiapkan dan menganalisa laporan *cost and benefit* untuk peningkatan kualitas aplikasi;
18. Melatih pengguna akhir dan membuat instruksi manual untuk pengguna;
19. Melaporkan seluruh hasil pekerjaan secara berkala kepada kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bener Meriah.

KETIGA : Segala biaya yang timbul akibat ditetapkannya Keputusan ini dibebankan kepada Anggaran Pendapatan dan Belanja Kabupaten (APBK) Bener Meriah DPA-SKPD Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Bener Meriah Tahun Anggaran 2022;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku pada tanggal ditetapkan dan berdaya laku surut sejak tanggal 03 Januari 2022, dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Redelong
Pada Tanggal : 13 Januari 2022 M
10 Jumadil Akhir 1443 H

Plt. BUPATI BENER MERIAH



Salinan dari : Keputusan ini disampaikan kepada :

1. Inspektur pada Inspektorat Kabupaten Bener Meriah di Redelong;
2. Kepala BPKPA Kabupaten Bener Meriah di Redelong.

LAMPIRAN : KEPUTUSAN BUPATI BENER MERIAH
 Nomor : 900/ 03 /SK/2022
 Tanggal : 13 JANUARI 2022 M
 10 JUMADIL AKHIR 1443 H

DAFTAR TENAGA AHLI APLIKASI
 DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
 TAHUN ANGGARAN 2022

No	Kode Rekening/ Uraian	Uraian		Ket
		Nama	Jabatan Dalam Tim	
1	2	3	4	5
1.	5.1.02.02.01.0029 Tim Jasa Tenaga Ahli Aplikasi	MARJONES HARDY H SIHOMBING, M.Kom	Project Manajer/ System Analyst (Senior Programmer)	
		MAMED ROFENDI MANALU, M.Kom	Database dan Programing (Junior Programmer)	
		MUHAMMAD IQBAL PANJAITAN, M.Kom	Web Design (Junior Programmer)	

*Pit. BUPATI BENER MERIAH 


 DAILAMI