

EDISI 61 / 2020

EDUKASI

K E U A N G A N

KALEIDOSKOP 2020

Tahun perubahan



DAFTAR ISI

SALAM REDAKSI	3
LINTAS PERISTIWA	4
LIPUTAN UTAMA	7
LIPUTAN KHUSUS	18
SERAMBI ILMU	21
TAHUKAH KAMU	36
KOMUNITAS	40
CERITA ALUMNI	43
TIPS & TRIK	47
MATA AIR	50
KESEHATAN	52
POINT OF INTEREST	55
RESENSI	59
GALERI	61
KANG EDU	64

Susunan Redaksi

PENANGGUNG JAWAB

Sekretaris BPPK

PEMIMPIN REDAKSI

Sugeng Satoto

SEKRETARIAT

Abdul Aziz Maghfur

Dodi Septariza

Naseh Iskandar

Fitria Sri Wulandari

Thalia Maudina

REDAKTUR

Pilar Wirotama

Tri Wibowo

Rachmatunnisya

M. Shokhi

Hestin Parmawati

Wisnu Nugrahini

Iki Rizal Apriandi

Rio Suareski

Eri Hariyanto

Johan Sagitta

Andi Manaek

Bungkus Sasongko

Purnomo

Andita Trias Nur Azizah

Hartono

Muhammad Hikmah

Gladie Anggriawan Gupita

Haris Premadi

Rochi Agustina

Inwan Hadiansyah

Irwandi Hidayat

Ferry Irawan

EDITOR

Sudrajat

Ari Sandi Robert

Retyan Laksita Mutiary

Ardes Martua Sitanggang

Yohana Tolla

Muhammad Fath Kathin

Ridwan Sidik Kurniawan

Bima Lingga Sakti

Luqman Hakim

Arimbi Putri

DESAIN GRAFIS & FOTOGRAFER

Victorianus M. I. Bimo Adi

Imam Asma Nur Alam Marbun

Seno Adi Nugroho

Redaksi menerima artikel untuk dimuat dalam

majalah ini. Artikel ditulis dalam huruf Arial 11

spasi 1,5, maksimal 2.500 kata.

Artikel dapat dikirimkan ke

edukasikeuangan@kemenkeu.go.id.

Isi majalah ini tidak mencerminkan kebijakan

Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan

ALAMAT REDAKSI

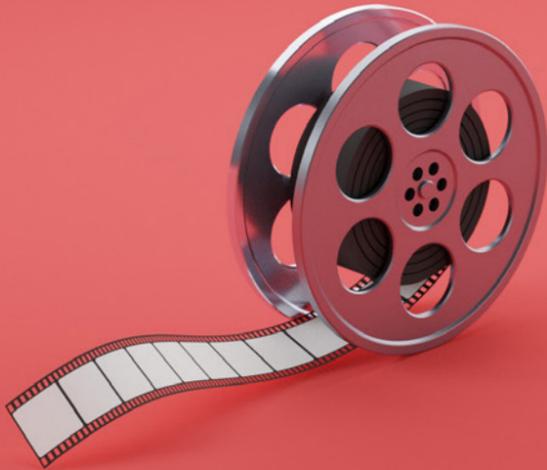
Jl. Purnawarman No. 99 Kebayoran Baru,

Jakarta Selatan 12110

Telp: +62 21 7394666, 7204131

Fax: +62 21 7261775

<http://www.bppk.kemenkeu.go.id>



STOP



GRATIFIKASI

gol.kpk.go.id

Laporan gratifikasi yang disampaikan melalui aplikasi Gratifikasi Online (GOL) akan diproses oleh KPK dalam waktu 30 (tiga puluh) hari kerja sejak laporan dinyatakan lengkap dan diterima oleh KPK.



SALAM REDAKSI

Tahun 2020 menjadi tahun yang penuh tantangan bagi siapa pun, termasuk bagi Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan (BPPK). Sebagai instansi yang menyelenggarakan pendidikan, pelatihan, dan sertifikasi di bidang keuangan negara, tantangan terbesar bagi BPPK adalah menunda seluruh pelatihan tatap muka dan menggantikannya dengan pelatihan dalam jaringan. Tak hanya itu, peraturan mengenai lokasi bekerja juga harus banyak disesuaikan untuk menjamin kesehatan dan keselamatan para pegawai keuangan negara.

Lika-liku perjalanan Kemenkeu dan BPPK mengarungi serta menyesuaikan berbagai hal selama masa pandemi akan kami sajikan secara lengkap dalam rubrik Liputan Utama. Salah satu strategi yang masif dilakukan yakni dengan mengadakan kelas dan/atau seminar online (webinar) dengan berbagai tema dan format yang menarik. Ngopi Hitam dari Pusdiklat Keuangan Umum adalah salah satu webinar yang menarik banyak peserta. Ulasannya dapat Anda nikmati dalam rubrik Liputan Khusus.

Meski tatap muka dan kegiatan sosial terbatas, hal tersebut tak menyurutkan pegawai Kemenkeu untuk tetap aktif berkomunitas. Terlebih, komunitas ini terbilang sangat bermanfaat dan futuristis. Jika penasaran, Anda dapat menemukan jawabannya di rubrik Komunitas.

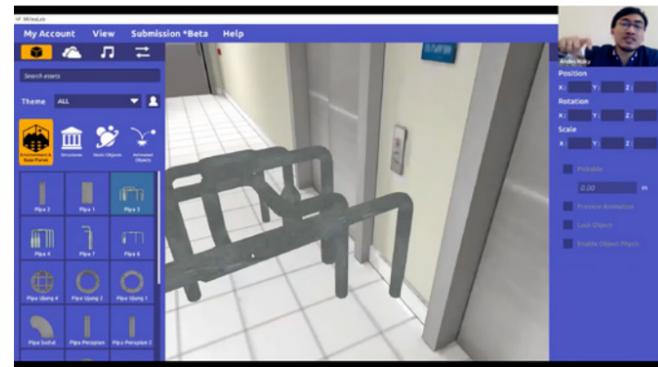
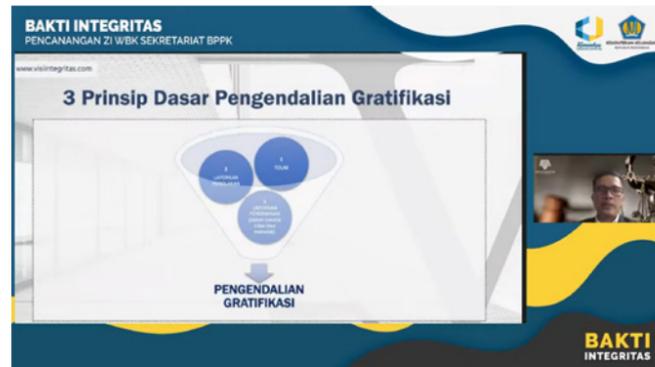
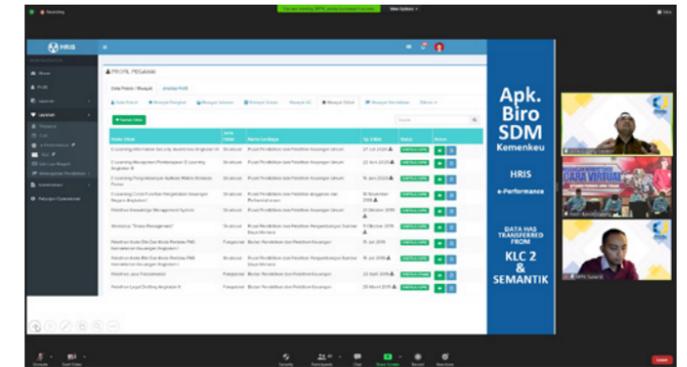
Pengalaman pandemi juga dirasakan para mahasiswa yang tengah berjuang menyelesaikan pendidikannya. Cerita seru dan mengharukan dari mahasiswa Kemenkeu dapat Anda simak pada rubrik Cerita Alumni.

Melemaskan otot-otot ketegangan Anda di akhir tahun, kami suguhkan rubrik Tahukah Kamu yang akan bercerita tentang sejarah kilang minyak di Balikpapan, rubrik Tips n Trik yang akan membuat Anda mengetahui perangkat apa yang nyaman digunakan selama WFH, cerita tentang Magelang melalui rubrik Point of Interest, dan masih banyak lagi.

Meski harus berjauhan, jangan lewatkan momen akhir tahun Anda bersama keluarga, rekan, dan Majalah Edukasi Keuangan. Selamat membaca.

November - Desember

TEKS : LUQMAN HAKIM
FOTO : DOKUMENTASI BPPK



BPPK TERIMA KUNJUNGAN BENCHMARK DARI BPSDMD PROV. JATENG

BPPK menerima kunjungan *benchmark* dari Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BPSDMD) Provinsi Jawa Tengah secara *online* melalui Zoom. Kunjungan BPSDMD Jateng tersebut bermaksud untuk mempelajari implementasi strategi corporate university yang dilaksanakan oleh BPPK guna diadaptasi ke dalam proses pengembangan kompetensi para pegawai mereka.



PENCANANGAN ZI WBK DI SEKRETARIAT BPPK

Sebagai salah satu unit eselon II di lingkungan BPPK, Sekretariat BPPK mencanangkan pembangunan Zona Integritas menuju Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) dengan slogan bertajuk "BAKTI" (Beretika, Adaptif, Koordinatif, Tepat, dan Inovatif). Dalam pencanangan tersebut juga dilakukan penandatanganan Pakta Integritas secara virtual dan *Sharing Session* mengenai "Gratifikasi dan *Conflict of Interest*" yang disampaikan oleh Febri Diansyah, seorang *Advocate* sekaligus Penggiat Anti Korupsi.

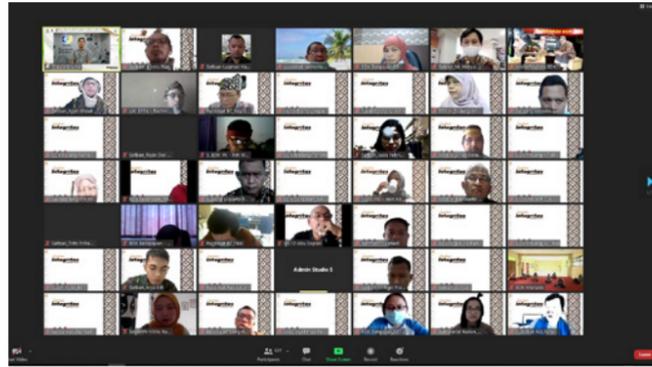
WEBINAR PENGENALAN VIRTUAL REALITY (VR)

Dalam rangka mempersiapkan pembelajaran yang akan memanfaatkan teknologi informasi secara komprehensif di masa mendatang, BPPK menyelenggarakan Webinar Pengenalan *Virtual Reality* (VR). Webinar ini bekerja sama dengan Millealab yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai teknologi VR untuk diadaptasikan pada pembelajaran yang ada di BPPK.

BPPK GELAR RAPAT KOORDINASI DI PENGHUJUNG TAHUN

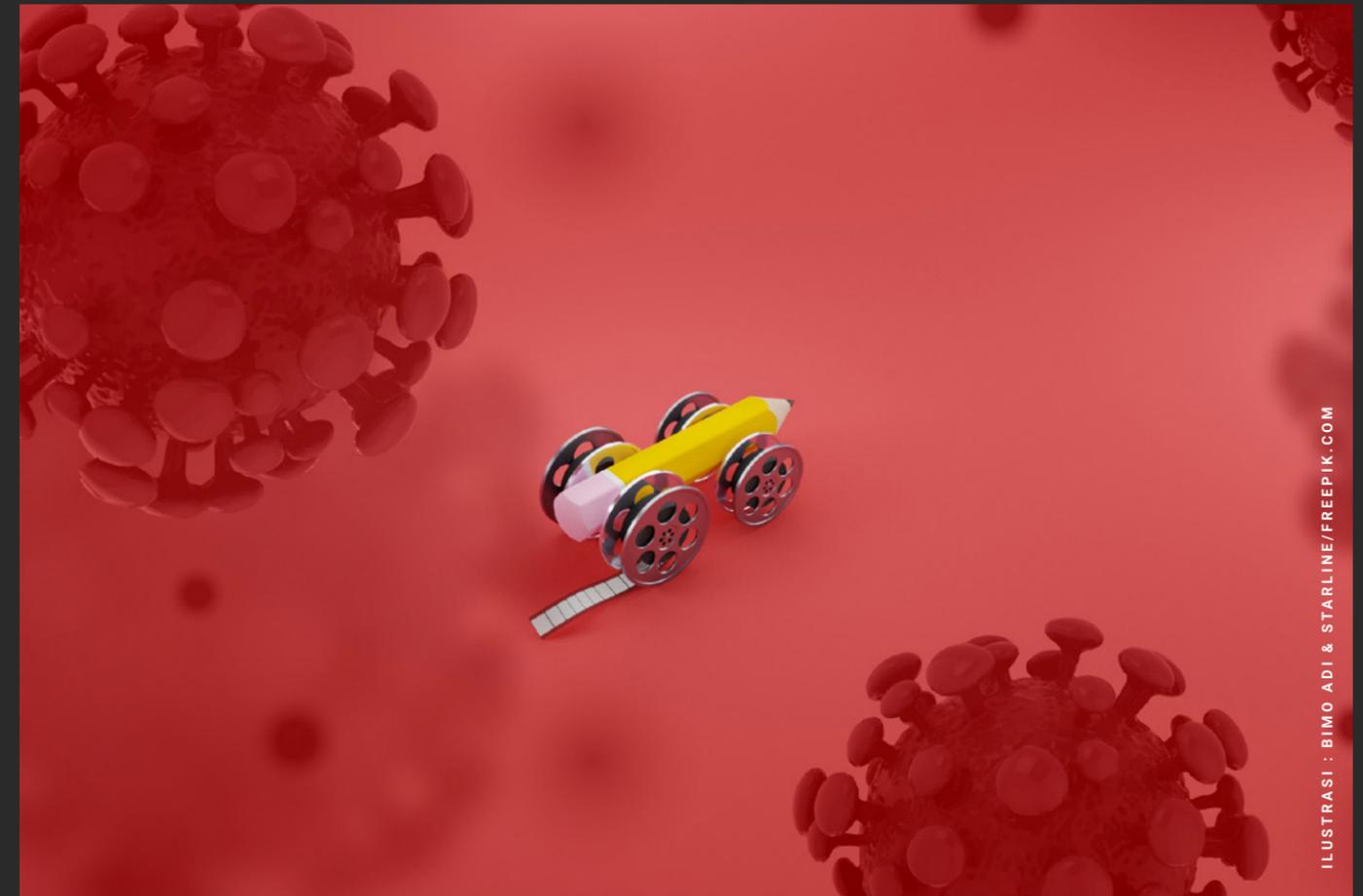
Pada tanggal 21 Desember, BPPK menggelar rapat koordinasi yang membahas mengenai penguatan sinergi pembelajaran terintegrasi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Agenda rutin tahunan BPPK tersebut untuk pertama kalinya terlaksana secara daring mengingat berlangsung di tengah kondisi pandemi Covid-19.

November - Desember



SEMARAK HAKORDIA BPPK 2020: LESEHAN INTEGRITAS

Untuk memperingati Hari Anti Korupsi Sedunia (Hakordia) Tahun 2020, BPPK mengadakan suatu *event* yang bertajuk Lesehan Integritas. Acara ini berkolaborasi dengan BDK Yogyakarta yang mengusung konsep “Angkringan” (Ayo Ngobrol Anti Korupsi Dengan Ringan) yang menghadirkan tiga widyaiswara mereka sebagai narasumber utama. Dalam acara tersebut juga dilakukan penyerahan piala secara virtual pada unit-unit di BPPK yang berhasil memperoleh penghargaan dan perlombaan tertentu.



ILUSTRASI : BIMBO ADI & STARLINE/FREEPIK.COM

ARIMBI PUTRI

Perjalanan Instansi Mengarungi Pandemi Sepanjang 2020

Tahun 2020 dapat dikatakan tahun yang berat, sekaligus mengukir sejarah. Betapa tidak, untuk pertama kalinya dan tanpa bisa diprediksi, perekonomian nasional (dan bahkan global), terpukul dengan merebaknya virus yang ditetapkan sebagai suatu pandemi oleh World Health Organization (WHO) pada Maret lalu. Mengutip ucapan Staf Khusus Menteri Keuangan Bidang Kebijakan Fiskal dan Makroekonomi, Masyita Crystallin pada pertemuan virtual yang diselenggarakan Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) Dunia, 18 Agustus 2020 silam, krisis ekonomi yang dialami saat ini terbilang unik, sebab mayoritas krisis umumnya dimulai dari sektor finance.

Setelah melewati kuartal kedua terjangan pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) sekitar Juni lalu, perekonomian global dan lokal mulai kembali bergeliat setapak demi setapak menuju masa pemulihan (*recovery*). Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan membuka kembali keran perekonomian melalui relaksasi aktivitas masyarakat, di mana sebelumnya diberlakukan pembatasan yang sangat ketat baik dari segi aktivitas sosial maupun aktivitas fisik (*social* dan *physical distancing*).

Relaksasi kegiatan masyarakat dalam rangka pemulihan perekonomian ini sering kita kenal dengan istilah *new normal* atau tatanan kenormalan baru. Pada tahapan *new normal* ini, meski sudah diperbolehkan melakukan berbagai macam kegiatan, masyarakat harus tetap mematuhi protokol kesehatan seperti menggunakan masker, mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, menghindari kerumunan, dan serangkaian protokol *new normal* lainnya.

DAMPAK PANDEMI PADA POLA KERJA KEMENKEU DAN BPPK

Serangan pandemi pada awal tahun 2020 ini tentunya melumpuhkan hampir seluruh sendi-sendi mata pencaharian. Perubahan yang signifikan pun dirasakan pada institusi pemerintahan. Sebelumnya, Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (KemenPAN-RB) telah mengeluarkan kebijakan nasional tentang penyesuaian sistem kerja aparatur sipil negara (ASN) selama merebaknya kasus Covid-19. Kebijakan ini tertuang dalam Surat Edaran Menteri PAN-RB No.19 Tahun 2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Aturan ini menjadi pedoman bagi instansi pemerintah dalam pelaksanaan tugas kedinasan dengan bekerja dari rumah atau tempat tinggalnya (*Work from Home/WFH*) bagi ASN.

Terhitung mulai 5 Juni 2020, ASN telah melaksanakan SE dari Kementerian

PAN-RB yang diturunkan dalam peraturan masing-masing instansi terkait pelaksanaan *new normal* di unit kerjanya. Penerapan sistem kerja WFO dan WFH ini diatur dalam Surat Edaran Menteri PAN-RB Nomor 58/2020. Kementerian Keuangan sendiri, telah menyesuaikan beberapa layanan dan sistem kerjanya dengan memastikan perlindungan kesehatan dan keselamatan pegawai dan masyarakat. Salah satu bentuk penyesuaian itu adalah konversi aktivitas manual ke aktivitas digital yang sudah dicanangkan jauh sebelum pandemi ini menyerang. Dengan datangnya wabah yang merebak global ini, menuntut Kemenkeu untuk melaksanakan rencana itu lebih cepat dari target perkiraan dan melakukan eskalasi di segala bidang.

Layanan dan sistem kerja berbasis digital memungkinkan pegawai untuk menjalankan tugas dari rumah namun tetap memperhatikan dan menjaga aspek produktivitas kerja, keselamatan, dan kesehatan. Tentunya tidak dipungkiri jika tak semua pegawai dapat langsung menyesuaikan dengan cepat penggunaan sistem digital ini. Oleh sebab itu, Kemenkeu tak lelah melakukan upaya edukasi, sosialisasi, simulasi, hingga evaluasi sistem tersebut agar pegawai dan/atau masyarakat memahami secara utuh sistem digital tersebut.

Selain sistem digital, penggunaan ruang kerja juga menjadi salah satu pertimbangan. Hal tersebut terlihat dengan adanya penggalakan ruang kerja fleksibel atau *Flexible Working Space (FWS)*. Hal-hal menyangkut FWS tertuang dalam KMK No. 223/KMK.01/2020 tentang Implementasi Fleksibilitas Tempat Bekerja (*Flexible Working Space*) di Lingkungan Kementerian Keuangan. KMK tersebut mengatur pola kerja pegawai yang memberikan fleksibilitas lokasi bekerja selama periode tertentu dengan memaksimalkan teknologi informasi. Dengan FWS ini layanan dapat dilakukan melalui *Work from Home (WFH)*, *Work from Office (WFO)*, atau campuran keduanya.

Sementara itu, untuk jumlah pegawai yang diperbolehkan bekerja di kantor masih dibatasi. Hingga tulisan ini diturunkan, sejumlah surat edaran Menteri Keuangan telah diberlakukan untuk mengatur jumlah pegawai yang bekerja di kantor guna mencegah penyebaran virus Covid-19 dan melindungi kesehatan para pegawainya. Terakhir, Surat Edaran Menteri Keuangan nomor SE-32/MK.1/2020 tentang Panduan Lanjutan Sistem Kerja Kementerian Keuangan pada Masa Transisi dalam Tatanan Normal Baru, menyebutkan Satker yang berada di Jabodetabek dan Wilayah Zona Merah/Oranye (Risiko Tinggi/Sedang) dibatasi maksimal 15 persen pegawai yang WFO dari jumlah pegawai. Adapun untuk Satker di luar wilayah tersebut, pegawai yang melaksanakan tugas di kantor (WFO) maksimal sebanyak 50 persen dari

seluruh pegawai Kementerian Keuangan, dari mana saja dan kapan saja, melalui laman klc.kemenkeu.go.id.

Pengembangan moda pembelajaran secara digital di BPPK sejalan juga dengan kebijakan Kementerian Keuangan yaitu Kebijakan Digital Transformation Kementerian Keuangan yang diwujudkan antara lain melalui Inisiatif Strategis terkait dengan Tranformasi Digital. Berdasarkan Keputusan Menteri Keuangan Nomor 302/KMK/01/2019 tentang Implementasi Inisiatif Strategis Program Reformasi Birokrasi dan Transformasi Kelembagaan (IS RBTK) Kementerian Keuangan, terdapat 11 (sebelas) IS RBTK yang salah satu di antaranya adalah: *Modern e-Learning* sebagai alat utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Kebijakan atau inisiatif *Modern e-Learning* di BPPK dalam

Layanan dan sistem kerja berbasis digital memungkinkan pegawai untuk menjalankan tugas dari rumah namun tetap memperhatikan dan menjaga aspek produktivitas kerja, keselamatan, dan kesehatan.

jumlah pegawai.

Sementara itu, BPPK sebagai salah satu unit eselon I di bawah Kementerian Keuangan juga menerapkan protokol tatanan kenormalan baru dalam pelaksanaan kegiatan operasionalnya. BPPK turut menjalankan kebijakan *Work from Home* yang diperuntukkan untuk para pegawai Kementerian Keuangan. Para pegawai diminta untuk bekerja dari rumah dengan catatan target pribadi dan organisasi harus tetap terpenuhi.

BPPK juga mengadopsi layanan berbasis teknologi untuk menyesuaikan dengan kondisi pandemi. Beberapa di antaranya dengan menyelenggarakan Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi multimedia, serta portal pembelajaran keuangan negara *Kemenkeu Learning Center (KLC)* yang membuka akses *e-Learning* menjadi *open acces course*. *Open access course* ini dapat diikuti oleh

inisiatif strategis ini dilatar belakangi oleh tuntutan efisiensi dan efektifitas *learning delivery* kepada pegawai Kemenkeu yang jumlahnya besar dan tersebar di seluruh Indonesia melalui pemanfaatan TIK. Tahun 2020, target *e-learning* yang dilaksanakan BPPK sejatinya sebanyak 50 persen, namun kondisi pandemi telah mengeskalasi target tersebut bahkan *e-learning* bisa dilaksanakan 100 persen.

Selain penyesuaian dalam sistem kerja organisasi, pola kerja pegawai di BPPK pun telah mengalami penyesuaian dengan sejumlah protokol kesehatan dan syarat maksimum pegawai WFO sebagaimana diatur dalam Surat Edaran Menteri Keuangan di atas. Sebelum memasuki area perkantoran, pegawai wajib melepaskan jaket dan helm yang digunakan saat berkendara atau perjalanan sebelum memasuki gedung kantor dan tidak diperkenankan membawanya ke dalam gedung. Selain itu, pegawai wajib

memakai masker dan mengecek suhu tubuh di pintu gerbang masuk kantor. Pegawai dengan suhu tubuh di atas 37,8 derajat celsius atau memiliki gejala batuk pilek, diwajibkan untuk memeriksakan diri di Poliklinik kantor.

Sebelum memasuki area gedung, pegawai juga wajib membersihkan alas kaki menggunakan cairan disinfektan yang telah disediakan di pos satpam, serta mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir. Di beberapa sudut kantor juga telah ditempelkan peraturan mengenai new normal sehingga diharapkan pegawai dapat selalu waspada dan sadar akan protokol kesehatan yang telah ditetapkan. Pegawai yang akan melaksanakan WFO, wajib mengisi formulir *Self-Assessment* Covid-19 pada forms.kemenkeu.go.id sehari sebelum jadwal masuk ke kantor.

Dengan serangkaian aturan tersebut, diharapkan kesehatan pegawai tetap terjaga, tanpa harus memutus rantai perekonomian. Sebab roda organisasi harus tetap bergerak, tak ada pilihan lain selain tetap maju melangkah namun tetap waspada terhadap kerikil dan batu selama perjalanan. Tak ada waktu untuk mengeluh, kita bersama mendaki jalanan terjal ini untuk menggapai puncak yang tinggi dengan pemandangan yang indah!

RIDWAN SIDIK KURNIAWAN

PERUBAHAN DI TAHUN PANDEMI



ILUSTRASI : BIMO ADI & DIANA.GRYTSKU/FREEPIK.COM

Kita sudah berada di penghujung tahun 2020, dan kedatangan tahun 2021 sudah tinggal menunggu hitungan hari. Seiring dengan pergantian tahun seperti ini, biasanya akan muncul banyak resolusi dan harapan pada tahun baru yang akan segera menghampiri. Harapan tersebut biasanya berupa janji untuk perubahan yang lebih baik dari tahun sebelumnya, atau doa yang merangkum asa pribadi yang ingin dicapai. Namun, di akhir tahun 2020 ini mungkin hampir semua orang memiliki doa yang sama, yaitu harapan agar Covid-19 dapat segera berlalu.

Sejak kemunculan pertamanya di Wuhan pada akhir 2019 silam, Covid-19 telah membawa perubahan luar biasa bagi tatanan kehidupan masyarakat di berbagai belahan dunia. Virus yang menggunakan *droplet* sebagai media penularan ini memiliki kemampuan untuk menular dengan cepat dari manusia ke manusia. Berbagai cara dilakukan untuk memutus rantai penularan Covid-19, mulai dari himbauan *social distancing* sampai pemberlakuan karantina wilayah pada beberapa negara yang terdampak.

Pada awal Maret, tepatnya tanggal 3 Maret 2020, Indonesia secara resmi mengumumkan bahwa Covid-19 telah masuk ke Indonesia yang ditandai dengan ditemukannya dua warga negara Indonesia yang terjangkit virus tersebut. Tak lama, kasus positif lainnya pun mulai bermunculan di berbagai penjuru negeri. Pemerintah pun mengeluarkan berbagai kebijakan dan aturan untuk berusaha mengendalikan penyebaran Covid-19 di Indonesia. Dampak yang ditimbulkan Covid-19 membuat tatanan sosial masyarakat mulai berubah, sektor swasta dan pemerintahan pun mulai berbenah.

ADAPTASI DALAM KEGIATAN OPERASIONAL PERKANTORAN

Sebagai salah satu unit organisasi di bawah Kementerian Keuangan, Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan (BPPK) tidak luput dari dampak yang

ditimbulkan oleh Covid-19. Sebagai unit yang bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pelatihan di lingkungan Kementerian Keuangan, BPPK secara rutin mengadakan kegiatan pelatihan, yang sebagian besar masih dilakukan dalam bentuk tatap muka secara langsung. Dengan kemunculan Covid-19, otomatis kegiatan pelatihan sempat terganggu karena adanya kewajiban *social distancing* dan pelarangan untuk mengumpulkan orang dalam jumlah banyak dalam suatu ruangan. Aktivitas pelatihan yang biasa dilakukan oleh BPPK yang dilakukan secara tatap muka sangat berisiko menjadi tempat penularan Covid-19 karena biasanya diikuti oleh sejumlah peserta yang berinteraksi dalam suatu ruangan. Tidak hanya peserta pelatihan saja, pegawai BPPK terutama yang bertugas sebagai pengajar, panita pelatihan, dan pegawai pemerintah non pegawai negeri (PPNPM) yang terlibat dalam pelatihan tersebut juga memiliki risiko yang sama. Oleh karena itu, demi mencegah penularan virus, BPPK bertindak cepat dengan menghentikan sementara penyelenggaraan pelatihan hingga kemudian kembali menggelar pelatihan secara digital. Selain kegiatan pelatihan, selama pandemi BPPK juga mengalihkan kegiatan lainnya seperti seminar, *open class*, dan sosialisasi ke dalam format digital.

Untuk kegiatan perkantoran, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Kementerian Keuangan, mulai pertengahan bulan Maret BPPK

memberlakukan *Work From Home (WFH)* bagi para pegawainya. Hal itu sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Keuangan Nomor: SE-22/MK.1/2020. Surat Edaran tersebut salah satunya mengatur tentang pelaksanaan *Work From Office (WFO)* di Kemenkeu pada masa transisi yang menetapkan pengaturan jumlah maksimal pegawai yang melaksanakan tugas kedinasan secara WFO sebesar 15% untuk tahap I, dan bertahap hingga tahap III dengan maksimal 50% dengan menyesuaikan kondisi pandemi. Meskipun memberlakukan WFH, bukan berarti produktivitas pegawai boleh menurun, karena target pribadi dan organisasi harus tetap terpenuhi. Sebagai salah satu upaya untuk pemantauan kinerja, para pegawai dituntut untuk menuangkan aktivitas mereka dalam bekerja ke dalam aplikasi 'tugas saya'. Melalui aplikasi ini, atasan dapat memantau aktivitas dan kinerja bawahannya sehari-hari.

Selain itu, dengan mengacu pada Surat Edaran Kementerian Keuangan Nomor: SE-22/MK.1/2020, BPPK dapat memberikan penugasan WFH pada Homebase (WFHb) bagi pegawai yang memenuhi syarat. Syarat tersebut antara lain adalah pegawai tersebut selama 3 bulan berturut-turut tidak pernah pulang ke *homebase* dan bertemu dengan keluarga inti. Pegawai yang bersangkutan juga harus memastikan bahwa selama melakukan WFHb masih tetap dapat mengerjakan pekerjaannya dengan baik. Penugasan WFHb bersifat sementara, maksimal dilakukan selama 10 hari. Meskipun singkat, hal itu cukup membantu pegawai yang bersangkutan untuk berkumpul dengan keluarganya setelah sebelumnya sempat terjadi pembatasan mobilitas pegawai sebagai upaya untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Bagi pegawai yang melakukan WFO, BPPK telah menerapkan protokol kesehatan secara ketat. Mulai dari pintu gerbang masuk, pegawai yang datang ke kantor harus terlebih dahulu dicek suhu badannya menggunakan *thermal gun*.

Pegawai juga harus menaati protokol kesehatan yang diberlakukan di sekitar kantor seperti harus selalu memakai masker, tidak membawa masuk helm dan jaket yang dikenakan saat berkendara, serta mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir. Untuk lebih memudahkan akses pegawai dalam menjaga kebersihan, BPPK juga telah melengkapi fasilitas kantor seperti melakukan instalasi beberapa wastafel untuk tempat cuci tangan, serta menyediakan *hand sanitizer* di banyak titik strategis, seperti lobi, tangga, lorong ruangan, dan di depan lift. Ruang perkantoran pun secara berkala disterilkan dengan disinfektan. Selain itu, pegawai yang melakukan WFO juga diwajibkan untuk mengisi *self assessment* Covid-19 sehari sebelum pegawai yang bersangkutan melakukan tugas WFO, untuk mengetahui profil risiko yang dimilikinya. Hasil dari *self assessment* tersebut digunakan sebagai pertimbangan atasan apakah pegawai tersebut diperkenankan untuk melakukan WFO atau tidak.

Sebagai upaya dalam memberikan fasilitas kesehatan kepada para pegawai, BPPK juga memberikan fasilitas tes deteksi Covid-19 kepada pegawai yang memiliki kondisi tertentu, baik berupa *rapid test* maupun *PCR test*. BPPK juga mengaktifkan beberapa asramanya sebagai tempat isolasi bagi pegawai yang terkonfirmasi positif terinfeksi Covid-19.

DUKUNGAN INFRASTRUKTUR YANG MEMADAI

Keberhasilan BPPK beradaptasi dengan cepat tidak terlepas dari telah tersedianya infrastruktur yang mendukung. BPPK sangat beruntung telah memiliki KLC yang digunakan sebagai *backbone* dalam pelaksanaan *e-learning*. KLC merupakan portal pembelajaran Keuangan Negara yang berfungsi sebagai *tools* untuk menyampaikan pembelajaran dan juga *tools* untuk repositori atau pengelolaan pengetahuan. Portal ini mulai dikembangkan sejak tahun 2016 dan resmi diluncurkan pada semester pertama tahun 2017. Kemudian di tengah pandemi

Kesigapan BPPK dalam beradaptasi menghadapi pandemi yang terjadi bukanlah suatu kebetulan. Jauh sebelum pandemi terjadi, Kementerian Keuangan telah merumuskan Kebijakan Digital Transformation Kementerian Keuangan yang diwujudkan antara lain melalui Inisiatif Strategis terkait dengan Transformasi Digital.

yang terjadi, BPPK meluncurkan KLC 2.0 yang merupakan *upgrade* dari KLC generasi sebelumnya. BPPK juga telah mengembangkan aplikasi KLC mobile yang membuat KLC menjadi semakin mudah untuk diakses. Melalui KLC tersebut, kegiatan pelatihan dapat kembali dilaksanakan di tengah pandemi yang terjadi.

Untuk proses bisnis sehari-hari, BPPK sangat terbantu dengan adanya *office automation* yang dikembangkan oleh Kementerian Keuangan. Misalnya saja, untuk kegiatan persuratan dapat dilakukan melalui aplikasi Naskah Dinas Elektronik (NADINE). Nadine sendiri merupakan sistem informasi pengelolaan naskah dinas berbasis web dengan akses menggunakan internet untuk merekam, menyimpan, memproses, dan menyajikan informasi naskah dinas di lingkungan Kementerian Keuangan. Untuk absensi pegawai, dilakukan secara elektronik menggunakan aplikasi e-kemenkeu. Aplikasi ini juga menggunakan fitur *geo tagging* sehingga pegawai yang bersangkutan dapat terlacak keberadaannya saat melakukan absensi. Penggunaan aplikasi untuk absensi juga diwajibkan untuk pegawai yang berstatus WFO. Hal ini karena mesin *fingerprnt* yang digunakan di Kementerian Keuangan sebelum terjadinya pandemi dapat berpotensi menjadi media tempat penyebaran virus. Selain melakukan

absensi di aplikasi e-kemenkeu, pegawai BPPK juga diwajibkan untuk melakukan absensi melalui aplikasi monabsensi yang dikembangkan mandiri oleh BPPK.

Kesigapan BPPK dalam beradaptasi menghadapi pandemi yang terjadi bukanlah suatu kebetulan. Jauh sebelum pandemi terjadi, Kementerian Keuangan telah merumuskan Kebijakan *Digital Transformation* Kementerian Keuangan yang diwujudkan antara lain melalui Inisiatif Strategis terkait dengan Transformasi Digital. Pengembangan moda pembelajaran secara digital di BPPK telah sejalan dengan Kebijakan *Digital Transformation* Kementerian Keuangan dimana *modern e-learning* sebagai alat utama dalam pengembangan sumber daya manusia menjadi salah satu bagian dari Inisiatif Strategis Program Reformasi Birokrasi dan Transformasi Kelembagaan (IS RBTK).

Meskipun BPPK tergolong cukup berhasil beradaptasi dalam tata kenormalan yang baru, serta telah terciptanya pola kerja baru yang berbasis digital, tentunya kita masih tetap berharap agar pandemi dapat segera berlalu. Segala inovasi dan pola kerja baru yang tercipta selama pandemi terjadi nantinya dapat menjadi tonggak perubahan dan nilai tambah yang dapat membawa organisasi ke arah yang lebih maju saat semuanya kembali normal.

ARDES M. Y. SITANGGANG

Adaptasi Pembelajaran BPPK



Pandemi Covid-19 yang melanda dunia memberikan dampak signifikan dalam pola kehidupan dunia. Perubahan pola bekerja *Work From Home (WFH)*, tatanan *new normal* dengan protokol kesehatan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tak terkecuali Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan (BPPK). Setelah penetapan kebijakan pegawai untuk *WFH*, BPPK juga menetapkan penundaan terhadap seluruh pembelajaran tatap muka. Penundaan tersebut, tentunya mempengaruhi pengembangan kompetensi sumber daya manusia (SDM) di Kementerian Keuangan. Meski demikian, pengembangan kompetensi SDM harus tetap berjalan untuk menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi Kementerian Keuangan dengan memberikan alternatif pembelajaran selain tatap muka.

BPPK merespons perubahan tersebut dengan melakukan serangkaian adaptasi pembelajaran. Adaptasi ini dapat dikatakan tereskalasi dengan baik karena sesuai Inisiatif Strategis Program Reformasi Birokrasi dan Transformasi Kelembagaan (IS RBTK), BPPK sudah mengembangkan Kemenkeu Learning Center (KLC) Generasi 2 untuk mewujudkan ekosistem pembelajaran di lingkungan Kementerian Keuangan. Ekosistem pembelajaran tersebut dituangkan dalam Keputusan Menteri Keuangan nomor 924/KMK.011/2011 tentang Kementerian Keuangan *Corporate University*. Dalam menjalankan strategi Kementerian Keuangan *Corporate University* tersebut, BPPK perlu menjalankan pembelajaran secara 'RAIA' yaitu *Relevant, Applicable, Impactful, dan Accessible*. Pembelajaran yang *accessible* menjadi dasar pengembangan moda pembelajaran digital sekaligus mempermudah akses peserta, baik dari segi jumlah peserta, waktu, maupun tempat. Media pembelajaran yang *accessible* melalui KLC menjadi pengembangan kompetensi SDM di Kementerian Keuangan tetap bisa berlangsung walaupun para pegawai bekerja dari rumah.

Adaptasi pembelajaran BPPK di masa pandemi tidak semata-mata bertumpu pada KLC, pembelajaran untuk peningkatan kompetensi SDM Kemenkeu juga dilakukan dalam beberapa metode

dan bentuk. Hal tersebut disebabkan pembelajaran BPPK di masa pandemi menjadi memiliki cakupan yang lebih luas karena menjangkau pegawai Kementerian Keuangan, Kementerian/Lembaga, dan Masyarakat Umum. Berikut akan diulas beberapa bentuk dan metode pembelajaran di BPPK selama masa pandemi.

OPEN ACCESS KEMENTERIAN KEUANGAN

Pembelajaran klasikal yang dilakukan oleh Kemenkeu umumnya masih berupa metode *push learning* (metode penugasan melalui surat tugas). Bersamaan dengan pandemi, BPPK mengembangkan metode *pull learning* atau metode pembelajaran yang aktif dipilih oleh peserta. Adanya metode *pull learning* ini, memungkinkan BPPK tetap memberikan layanan pembelajaran di masa *WFH*. Layanan yang diberikan adalah *Open Access E-learning* di KLC yang berisi tentang *e-learning* dan *microlearning*. *Open Access* yang diselenggarakan oleh BPPK terbuka dan dapat diikuti oleh seluruh pegawai Kementerian Keuangan. *Open Access* merupakan bentuk pembelajaran *e-learning asynchronous* yang mengacu pada pedoman *e-learning* di Kementerian Keuangan sesuai PER-2/PP/2019 dan pedoman *microlearning* di Kementerian Keuangan di PER-8/PP/2018. Sedangkan dasar dari pemilihan *e-learning* dan *microlearning open access* antara lain:

1. Dapat diikuti oleh setiap pegawai Kementerian Keuangan kapan pun dan di mana pun;
2. Pembelajaran tidak berisi kompetensi/informasi yang sifatnya rahasia jabatan tertentu;
3. *Asynchronous* dan telah dilengkapi dengan kuis dan atau ujian untuk syarat kelulusan;
4. Telah dilengkapi dengan *badge* dan atau sertifikat digital bagi peserta yang lulus;
5. Kompetensi yang dibutuhkan dalam menjalankan tugas dan fungsi Kementerian Keuangan.

Open Access yang diikuti oleh pegawai Kementerian Keuangan diakui sebagai pemenuhan jamlator dari pengembangan pegawai yang menjadi Indikator Kinerja Utama (IKU) sebesar 24 JP setiap tahunnya. Sehingga setiap pegawai diharapkan menjadi lebih termotivasi karena dapat memilih *e-learning* yang diminati sekaligus memenuhi IKU dari masing-masing pegawai. *E-learning* dan *microlearning* yang diikuti oleh pegawai, jika sudah selesai dan memenuhi syarat kelulusan, akan mendapatkan *badge* dalam profil pegawai di *platform* KLC dan sertifikat bagi *e-learning* dapat diakses di semantik BPPK yang terintegrasi dengan HRIS Kementerian Keuangan. Sehingga, sertifikat tersebut dapat diakui sebagai jam pengembangan sumber daya manusia pegawai.

PELATIHAN JARAK JAUH (PJJ)

Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) merupakan bentuk adaptasi pemenuhan kompetensi pembelajaran, yang merupakan konversi dari pembelajaran klasikal atau tatap muka ke pembelajaran non klasikal. PJJ sendiri sebetulnya bukanlah barang baru, namun demikian belum banyak diadopsi oleh institusi pembelajaran di Indonesia. PJJ sudah masuk dalam Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil yang merupakan salah satu

bentuk pembelajaran non-klasikal. PJJ di BPPK dilakukan secara masif setelah ditetapkannya KEP-82/PP/2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (*Distance Learning*) di lingkungan BPPK dan Surat Edaran Kepala LAN Nomor 23/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Panduan Teknis Penyusunan Rencana Pelatihan, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penyusunan Skenario Pembelajaran, serta Kehadiran dan Partisipasi dalam Masa Pandemi Covid-19.

Perbedaan antara PJJ dengan pembelajaran klasikal antara lain dari segi metode, *supporting tools*, dan skenario pembelajaran. PJJ juga memerlukan kreativitas lebih, sebab untuk menghadirkan suasana nyata pembelajaran di situasi virtual membutuhkan tantangan tersendiri. PJJ juga bukan berarti pembelajaran dilakukan melalui media daring secara terus-menerus, karena dapat menimbulkan efek *burn out*. Oleh karena itu, diperlukan skenario pembelajaran yang jelas untuk menghindari dampak tersebut pada pembelajaran jarak jauh.

Pelaksanaan PJJ sudah diselenggarakan oleh setiap Pusdiklat di BPPK. Penyelenggaraan dengan komposisi tim dan peserta seperti tatap muka pada realisasinya membutuhkan penyesuaian, baik dari sisi pengajar, *Master of Training (MOT)*, dan dukungan teknis di lapangan. PJJ juga memanfaatkan teknologi, sehingga dukungan dan penyesuaian pemakaian teknologi juga mutlak diperlukan. Hal menarik yang muncul dalam penyelenggaraan PJJ ini adalah berkurangnya iklim kompetitif untuk mendapatkan nilai terbaik yang sebelumnya terlihat pada kelas klasikal, sehingga diperlukan komunikasi yang lebih intens kepada peserta ataupun *stakeholder* BPPK.

Kendala utama yang dihadapi dan menjadi perhatian dalam pelaksanaan PJJ adalah fokus peserta yang terbagi di saat bekerja dari rumah. Penerapan WFH dan *Flexible Working Space (FWS)*, memang memberikan kemudahan pegawai dalam

bekerja, namun bukan dalam hal belajar. Sehingga diperlukan pendekatan lebih intens kepada peserta agar pegawai merasa siap dalam belajar.

WEBINAR

Penyelenggaraan *webinar* semakin populer di masa pandemi Covid-19. *Webinar* atau seminar *online* merupakan kegiatan seminar yang dilakukan secara daring dengan menggunakan situs atau aplikasi tertentu dengan berbasis internet. Populernya *webinar* disebabkan pembatasan jarak yang tidak memungkinkan untuk mengumpulkan banyak peserta dalam waktu dan tempat tertentu. Sehingga, *webinar* menjadi salah satu pilihan untuk tetap melaksanakan seminar dengan menjangkau banyak peserta dalam waktu bersamaan. Pelaksanaan *webinar* di BPPK dilaksanakan dalam berbagai bentuk dan unit penyelenggara, antara lain Kemenkeu *Corpu Talk*, *Kemenkeu Corpu Open Class*, dan *webinar* spesifik pusdiklat.

Kemenkeu *Corpu Talk (KCT)* merupakan program seminar yang diselenggarakan dengan kolaborasi Sekretariat Badan dan Pusdiklat. KCT dengan *tagline* “Membuat yang Sukar Menjadi Familiar” memuat tema *webinar* terkait pengelolaan Keuangan Negara. Seiring dengan Kebijakan Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN), KCT juga mengambil bagian dengan menyelenggarakan KCT dengan tema PEN.

Kemenkeu *Corpu Open Class* merupakan adaptasi dari *Open Class* yang sebelumnya dilakukan oleh BPPK, perbedaan mendasar adalah pelaksanaan Kemenkeu *Corpu Open Class* tahun 2020 adalah via daring. Acara *webinar* ini umumnya dilaksanakan oleh Pusdiklat dan Balai Diklat Keuangan dengan tema-tema spesifik sesuai dengan waktu atau regional penyelenggara, misalnya Kemenkeu *Corpu Open Class* pengadaan di akhir tahun, Kemenkeu *Corpu Open Class* pencairan Dana Desa dan Kemenkeu *Corpu Open Class* Pelayanan Lelang.

Adaptasi yang dilakukan oleh BPPK, dengan konversi pembelajaran klasikal ke dalam bentuk e-learning, open access, pembelajaran jarak jauh, dan seminar dalam bentuk webinar mampu memenuhi kebutuhan peningkatan kompetensi SDM tidak hanya di Kementerian Keuangan yang tidak sekadar berada di lingkup Kementerian Keuangan..

Webinar spesifik pusdiklat merupakan *webinar* yang diselenggarakan oleh pusdiklat sesuai dengan kekhasan disiplin ilmu setiap pusdiklat. *Webinar OECD Series* terkait pajak diselenggarakan oleh Pusdiklat Pajak, *Webinar Customs Collage Series* yang membahas tentang bea cukai, AP *Corner* membahas tentang anggaran dan perbendaharaan oleh Pusdiklat Anggaran dan Perbendaharaan, sementara itu Pusdiklat Pengembangan Sumber Daya Manusia dengan program *webinar “Extrass”* sebagai wadah *knowledge sharing* dari *executive training* yang dilaksanakan oleh pimpinan di Kementerian Keuangan, “*Brosis*” terkait pengelolaan beasiswa. Terakhir adalah “Ngopi Hitam” akronim dari “Ngobrol PIntar Hidup Tambah Manfaat”, dengan *host* Mr. Wi dan Bro Cho yang tayang setiap minggu diselenggarakan oleh Pusdiklat Keuangan Umum. Selain ditujukan kepada pihak eksternal, *webinar* tersebut juga diadakan untuk internal, seperti *knowledge sharing* terkait keuangan, penggunaan aplikasi pertemuan daring, dan sosialisasi terkait Covid-19 juga sering dilakukan baik oleh Sekretariat Badan, Pusdiklat dan Balai Diklat.

Adaptasi yang dilakukan oleh BPPK, dengan konversi pembelajaran klasikal ke dalam bentuk *e-learning, open access, pembelajaran jarak jauh, dan seminar* dalam bentuk webinar mampu memenuhi kebutuhan peningkatan kompetensi SDM yang tidak sekadar berada di lingkup Kementerian Keuangan. Bahkan, Direktorat Jenderal Bea Cukai memberikan penghargaan kepada pegawai yang mempunyai *badge* terbanyak atas *e-learning* yang diselesaikan di KLC. Selain itu, animo peserta untuk mengikuti KCT juga sangat tinggi, di mana jumlah pendaftar untuk zoom mayoritas penuh, sehingga peserta yang tidak kebagian meeting id zoom diarahkan ke media *streaming* daring (youtube). Adaptasi yang dilakukan tentunya tidak hanya dalam bentuk pembelajaran, akan tetapi proses persiapan, perubahan konversi, penentuan bentuk pembelajaran tentunya harus beradaptasi juga, karena perubahan merupakan suatu keniscayaan. Dengan atau tanpa pandemi, BPPK akan terus beradaptasi dalam melaksanakan pembelajaran, dalam mendukung kompetensi SDM Kementerian Keuangan.

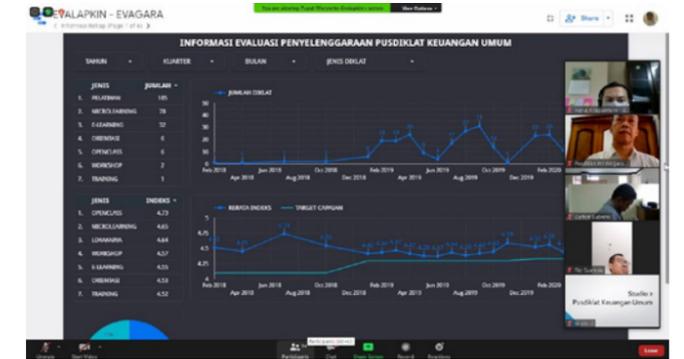


ILUSTRASI: BIMO ADI & FREEPIK.COM

JOHAN SAGITTA

"Aspirasi" Dulu dan Kini

Kantor dimana kita bekerja merupakan salah satu tempat yang memberikan pengalaman, pelajaran sekaligus perjalanan dalam kehidupan pegawainya. Mendengar tentang kantor, tentunya pikiran penulis langsung tertuju kepada kantor saat ini tempat dimana penulis bernaung, Pusdiklat Keuangan Umum, Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan. Mendengar nama Pusdiklat Keuangan Umum disebut, ingatan langsung terbawa menuju beberapa jejak pikiran; Patung Pancoran, pelatihan yang sangat beragam, kemacetan, fotografi, data analytics, ngopi hitam dan lain sebagainya.



Kali ini kita akan mengenal lebih jauh tentang Pusdiklat Keuangan Umum dari sisi internal atau dari bagian dalamnya, karena eksistensi Pusdiklat Keuangan Umum saat ini sangat tidak dapat dilepaskan dari faktor internal yang ada di dalam kantor tersebut. Semua pegawai pada suatu instansi tentunya sudah diatur dengan segala macam peraturan yang terkait dengan kantor tersebut, dari peraturan kepegawaian, SOP dalam melaksanakan pekerjaan, SOP bencana sampai dengan tata tertib yang baru muncul belakangan ini yaitu peraturan protokol kesehatan terkait pandemi covid-19. Dalam menjalankan roda perkantoran tersebut, tak jarang ada pegawai yang merasa kurang cocok dengan peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan, dan terkadang ada yang mengkritisi proses bahkan mengkritisi sampai dengan output yang sudah ditetapkan organisasi. Diskusi tentang ketidakcocokan atau pemikiran kritis tersebut sering kali muncul sebatas obrolan warung kopi, obrolan kantin atau obrolan teras saja. Jika obrolan tersebut dapat dikelola, mungkin saja beberapa bahasan dapat menjadi masukan yang sangat baik untuk organisasi, tentunya dalam rangka menuju ke nilai-nilai

Kementerian Keuangan yang terakhir, yaitu "Kesempurnaan". Sayangnya bahasan-bahasan tersebut acap kali hanya sekedar obrolan warung kopi, setelah selesai ngopi tidak ada tindak lanjut berikutnya.

Belakangan ini, Pusdiklat Keuangan Umum membuka pintu untuk segala macam diskusi, masukan yang membantu proses pekerjaan menjadi lebih mudah. Berawal dari sedikit "paksaan" dimana tiap bidang diharuskan untuk memberi ide/usulan perbaikan terkait proses pekerjaan sehari-hari, yang mana pegawai Pusdiklat Keuangan Umum menyebutnya dengan istilah "Inovasi", kemudian usulan tersebut dikelola, diwujudkan, dan dimonitoring perkembangannya.

Pada tahun pertama, Pusdiklat Keuangan Umum menyelenggarakan kegiatan rutin berbentuk forum diskusi yang khusus membahas tentang inovasi. Setiap bidang di Pusdiklat Keuangan Umum memaparkan usulan inovasinya. Kegiatan tersebut sekaligus menjadi media monitoring secara berkala oleh manager inovasi (Kepala Pusdiklat). Ide atau inovasi dapat berupa produk ataupun proses yang sifatnya komplementer atau substitusi suatu produk yang kemudian

NO	USULAN INOVASI	RENCANA OUTCOME
1	Aplikasi sistem database pengajar (WI & Non WI)	Mempermudah pimpinan untuk menentukan pengajar sesuai kompetensi
2	Juknis AKP 2021	Pedoman / Juknis AKP 2021
3	Standardisasi Materi dan Pelatihan Klasikal	Pusdiklat mempunyai standar materi pelatihan klasikal
4	Meet Up (meeting with WhatsApp)	Rapat persiapan pelatihan yang dibuat online dengan bantuan aplikasi WhatsApp yang simple dan hampir digunakan oleh semua orang sehingga lebih memudahkan.
5	Kumat (Kartu Mengajar Tercetak)	Kartu Mengajar yang dilengkapi dengan Materi yang akan disampaikan/ GBPP sehingga memberikan panduan kepada pengajar mengenai materi apa saja yang akan disampaikan di kelas
6	Game to The Bell (Cloud Sharing)	File sharing yang dikembangkan oleh Bidang Penyelenggaraan yang dapat dimanfaatkan juga bagi semua Bidang/ Bagian di Pusdiklat Keuangan Umum
7	Media Digital untuk rapat persiapan	Rapat tidak harus dilaksanakan dalam bentuk tatap muka fisik sehingga tidak membutuhkan ruangan rapat oleh karena itu rapat menjadi lebih mudah untuk dijadwalkan
8	Si-MonTiR Sistem Monitoring Tindak Lanjut Rekomendasi	Sistem Monitoring Tindak Lanjut Rekomendasi yang dapat langsung diisi oleh PIC Bidang/Bagian dan dapat dipantau oleh pimpinan secara mudah.
9	Aplikasi Manajemen Inovasi	Aplikasi mobile yang dimanfaatkan oleh semua pegawai untuk mengusulkan inovasi di pusdiklat KU dan melihat inovasi-inovasi apa saja yang sudah ada di Pusdiklat KU
10	Membuat Boardgame ClubKU	Agar pegawai dapat mengenal mekanik board game lebih banyak dan bisa mengimplementasikannya di beberapa modul pembelajaran yang ada di KU
11	Membuat digital book kenang-kenangan peserta pelatihan (peningkatan pelayanan kepada peserta)	Digital book akan diberikan ke peserta terkait informasi peserta (nama, instansi, foto unik masing-masing peserta, kata-kata motivasi, kesan dan pesan peserta) selain itu jg akan berisikan dokumentasi diklat yang diikuti
12	Dashboard Epaspem	Data dan infografis evaluasi pascapembelajaran dapat ditampilkan per pelatihan dan per lokasi serta menjadi bahan pembuatan laporan Evaluasi Pascapembelajaran. Demikian pula progres pengisian kuisioner dapat dipantau oleh pimpinan secara cepat tanpa harus menghitung secara manual jumlah kuisioner yang sudah lengkap.
13	Infografis Data Evaluasi Penyelenggaraan	data evaluasi pelatihan, target capaian evaluasi dan perkembangan penyelenggaraan pelatihan apakah evaluasinya meningkat atau menurun, sehingga bisa dianalisa penyebab meningkat dan menurunnya. Digunakan sebagai bahan dalam penyusunan rekomendasi ataupun evaluasi lainnya.
14	Infografis Data Evaluasi Pengajar	data pengajar, rumpun mata diklat yang diampu, dan hasil evaluasi dan rekomendasi pengajar
15	Layanan Informasi TU	Memberikan Info terkait layanan-layanan yang diberikan oleh Bagian TU Pusdiklat KU, seperti untuk mendapatkan data Bukti potong pajak, SPT Tahunan Pribadi, Rekap Honor Pengajar, Data Pengembangan Kompetensi Pegawai, Berkas PPU, dan Dashboard Anggaran Pusdiklat KU
16	Pedoman Pembayaran Honorarium Pengajar PJJ, Honorarium Pembuatan Bahan Ajar, dan Biaya Komunikasi	membantu pegawai dalam hal mekanisme pembayaran
17	Layanan Pencegahan COVID-19	Pedoman Teknis Pencegahan Covid-19 di Pusdiklat Keuangan Umum
18	Gamification dalam PJJ berkolaborasi dengan Bidang Penyelenggaraan	Membuat pembelajaran PJJ jadi lebih menarik, meningkatkan engagement peserta
19	KMS di Pusdiklat KU	Melakukan Survei terkait KMS di Pusdiklat KU dan SOP KM Pusdiklat Keuangan Umum
20	MonikaKU	Dashboard Keuangan Pusdiklat KU
21	Skenario Pembelajaran	Membuat skenario pembelajaran
22	Angka Kredit dan Kartu Kendali WI	Memonitor capaian angka kredit dan kelebihan jamlat mengajar
23	Gamification dan Game Base Learning dalam PJJ	Membuat pembelajaran PJJ jadi lebih menarik, meningkatkan engagement peserta
24	Gamification untuk KM di Pusdiklat KU	Menggunakan pendekatan gamification dalam pengelolaan KM di Pusdiklat KU
25	Dashboard IKU Pusdiklat KU	Menampilkan database perhitungan capaian IKU. Tiap Widyaiswara dapat melihat capaian kinerjanya masing-masing secara daring.
26	Dashboard Monitoring Manajemen Mutu Terkait Proses Pembelajaran	Mutu Pembelajaran Pusdiklat Keuangan Umum dapat dipantau dengan mudah untuk kemudian dapat memitigasi agar kesalahan serupa pada periode penilaian mutu pembelajaran periode sebelumnya tidak terulang kembali.
27	Ngopi Hitam	Program Sharing Knowledge Tiap Kamis di setiap minggu

diproses dan diujicoba bersama sehingga menjadi *best practice*. Seiring berjalannya waktu semakin banyak usulan inovasi yang diusulkan. Dan sampai saat tulisan ini dibuat sudah ada 28 usulan inovasi yang akan diproses oleh pegawai Pusdiklat Keuangan Umum, yaitu:

Sebagian besar ide atau inovasi yang diusulkan merupakan masukan yang bersifat membangun bagi organisasi. Dimana sebelumnya usulan tersebut hanyalah sekedar obrolan di warung kopi, kini dapat diwujudkan melalui kegiatan pengelolaan inovasi yang diadakan oleh Pusdiklat Keuangan Umum.

Harapan kedepan, obrolan warung kopi tidak hanya membicarakan tentang ketidakcocokan yang dirasa oleh pegawai, tetapi juga membiicarakan bagaimana mengembangkan usulan yang mendukung proses pekerjaan demi menuju salah satu nilai-nilai Kementerian Keuangan, yaitu kesempurnaan. Aspirasi yang dulu hanya obrolan warung kopi, saat ini telah disiapkan wadah untuk menyampaikan dan mengimplementasikannya.

Serambi Ilmu

Anies Said Basalamah

MERANCANG KUESIONER PASCADIKLAT DAN KAJIAN AKADEMIS

Suharyadi
Rahmat Nugroho

NATIVE VS. CROSS PLATFORM MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

Irawan Purwo Aji

PEMOTONGAN/ PEMUNGUTAN PAJAK ATAS BELANJA PEMERINTAH DENGAN MENGGUNAKAN KARTU KREDIT PEMERINTAH

ANIES SAID BASALAMAH
WIDYAISWARA AHLI UTAMA PUSDIKLAT PSDM

MERANCANG KUESIONER PASCADIKLAT DAN KAJIAN AKADEMIS

Awal bulan Desember 2020 ini penulis mengikuti *open class* yang diselenggarakan oleh salah satu Pusdiklat di BPPK. Seperti yang biasa berlaku di seluruh Pusdiklat dalam penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) ataupun *e-learning*, untuk memperoleh sertifikat ataupun bukti kehadiran, setiap peserta diharuskan untuk mengisi kuesioner terlebih dahulu. Salah satu pertanyaan dalam kuesioner tersebut adalah mengenai kemungkinan peserta untuk merekomendasikan topik yang dibahas atukah tidak. Penulis merasa tidak perlu untuk merekomendasikannya, dan hal ini dapat diartikan sebagai pelatihan tersebut tidak bagus. Padahal masalahnya bukan itu. Sayangnya tidak adanya pertanyaan lanjutan seperti alasan mengapa tidak merekomendasikan tidak diberikan dalam kuesioner tersebut.

Pada bagian lain dari pekerjaan di BPPK, para Widyaiswara untuk memenuhi kewajiban yang menjadi salah satu indikator kinerja utama (IKU) mereka sudah terbiasa dengan melakukan kajian akademis. Sangat sering dalam melakukan kajian akademis menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data dari para responden. Sebagai salah seorang responden, penulis ditanya oleh peneliti untuk menyebutkan komponen (atau komponen-komponen jika lebih dari satu pilihan) mana “yang perlu dilakukan pembenahan, perbaikan,

atau penyesuaian-penyesuaian.” Penulis memberikan komentar kepada peneliti bahwa ini pertanyaan paling sulit karena “pembenahan, perbaikan, atau penyesuaian-penyesuaian” dijadikan satu pertanyaan sehingga sebagai responden, penulis tidak bisa mengisi A perlu pembenahan, B perlu perbaikan, dan C perlu penyesuaian dan peneliti tidak akan tahu mana yang perlu dibenahi, diperbaiki atau disesuaikan.

Melihat perlunya pemahaman terhadap rancangan kuesioner baik untuk pengelola pelatihan maupun para peneliti, penulis tertarik untuk menuangkannya dalam makalah dengan judul Merancang Kuesioner agar dapat meningkatkan hasil pengumpulan data ataupun validitas kajian akademis.

MENGAPA DAN BAGAIMANA MENGGUNAKAN KUESIONER

Seperti disinggung pada alinea terakhir sub-bagian Pengantar, kuesioner apabila dirancang dengan baik akan dapat menyediakan data yang dikumpulkan menjadi makin baik, di samping juga menyediakan data yang valid. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan kuesioner karena, seperti dikemukakan oleh Brace (2010), banyak kelemahan dalam pengukuran survai berasal dari karakteristik pertanyaan-pertanyaan yang menghasilkan kesalahan,

khususnya dalam bentuk jawaban yang salah. Jawaban yang salah inilah yang dalam sub-bab Pengantar terlihat jelas dari pilihan jawaban yang diberikan “akibat” pertanyaannya yang tidak memberi alternatif bagi responden.

Karena merupakan proses yang sangat penting, dewasa ini perancangan kuesioner mendapatkan perhatian serius dari para ahli. Dan nama yang digunakan menggambarkan perlunya kegiatan tersebut dalam perancangannya, yaitu QDET yang merupakan singkatan dari Questionnaire Design, Development, Evaluation, and Testing (lihat misalnya Beatty, et al. eds., 2020). Yang pertama kali harus dilakukan dalam perancangan ini adalah menentukan tujuan yang harus dijawab oleh penelitian atau pengumpulan data yang akan dilakukan. Seperti dikemukakan oleh Brace (2010), tujuan tertentu mengharuskan adanya pertanyaan khusus yang harus dijawab dan itu adalah tugas penulis kuesioner untuk menemukan cara yang paling tepat untuk menjawab pertanyaan itu. Meskipun demikian, siapa yang akan dikirim kuesioner sudah ditentukan terlebih dahulu pada tahap perancangan sampel (*sampling design*) yaitu berapa jumlahnya (sensus atau sampel), bagaimana cara memilihnya dan sebagainya (lihat artikel penulis pada Edukasi Keuangan Edisi 50/2019 hal. 28 – 31) di samping media yang akan

digunakan. Pada masa pandemi Covid-19 saat ini, media daring umumnya yang digunakan.

Setelah tujuan diketahui, maka perlu ditentukan pertanyaan apa yang harus diajukan untuk dapat mencapai tujuan tersebut. Dalam contoh *open class* yang penulis sebutkan sebelumnya, tujuannya adalah agar responden merekomendasikan aktivitas tersebut, sehingga apabila ternyata menurut responden tidak layak untuk direkomendasikan, maka semestinya harus ditanyakan lagi mengapa tidak ingin direkomendasikan, sehingga apabila alasannya dapat dibenarkan, bisa menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa-masa mendatang. Sebaliknya, apabila tidak ada penjelasan maka secara statistik akan mengurangi nilai maksimal penilaian aktivitas tersebut serta, lebih penting lagi, tidak diketahui apa alasan dari tidak direkomendasikannya aktivitas tersebut. Sudah jelek, tidak bisa diperbaiki pula.

Tujuan yang lain misalnya adalah untuk perbandingan. Maka sudah barang tentu pertanyaan yang diajukan harus kepada responden agar mereka memilih. Jika akan dibandingkan antara responden pria dan wanita, maka pada bagian awal (demografi) perlu disebutkan apakah responden seorang pria atau wanita. Apabila yang akan dibandingkan adalah produk tertentu, maka responden diminta untuk memilih preferensi mana yang lebih disukai atau diminati. Dalam contoh Kajian Akademis yang penulis sebutkan sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apakah ada yang perlu dibenahi, diperbaiki, atau dilakukan penyesuaian-penyesuaian dan kalau benar ada, hal-hal apa saja yang perlu dibenahi, diperbaiki, atau dilakukan penyesuaian-penyesuaian, maka untuk setiap hal tersebut perlu ditanyakan sendiri-sendiri sehingga apabila ada tiga hal yang perlu dibenahi, diperbaiki, atau dilakukan penyesuaian-penyesuaian, maka harus ditanyakan, misalnya: menurut Anda, apakah A perlu dilakukan (a) pembenahan, (b) perbaikan, atau (c) penyesuaian? Demikian pula untuk B dan C diajukan pertanyaan

yang sama. Dengan cara ini maka peneliti akan tahu, misalnya rata-rata responden menyimpulkan bahwa A perlu pembenahan, B perlu perbaikan, dan C perlu penyesuaian. Jika digabung maka peneliti tidak akan tahu hal tersebut kecuali, misalnya rata-rata responden menyimpulkan perlunya pembenahan, perbaikan serta penyesuaian tanpa tahu mana yang perlu dibenahi, diperbaiki, atau dilakukan penyesuaian-penyesuaian.

Secara umum kesalahan yang ada dalam kuesioner adalah sebagai berikut (Brace, 2010) dan hal ini sepenuhnya di bawah kendali peneliti sehingga bisa diantisipasi:

1. Pertanyaan yang ambigu.
2. Pengaruh urutan-urutan antara satu pertanyaan dengan pertanyaan lainnya.
3. Pengaruh urutan-urutan di dalam suatu pertanyaan tertentu.
4. Kode-kode yang digunakan dalam pertanyaan tidak memadai.
5. Pertanyaan-pertanyaan salah diajukan karena urutan-urutan yang tidak memadai.

Sementara itu beberapa hal lain yang menyebabkan masalah bagi peneliti untuk memperoleh data yang akurat dan tidak bias justru di luar kendali peneliti, yang sebagian diantaranya adalah berikut ini yang juga harus diantisipasi oleh peneliti (Brace, 2010):

1. Responden tidak dapat memahami maksud pertanyaan dalam kuesioner.
2. Keinginan responden untuk menjawab pertanyaan yang berbeda dengan yang diajukan oleh peneliti.
3. Ketidakakuratan daya ingat responden akan peristiwa atau waktu tertentu yang ditanyakan dalam kuesioner.
4. Responden berdusta sebagai tindakan ketidakpatuhan.
5. Responden enggan untuk menjawab perilaku mereka baik secara sadar atau tidak.
6. Responden sengaja menjawab dalam upaya menggiring peneliti agar hasilnya sesuai dengan yang mereka kehendaki.

Apabila periset menggunakan tenaga bantuan pewawancara, dalam arti bukan periset sendiri yang mewawancarai responden, hal ini juga menimbulkan tambahan permasalahan tersendiri yang perlu diantisipasi pula oleh periset. Dalam artikel ini diasumsikan periset menangani sendiri kuesioner tersebut sehingga tidak menggunakan bantuan dalam mengumpulkan data dan karena itu permasalahan dalam diri pewawancara tidak dibahas.

SEMUA PERMASALAHAN ITU HARUS DIANTISIPASI

Agar permasalahan seperti disebutkan di atas tidak terjadi sehingga kuesioner menjadi sarana yang baik untuk memperoleh data yang baik dari orang-orang yang tepat, maka peneliti perlu mengantisipasinya dan kemudian menuangkannya dalam kuesioner yang baik dan benar. Terminologi QDET khususnya di bagian ET menyiratkan cara-cara yang harus dilakukan, yaitu dengan dievaluasi dan diuji terlebih dahulu. Dalam penelitian hal ini sering disebut dengan istilah pengujian reliabilitas yang kurang lebih menyerupai “persyaratan” agar secara ilmiah dapat dibenarkan.

Pengujian reliabilitas dimaksudkan untuk memberi kepastian bahwa kuesioner yang akan digunakan tersebut akan memberikan hasil yang konsisten kepada para responden. Cara yang biasa dilakukan adalah dengan menggunakan metode *test-retest*, yaitu diujicobakan kepada beberapa orang yang merepresentasikan responden. Dalam hal Pusdiklat seperti pada contoh *open class* yang disebutkan sebelumnya, maka ditanyakan kepada peserta diklat atau calon peserta diklat sebelum “benar-benar” ditanyakan kepada seluruh peserta diklat. Caranya adalah dengan menanyakan kepada orang-orang yang sama sebanyak dua kali dalam kurun waktu yang kurang dari enam bulan tapi disarankan antara dua minggu hingga satu bulan (Cooper dan Schindler, 2014). Jika hasilnya yang diukur dengan pengujian korelasi dari dua kali menanyakan

kepada orang-orang yang sama tersebut konsisten, maka pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner tersebut dapat disebarakan ke seluruh responden karena berarti reliabel.

Akan tetapi metode *test-retest* ini selain memiliki beberapa kelemahan, terutama hambatan waktu. Jika peserta diklat yang dijadikan contoh, maka dalam dua minggu peserta yang sama mungkin sudah kembali ke unit mereka masing-masing. Sebaliknya jika kurang dari dua minggu, peserta yang sama “masih hafal” dengan pertanyaan-pertanyaan atau pilihan jawaban yang sudah pernah diisinya pada tes yang pertama. Karena itu Cooper dan Schindler (2014) menyarankan agar diuji menggunakan panel ahli sebagai ekuivalen-nya. Di BPPK panel semacam ini bisa dipimpin oleh Bidang Organisasi dan Tatalaksana dengan peserta dari seluruh Pusdiklat dan PKN Stan atau dalam bentuk *Focus Group Discussion*. Sedangkan untuk Widyaiswara dalam hal Kajian Akademis, panel bisa dari para pembimbing dan penguji serta peserta Seminar Proposal Kajian Akademis. Apabila cara ini yang dilakukan, maka undangan kepada para Widyaiswara untuk mengikuti Seminar Proposal Kajian Akademis dibatasi pada mereka yang memahami subjek penelitian saja, sehingga tidak sekedar untuk mendapatkan angka kredit. Selain itu, Pusdiklat juga memberikan kesempatan pada para peserta untuk memberikan masukan-masukan terutama terkait dengan kuesioner yang akan digunakan. Sayangnya seringkali dalam Seminar Proposal Kajian Akademis ini peserta tidak diberi waktu, di samping Widyaiswara penyaji juga belum menyiapkan kuesioner yang akan dikirimkan, sehingga yang penulis alami ketika menjadi responden tidak bisa diperbaiki sebelumnya.

Dengan cara ini maka sebelas kelemahan seperti disebutkan oleh Brace (2010) dapat diatasi karena pertanyaan yang ambigu dapat dikomentari oleh para peserta; urutan pertanyaan atau hal-hal apa saja yang harus disebutkan dalam suatu pertanyaan akan diberi komentar apabila kurang pas; pertanyaan yang kurang jelas juga dapat diperjelas sehingga responden nantinya akan paham akan maksud dari pertanyaan dalam kuesioner; pertanyaan-pertanyaan mengenai hal yang sangat rinci yang sudah lama berlangsung juga akan diusulkan dalam panel tersebut untuk dihapuskan karena tidak akan diingat oleh responden; pertanyaan tentang perilaku juga tidak akan secara vulgar ditanyakan tetapi sebagai gantinya akan ditanyakan mengenai tanda-tanda atau atribut dari perilaku tersebut yang akan ditanyakan.

Sementara itu upaya-upaya responden untuk menggiring opini peneliti, dusta ataupun yang sengaja menjawab secara berbeda, akan dapat “dijaring” dalam uji validitas alat ukur yang digunakan oleh peneliti sehingga mungkin responden yang semacam ini akan dikeluarkan dari populasi atau sampel.

Selamat mencoba.

NATIVE VS. CROSS PLATFORM MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

SUHARYADI
RAHMAT NUGROHO

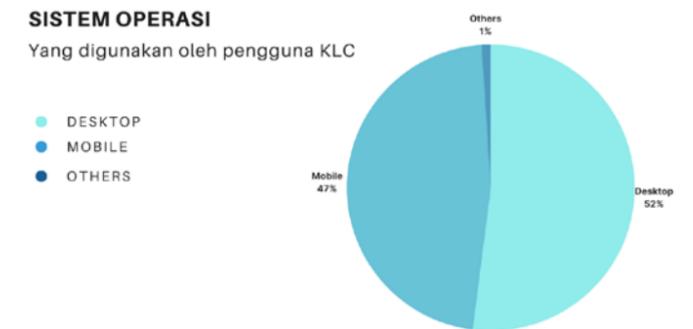
Pada saat ini, perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat dan kompleks. Beberapa tahun yang lalu mungkin bagi sebagian besar masyarakat belum terbayang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menunjang berbagai aktivitas masyarakat sehari-hari. Untuk dapat melakukan pembayaran tagihan listrik dan telepon, pembelian tiket kendaraan umum dan lain sebagainya, para pengguna layanan diwajibkan untuk hadir secara langsung ke loket-loket pembayaran yang telah disediakan oleh perusahaan penyedia layanan. Saat ini, hal tersebut hampir sudah tidak terjadi lagi dan hampir seluruh kebutuhan masyarakat dapat menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi. Mulai dari pembayaran tagihan, pemesanan makanan, pemesanan kendaraan umum, dan penyelesaian pekerjaan dapat dilakukan lebih mudah dan cepat dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah berhasil membawa pengaruh yang signifikan pada persaingan usaha. Dengan kemajuan pada dunia teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, para perusahaan penyedia layanan berlomba-lomba untuk dapat memberikan layanan terbaik bagi para pengguna layanannya dengan tujuan agar para pengguna layanan tidak beralih ke perusahaan lain yang dapat memberikan layanan lebih baik.

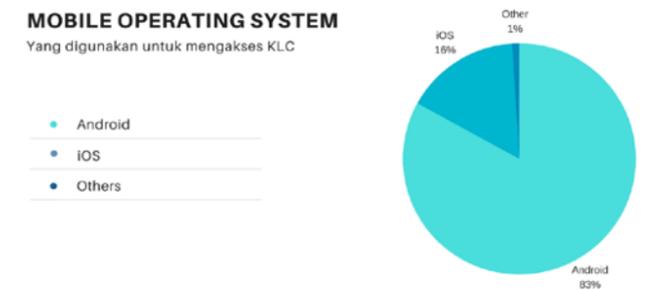
Dengan tingginya tuntutan perkembangan zaman, mendorong para pekerja di sektor teknologi informasi untuk semakin menciptakan inovasi-

inovasi baru untuk memenuhi tuntutan perubahan. Ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang memaksa kita untuk melakukan *physical distancing* dan mengubah cara kita menyelesaikan pekerjaan di mana dunia teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi tulang punggung perusahaan

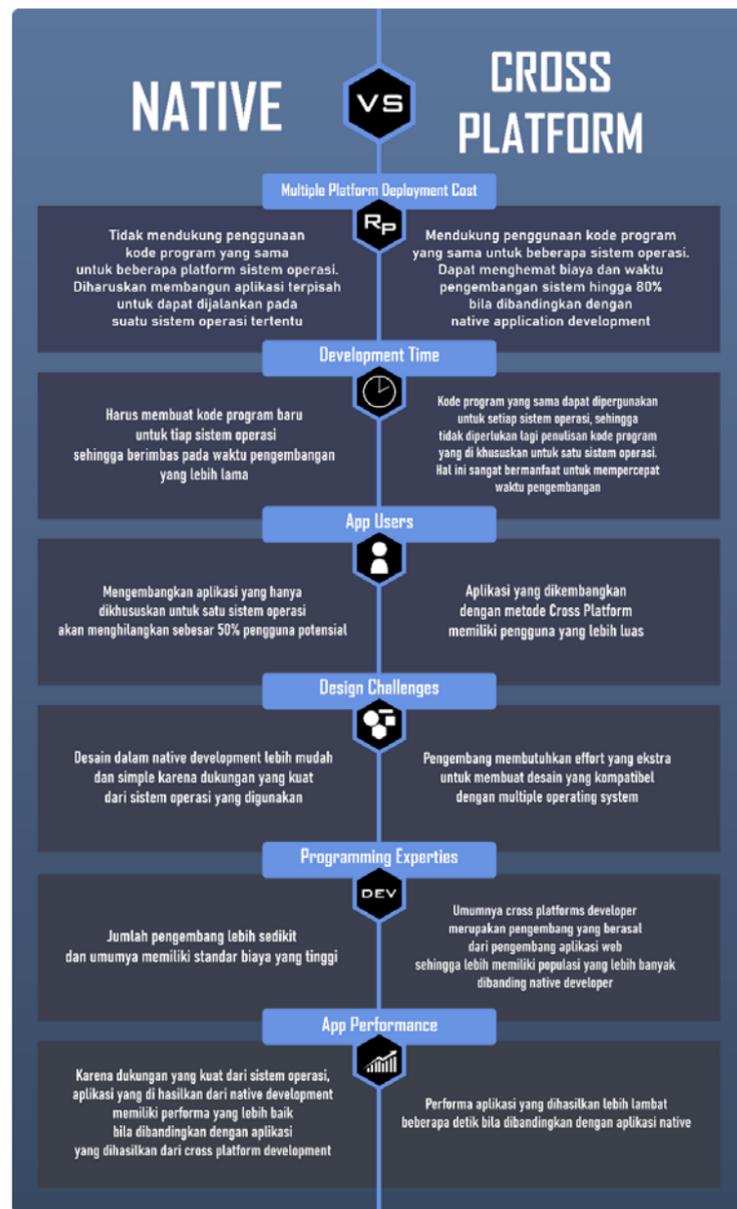
atau organisasi untuk membantu proses penyelesaian pekerjaan. Jika pada masa sebelum pandemi terjadi kita terbiasa menyelesaikan pekerjaan dengan bantuan PC (*Personal Computer*) yang disediakan oleh kantor, di masa pandemi ini penggunaan perangkat *mobile* lain sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan



Gambar 1. Jenis Sistem Operasi Pengguna KLC



Gambar 2. Mobile Operating System



Tabel 1. Perbandingan Native & Cross Platform Development

seperti laptop, *smartphone*, dan tablet merupakan sebuah keniscayaan. Pandemi Covid-19 mendorong para pengembang sistem informasi untuk berpikir lebih keras agar dapat menciptakan sebuah sistem informasi yang bermanfaat untuk mendukung proses penyelesaian pekerjaan dan juga kompatibel dengan berbagai jenis perangkat yang digunakan oleh pengguna. Data jenis sistem operasi *mobile* yang digunakan untuk mengakses aplikasi KLC tersebut sejalan dengan

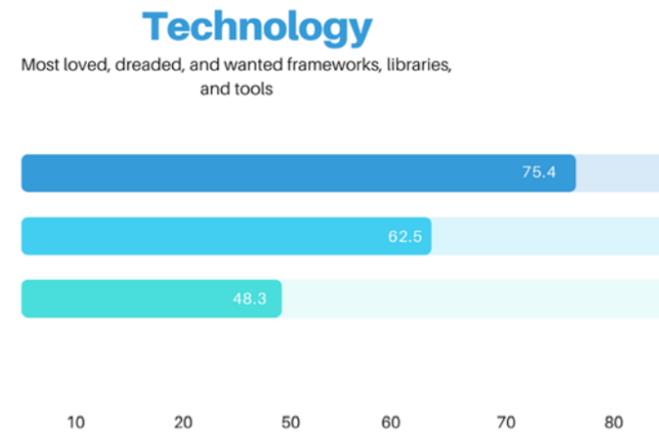
penelitian yang telah dilakukan oleh IDC (*International Data Corporation*) di mana dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa jumlah pangsa pasar sistem operasi Android secara global sebesar 85% dan iOS 15%. Penelitian tersebut dapat di akses dengan tautan berikut (<https://www.idc.com/promo/smartphone-market-share/os>)

Data-data tersebut di atas dapat dijadikan gambaran betapa besarnya jumlah pengguna yang menggunakan perangkat

mobile untuk mengakses aplikasi KLC. Besarnya jumlah pengguna perangkat *mobile* pada sistem informasi atau aplikasi lain juga sudah hampir dapat dipastikan akan mengalami karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan yang dialami oleh aplikasi KLC. Hal ini dapat dijadikan acuan bagi para pimpinan di unit-unit pengelola TIK khususnya di unit yang menangani pengembangan sistem informasi untuk dapat menciptakan sistem yang kompatibel atau dapat di akses dengan baik menggunakan perangkat *mobile*. Berdasarkan data tersebut diatas juga dapat disimpulkan bahwa fokus pengembangan aplikasi *mobile* di fokuskan untuk sistem operasi *Android* dan *iOS*.

Praktik umum yang terjadi dalam lingkungan pengembang perangkat lunak, metode yang dapat digunakan dalam proses pengembangan sebuah perangkat lunak yang dapat berjalan pada sistem operasi *mobile* terbagi menjadi dua pendapat besar yang saling bertolak belakang satu dengan lainnya. Kedua metode tersebut adalah *Native* dan *Cross Platform Application Development*.

Native Application Development merupakan sebuah metode dalam pengembangan perangkat lunak untuk sistem operasi *mobile* yang secara eksklusif dibangun untuk suatu sistem operasi tertentu. Perangkat lunak yang dibangun menggunakan metode ini menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang di khususkan untuk satu sistem operasi *mobile*. Sebagai contoh untuk mengembangkan perangkat lunak untuk sistem operasi *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java* atau *Kotlin* dan untuk sistem operasi *Apple iOS* menggunakan bahasa pemrograman *Objective-C* atau *Swift*. Sedangkan *Cross Platform Application Development* merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak untuk sistem operasi *mobile* yang dapat berjalan pada dua sistem operasi *mobile* dengan pengguna terbanyak yaitu *Android* dan *iOS*. Sesuai dengan namanya, metode ini menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dapat berjalan pada sistem operasi *Android* dan *iOS*. Untuk membangun aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *Cross Platform* membutuhkan perangkat lunak tambahan (*framework*) tambahan agar aplikasi yang dihasilkan



Gambar 3. Most loved, dreaded, and wanted frameworks, libraries, and tools

dapat berjalan dengan baik pada kedua sistem operasi.

Kedua metode pengembangan perangkat lunak untuk sistem operasi *mobile* tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing antara satu dengan yang lainnya yang kami rangkum dalam tabel berikut:

Dengan kelebihan dan kekurangan dari tiap metode yang telah penulis rangkum tersebut, ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang telah merubah cara masyarakat menyelesaikan pekerjaan yang berdampak pada tingginya tuntutan untuk pengembangan aplikasi yang lebih cepat dan dapat digunakan di berbagai sistem operasi, penggunaan metode *cross platform development* merupakan pilihan yang terbaik.

Dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *cross platform development*, terdapat beberapa pilihan alat bantu atau biasa disebut dengan *frameworks* yang dikembangkan oleh beberapa perusahaan besar di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Stack Overflow pada tahun 2019 dengan judul "2019 Stack Overflow Developer Survey" beberapa *frameworks* populer yang biasa digunakan oleh para profesional adalah Flutter, React Native dan Xamarin.

Hasil survey yang telah dilakukan oleh Stack Overflow dapat di akses pada tautan

berikut ini <https://insights.stackoverflow.com/survey/2019>.

FLUTTER

Flutter merupakan sebuah *cross platform development framework* yang diciptakan oleh Google Corporation. Pertama kali diperkenalkan pada acara Dart Developer Summit 2015 dengan code name "Sky". Google merilis Flutter versi pertama (1.0.0) pada tanggal 4 Desember 2018 di acara Flutter Live Event. Kelebihan dari Flutter adalah fitur Hot Reload yang memungkinkan pengembang untuk melihat perubahan pada aplikasi secara langsung tanpa perlu melakukan kompilasi terlebih dahulu. Fitur ini dapat mempercepat proses pengembangan aplikasi karena biasanya proses kompilasi membutuhkan waktu yang cukup lama terlebih apabila proses kompilasi dilakukan dengan menggunakan perangkat dengan spesifikasi standar.

Flutter juga dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan para pengembang untuk mendesain *user interface* yang menarik sehingga dapat membantu pengembang untuk memberikan *user experience* yang baik kepada para pengguna. Hal ini dimungkinkan karena Flutter menggunakan pendekatan Widget dalam pembuatan *user interface*-nya. Contoh aplikasi besar yang menggunakan flutter dalam pengembangannya antara lain Google Ads, Alibaba, Grab, Baidu, eBay, Groupon

REACT NATIVE

React Native merupakan sebuah *cross platform development framework* yang di luncurkan oleh Facebook pada tahun 2015. Framework ini berbasiskan React yang merupakan sebuah *library Javascript* yang biasa digunakan untuk membangun *user interface* yang dapat secara otomatis menyesuaikan tampilan sesuai dengan ukuran layar pengguna. Sama seperti pada *cross platform development framework* lain, dengan menggunakan React Native, pengembang hanya perlu membuat satu basis kode program untuk dapat berjalan pada sistem operasi *Android* dan *iOS* sekaligus. Sampai dengan saat ini, *framework* ini memiliki pengguna terbesar diantara *cross platform development framework* lainnya. Beberapa aplikasi populer yang dikembangkan dengan menggunakan React Native antara lain Facebook, Instagram, Tesla, Skype, Pinterest, Bloomberg.

XAMARIN

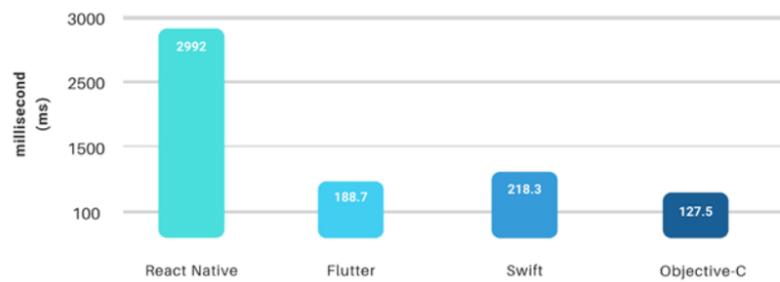
Dibangun dengan menggunakan basis *C#* dan *.NET*, *framework* ini memungkinkan pengembang untuk mengembangkan aplikasi yang dapat berjalan pada berbagai jenis sistem operasi seperti *Android*, *iOS*, *tvOS*, *MacOS* dan tentu saja *Windows*. Xamarin sendiri pertama di rilis pada tanggal 16 Mei 2011 dengan nama Mono namun sayangnya saat itu Mono kurang begitu populer di kalangan para pengembang. Hal ini disebabkan karena editor yang digunakan pada Mono lebih sulit untuk digunakan bila dibandingkan dengan *Android Studio* dan *XCode*, selain itu Xamarin bukan merupakan sebuah produk yang gratis dan biaya lisensi yang dikenakan juga lumayan mahal. Hingga akhirnya pada tahun 2016, Microsoft secara resmi mengakuisisi Xamarin dan kemudian memasukan Xamarin pada IDE Visual Studio sebagai *bundle* yang dapat digunakan secara gratis. Beberapa aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan Xamarin antara lain UPS Mobile, Alaska Airlines, Microsoft News, BBC Good Food dan lain-lain.

PERFORMANCE ISSUE

Isu utama yang sering menjadi kendala dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan *cross platform development framework* adalah di sisi

Memory Intensive Test

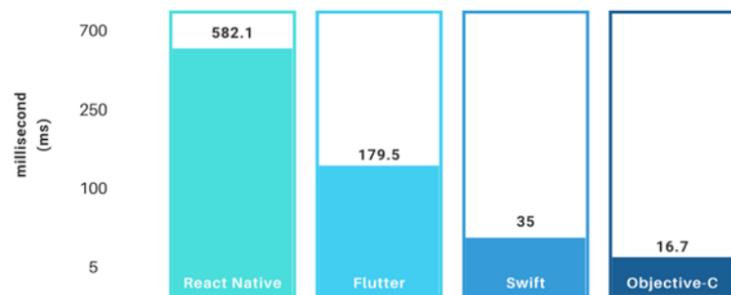
Sistem Operasi iOS



Gambar 4. Memory Intensive Test pada iOS

CPU Intensive Test

Sistem Operasi iOS



Gambar 5. CPU Intensive Test (iOS)

performa aplikasi. Hal ini terkadang membuat para pengembang menjadi ragu apakah penggunaan *cross platform development framework* dalam pengembangan aplikasi merupakan keputusan yang tepat. Untuk menjawab keraguan tersebut, diperlukan suatu pengujian untuk mendapatkan sejauh mana perbedaan performa aplikasi yang dihasilkan oleh *native development* dan *cross platform development frameworks*.

Nazar Cybulski seorang pegiat teknologi informasi merilis sebuah perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk melakukan *benchmark* performa dari aplikasi yang di bangun dengan

menggunakan *native* (Objective-C, Swift, Java, Kotlin) dan *cross platform framework* React Native dan Flutter. Perangkat lunak tersebut akan melakukan pengujian terhadap beberapa aspek antara lain

1. Interaksi dengan API sistem operasi *mobile* seperti mengakses foto, *file system*, mendapatkan lokasi perangkat dengan menggunakan GPS dan lain sebagainya
2. Kecepatan *rendering* seperti kelancaran transisi pada animasi, *fps (frame per second)* yang digunakan pada saat terjadi perubahan pada *user interface*
3. Kecepatan penyelesaian perhitungan matematika yang rumit (*CPU Intensive*

Test) dan manipulasi memori (*Memory Intensive Test*). Aspek ini merupakan aspek terpenting dalam pengujian terutama pada aplikasi yang memiliki proses bisnis yang kompleks

4. Algoritma yang digunakan untuk melakukan pengujian manipulasi memori adalah Gauss-Legendre Algorithm, sedangkan untuk melakukan pengujian kecepatan CPU menggunakan Borwein Algorithm

Pengujian yang dilakukan menggunakan perangkat fisik berupa iPhone 6s dengan menggunakan sistem operasi iOS versi 13.2.3 dan Xiaomi Redmi Note 5 dengan menggunakan sistem operasi Android 9.0. Kedua perangkat fisik yang digunakan dalam kondisi *fresh install* sehingga hanya berisi sistem operasi dan aplikasi default dari sistem operasi. Hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut

Dari hasil pengujian memory pada perangkat iOS kesimpulan yang dapat diambil antara lain sebagai berikut

1. Objective-C sangat power full pada iOS dan dalam pengujian ini mencatatkan waktu terbaik dalam pengujian. Swift lebih lambat 1.7 kali bila dibandingkan dengan Objective-C
2. Yang sangat mengejutkan, hasil pengujian menunjukkan bahwa Flutter yang merupakan *cross platform development framework* ternyata menghasilkan catatan waktu yang lebih baik apabila dibandingkan dengan Swift yang merupakan *Native development*
3. React Native, 20 kali lebih lambat apabila dibandingkan dengan Objective-C

Dari pengujian CPU pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut

1. Objective-C masih mencatatkan waktu yang paling cepat dalam proses penyelesaian perhitungan matematika yang rumit
2. Swift dalam pengujian ini menghasilkan catatan waktu yang lebih baik bila dibanding Flutter
3. Flutter dalam pengujian ini menghasilkan catatan waktu 5 kali lebih lambat bila dibandingkan dengan Swift

4. React Native sedikit lebih cepat dibanding pengujian sebelumnya, dimana pada saat ini catatan waktu React Native 15 kali lebih lambat dibanding Swift

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengujian manipulasi memori pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android antara lain sebagai berikut

1. Java dan Kotlin menghasilkan performa yang tidak jauh berbeda dan keduanya merupakan yang terbaik dalam pengembangan aplikasi mobil berbasis sistem operasi Android
2. Pada Android, Flutter mencatatkan angka 20% lebih lambat apabila dibandingkan dengan *native development* (Java & Kotlin)
3. React Native mencatatkan angka 15 kali lebih lambat apabila dibandingkan dengan *native development*

Data hasil pengujian CPU pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut

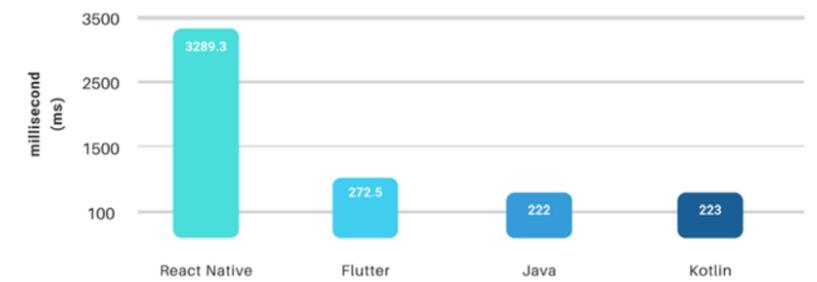
1. *Native Development* (Java & Kotlin) masih mencatatkan waktu yang lebih baik bila dibandingkan dengan *Cross Platform Development* (React Native & Flutter)
2. Flutter mencatatkan waktu 2 kali lebih lambat bila dibandingkan dengan Java dan Kotlin
3. React Native mencatatkan waktu 6 kali lebih lambat apabila dibandingkan dengan Java dan Kotlin

Dari keseluruhan rangkaian test yang telah dilakukan pada sistem operasi Android dan iOS kesimpulan yang dapat disimpulkan adalah

1. *Native Development* dapat menghasilkan aplikasi dengan performa lebih baik bila dibandingkan dengan *Cross Platform Development* walaupun pada pengujian memori di sistem operasi iOS Flutter sempat mencatatkan waktu yang lebih baik dibandingkan dengan Swift
2. Dari seluruh hasil pengujian menunjukan bahwa Flutter dapat menghasilkan aplikasi dengan performa jauh lebih baik bila dibandingkan dengan React Native
3. Performa aplikasi yang dihasilkan oleh Flutter rata-rata lebih lambat

Memory Intensive Test

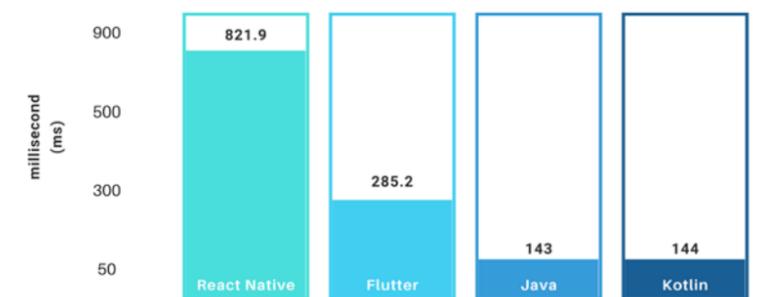
Sistem Operasi Android



Gambar 6. Memory Intensive Test (Android)

CPU Intensive Test

Sistem Operasi Android

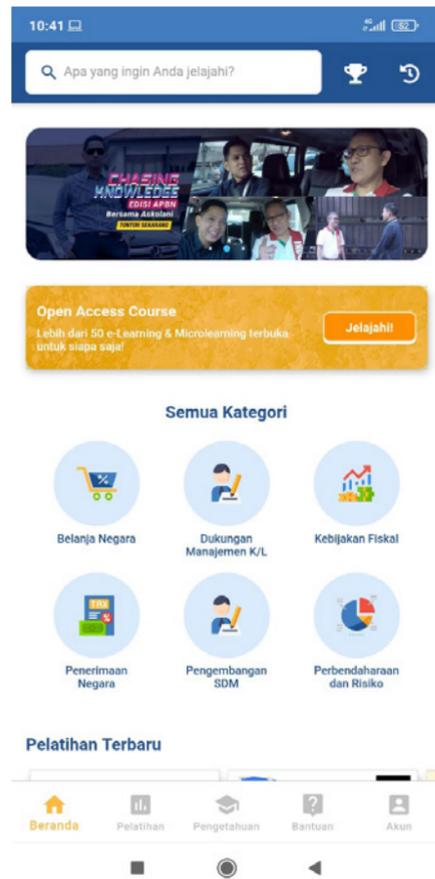


Gambar 7. CPU Intensive Test (Android)

20% bila dibandingkan dengan *Native Development* baik di sistem operasi Android maupun iOS

Dengan mempertimbangkan tuntutan waktu pengembangan yang cepat, biaya pengembangan, pengguna potensial dan sumber daya pengembang aplikasi, penggunaan Flutter sebagai *framework* pengembangan aplikasi untuk perangkat *mobile* merupakan pilihan yang terbaik untuk saat ini. Kekurangan pada performa sebesar 20% akan dapat tertutupi dengan berbagai keuntungan yang didapatkan bila menggunakan Flutter sebagai *framework* pengembangan aplikasi untuk sistem operasi *mobile*.

Pada lingkungan Kementerian Keuangan, beberapa aplikasi *mobile* telah berhasil dibangun untuk menunjang proses penyelesaian pekerjaan. Sebut saja eKemenkeu yang saat ini menjadi aplikasi yang hampir setiap hari digunakan oleh seluruh pegawai Kementerian Keuangan untuk melakukan presensi persuratan dan tentu saja para pegawai juga akan disajikan informasi-informasi terbaru terkait dengan berita dan kegiatan di lingkungan Kementerian Keuangan. Jika kita tengok beberapa bulan ke belakang atau lebih tepatnya di akhir tahun 2019, aplikasi e-Kemenkeu masih sangat terbatas kemampuannya. Dengan adanya pandemi Covid-19, menuntut para pengembang



Gambar 8. KLC Mobile

aplikasi di Pusat Sistem Informasi dan Teknologi Keuangan (PUSINTEK) untuk dapat dengan segera menambahkan fitur-fitur lain yang berguna untuk membantu proses penyelesaian pekerjaan para pegawai. Pemilihan *framework* pengembangan aplikasi yang tepat serta dukungan yang kuat dari para pimpinan merupakan faktor utama yang menyebabkan terjadinya akselerasi dalam proses pengembangan aplikasi.

Hal yang sama juga terjadi pada hampir seluruh unit TIK di tiap Unit Eselon Satu di lingkungan Kementerian Keuangan. Sebagai contoh, di lingkungan BPPK (Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan) yang merupakan unit yang mengurus tentang pelatihan dan pendidikan para pegawai Kementerian Keuangan menjadi salah satu unit yang terdampak secara signifikan. Sebelum adanya pandemi, kurang lebih 70% proses pendidikan dan pelatihan dilakukan secara tatap muka. Namun dengan adanya

pandemi hal tersebut sudah tidak dapat dilakukan kembali. Kondisi ini membuat para pimpinan untuk berfikir keras agar proses pendidikan dan pelatihan tetap dapat berjalan secara efektif walaupun dilakukan tanpa melalui tatap muka secara langsung.

Para pimpinan mendorong penggunaan aplikasi KLC untuk menunjang proses pendidikan dan pelatihan secara daring dan hal ini menyebabkan terjadinya lonjakan akses yang sangat signifikan pada aplikasi KLC. Kondisi ini menuntut para pegawai unit pengelola TIK di lingkungan BPPK untuk bekerja lebih keras untuk memastikan bahwa aplikasi KLC dapat tetap berjalan dengan baik walaupun terjadi lonjakan akses yang sangat tinggi. Berdasarkan data pada Google Analytics lonjakan akses pada aplikasi KLC berkisar di angka 105 – 347 persen bervariasi untuk setiap bulannya jika dibandingkan pada tahun sebelumnya.

Kerja keras juga tidak hanya terjadi pada unit pengelola TIK, para pegawai yang bertugas di Pusdiklat juga diuntut untuk dapat berinovasi dalam pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh para peserta pelatihan. Para pengajar seperti widyaiswara dan dosen juga diuntut untuk dapat berinovasi secara maksimal agar materi pembelajaran dapat di serap oleh para peserta dengan baik. Seluruh pegawai pada tiap-tiap unit di lingkungan BPPK bekerja secara maksimal dengan bahu membahu antara satu dengan yang lainnya, bekerja sama menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran baru yang benar-benar berbeda dengan masa-masa sebelumnya.

Tidak cukup sampai di suatu titik capaian, dengan melihat banyaknya jumlah akses ke aplikasi KLC yang menggunakan perangkat mobile, para pegawai di unit pengelola TIK berinisiatif untuk menghadirkan aplikasi yang kompatibel dan dapat digunakan dengan nyaman pada perangkat *mobile*. Berdasar potensi yang besar tersebut di bangunlah aplikasi KLC versi *mobile* yang dapat digunakan pada sistem operasi Android dan iOS.

Proses pengembangan aplikasi KLC Mobile dimulai pada bulan Agustus 2020 dan per tanggal 3 Desember 2020 aplikasi

KLC Mobile telah berhasil dirilis pada Google Play Store dan Apple Application Store. Waktu yang relatif singkat untuk sebuah aplikasi dengan berbagai fitur dan interface yang menarik. Hal ini tidaklah lepas dari pemilihan *framework* pengembangan aplikasi yang tepat, semangat tinggi dan pantang menyerah yang dimiliki oleh para pengembang aplikasi serta dukungan yang kuat oleh para pimpinan untuk dapat menghadirkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran para pegawai Kementerian Keuangan.

PEMOTONGAN/PEMUNGUTAN PAJAK ATAS BELANJA PEMERINTAH DENGAN MENGGUNAKAN KARTU KREDIT PEMERINTAH

IRAWAN PURWO AJI
BDK BALIKPAPAN

Setelah dilakukan ujicoba pada tahun 2017, Kartu Kredit Pemerintah resmi diluncurkan oleh Kementerian Keuangan sebagai salah satu sarana untuk melakukan pembayaran atas belanja pemerintah. Kartu Kredit Pemerintah adalah alat pembayaran dengan menggunakan kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas belanja yang dapat dibebankan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN), dimana kewajiban pembayaran pemegang kartu dipenuhi terlebih dahulu oleh Bank Penerbit Kartu Kredit Pemerintah, dan Satker berkewajiban melakukan pelunasan kewajiban pembayaran pada waktu yang disepakati dengan pelunasan secara sekaligus. Tujuan penggunaan Kartu Kredit Pemerintah adalah untuk meminimalisasi penggunaan uang tunai dalam transaksi keuangan negara, meningkatkan keamanan dalam bertransaksi, mengurangi potensi *fraud* dari transaksi secara tunai, dan mengurangi *cost of fund/idle cash* dari penggunaan Uang Persediaan.

Penggunaan Kartu Kredit Pemerintah ini diatur dengan Peraturan Menteri Keuangan Nomor PMK-196/

PMK.05/2018 tentang Tata Cara Pembayaran dan Penggunaan Kartu Kredit Pemerintah. Di dalam ketentuan tersebut, Kartu Kredit Pemerintah terdiri atas kartu kredit untuk keperluan belanja barang operasional serta belanja modal dan kartu kredit untuk keperluan belanja perjalanan dinas jabatan.

Dalam Pasal 25 ayat (2) PMK-196/PMK.05/2018, terkait dengan belanja barang operasional serta belanja modal, Kartu Kredit Pemerintah dapat digunakan untuk:

- belanja barang operasional, antara lain belanja keperluan perkantoran, belanja pengadaan bahan makanan, belanja penambah daya tahan tubuh, dan belanja barang operasional lainnya;
- belanja barang non operasional, antara lain belanja bahan dan belanja barang non operasional lainnya;
- belanja barang untuk persediaan, antara lain belanja barang persediaan barang konsumsi;
- belanja sewa;
- belanja pemeliharaan gedung dan bangunan, antara lain belanja pemeliharaan gedung dan

bangunan, belanja barang persediaan pemeliharaan gedung dan bangunan, dan belanja pemeliharaan gedung dan bangunan lainnya;

- belanja pemeliharaan peralatan dan mesin, antara lain belanja pemeliharaan peralatan dan mesin, belanja bahan bakar minyak dan pelumas dan pelumas khusus nonpertamina, belanja barang persediaan pemeliharaan peralatan dan mesin, dan belanja pemeliharaan peralatan dan mesin lainnya;
- belanja pemeliharaan lainnya, antara lain belanja barang persediaan pemeliharaan lainnya dan belanja pemeliharaan lainnya; dan/atau
- belanja modal dengan nilai belanja paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

Sedangkan dalam Pasal 25 ayat (3) PMK-196/PMK.05/2018, penggunaan Kartu Kredit Pemerintah untuk belanja perjalanan dinas jabatan dapat digunakan untuk komponen pembayaran biaya transportasi, penginapan, dan/atau sewa kendaraan dalam kota.

Dalam tulisan ini, akan dibahas bagaimana pemotongan dan/atau pemungutan pajak atas belanja pemerintah yang menggunakan Kartu Kredit Pemerintah.

Pertanyaan yang sering muncul dengan penggunaan Kartu Kredit Pemerintah sebagai alat pembayaran dalam belanja pemerintah adalah bagaimana pelaksanaan pemotongan dan/atau pemungutan pajak terkait pembayaran belanja pemerintah tersebut. Apakah setiap pembayaran belanja pemerintah dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah, Instansi Pemerintah tidak perlu melakukan pemotongan dan/atau pemungutan pajak?

PEMBAHASAN

Instansi Pemerintah, baik Instansi Pemerintah Pusat, Daerah, atau Desa, ditunjuk sebagai pemotong dan/atau pemungut pajak atas belanja pemerintah. Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor PMK-231/PMK.03/2019 tentang Tata Cara Pendaftaran dan Penghapusan Nomor Pokok Wajib Pajak, Pengukuhan dan Pencabutan Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak, serta Pemotongan dan/atau Pemungutan, Penyetoran, dan Pelaporan Pajak bagi Instansi Pemerintah. Pajak yang dipotong dan/atau dipungut oleh Instansi Pemerintah adalah Pajak Penghasilan (PPh) dan Pajak Pertambahan Nilai (PPN). PPh terdiri dari PPh Pasal 4 ayat (2), PPh Pasal 15, PPh Pasal 21, PPh Pasal 22, PPh Pasal 23, dan PPh Pasal 26.

Dalam tulisan ini, akan dibahas bagaimana pemotongan dan/atau pemungutan pajak atas belanja pemerintah yang menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Pembahasan akan dilakukan untuk setiap jenis pajak sebagai berikut:

A. PPh Pasal 4 ayat (2)

Instansi Pemerintah melakukan pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) atas pembayaran:

1. Persewaan tanah dan/atau bangunan;

Pembayaran sewa tanah dan/atau bangunan, baik sebagian maupun seluruh bangunan, kepada orang pribadi atau badan, yang dilakukan pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) oleh Instansi Pemerintah termasuk pembayaran Instansi Pemerintah kepada orang pribadi atau badan pemegang hak atas tanah terkait dengan pelaksanaan perjanjian Bangun Guna Serah, meliputi:

- a. pembayaran berkala selama masa perjanjian Bangun Guna Serah;
- b. penyerahan bangunan sebelum perjanjian Bangun Guna Serah berakhir;
- c. penyerahan bangunan yang diserahkan atau seharusnya diserahkan pada saat perjanjian Bangun Guna Serah berakhir; dan/atau
- d. pembayaran lain terkait perjanjian Bangun Guna Serah, termasuk bagi hasil penggunaan bangunan dan denda perjanjian Bangun Guna Serah.

Instansi Pemerintah tidak melakukan pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) atas pembayaran atau pengakuan utang persewaan tanah dan/atau bangunan kepada penyedia jasa pelayanan penginapan beserta akomodasinya

2. Pengalihan hak atas tanah dan/atau bangunan; Pembayaran kepada pihak yang mengalihkan hak atas tanah dan/atau bangunan melalui penjualan, tukar-menukar, pelepasan hak, penyerahan hak, lelang, hibah, atau cara lain yang disepakati antara para pihak dipotong PPh Pasal 4 ayat (2) oleh Instansi Pemerintah.

Pengecualian dari kewajiban pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) atas pengalihan hak atas tanah dan/atau bangunan dilakukan sepanjang pihak yang menerima pembayaran dapat menyerahkan fotokopi Surat Keterangan Bebas Pajak Penghasilan atas penghasilan dari pengalihan hak atas tanah dan/atau bangunan atau perjanjian pengikatan jual beli atas tanah dan/atau bangunan beserta perubahannya.

3. Hadiah undian; Instansi Pemerintah memotong PPh Pasal 4 ayat (2) atas pembayaran dan/atau penyerahan hadiah yang diberikan melalui undian, dengan nama dan dalam bentuk apa pun.
4. Usaha jasa konstruksi; Instansi Pemerintah memotong PPh Pasal 4 ayat (2) atas pembayaran kepada penyedia jasa konstruksi; atau
5. Pembelian barang atau penggunaan jasa dari Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu. Instansi Pemerintah dalam kedudukannya sebagai pembeli barang atau pengguna jasa melakukan pemotongan atau pemungutan PPh yang bersifat final berdasarkan Peraturan Pemerintah yang mengatur tentang PPh atas penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu dengan tarif 0,5% (nol koma lima persen) dari penghasilan bruto terhadap Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu. Wajib Pajak yang dipotong tersebut harus

memiliki Surat Keterangan PPh berdasarkan Peraturan Pemerintah yang mengatur tentang PPh atas penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu yang selanjutnya disebut Surat Keterangan.

Sesuai Pasal 25 PMK-196/PMK.05/2018, pembayaran persewaan tanah dan/atau bangunan serta pembelian barang atau penggunaan jasa dari Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu dapat dilakukan dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) atas belanja pemerintah yang dibayar dengan Kartu Kredit Pemerintah tidak diatur khusus dalam PMK-231/PMK.03/2019, sehingga Instansi Pemerintah tetap harus melakukan pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2) meskipun pembayarannya menggunakan Kartu Kredit Pemerintah.

B. PPh Pasal 15

Instansi Pemerintah melakukan pemotongan PPh Pasal 15 atas pembayaran:

1. Imbalan jasa pelayaran dalam negeri; Penghasilan yang menjadi objek pengenaan PPh Pasal 15 meliputi penghasilan yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak dari pengangkutan orang dan/atau barang termasuk penyewaan kapal dari:
 - a. pelabuhan di Indonesia ke pelabuhan lain di Indonesia;
 - b. pelabuhan di Indonesia ke pelabuhan di luar Indonesia;
 - c. pelabuhan di luar Indonesia ke pelabuhan di Indonesia; dan/atau
 - d. pelabuhan di luar Indonesia ke pelabuhan lain di luar Indonesia.

2. Imbalan jasa penerbangan dalam negeri; Penghasilan yang menjadi objek pengenaan PPh Pasal 15 meliputi penghasilan yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak berdasarkan perjanjian *charter* dari:
 - a. satu pelabuhan ke pelabuhan lain di Indonesia; dan/atau
 - b. pelabuhan di Indonesia ke pelabuhan di luar negeri; atau
3. Imbalan jasa pelayaran dan/atau penerbangan luar negeri. Penghasilan yang menjadi objek pengenaan PPh Pasal 15 meliputi penghasilan yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak dari:
 - a. satu pelabuhan ke pelabuhan lain di Indonesia; dan/atau
 - b. pelabuhan di Indonesia ke pelabuhan di luar negeri.

Sesuai Pasal 25 PMK-196/PMK.05/2018, belanja sewa, dalam hal ini sewa kapal atau pesawat terbang, dapat dibayarkan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Pembayaran sewa kapal atau pesawat terbang dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah tersebut tetap dilakukan pemotongan PPh Pasal 15 karena tidak dikecualikan dalam pemotongan PPh Pasal 15 sesuai PMK-231/PMK.03/2019.

C. PPh Pasal 21

Instansi Pemerintah melakukan pemotongan PPh Pasal 21 atas penghasilan sehubungan dengan pekerjaan, jasa, atau kegiatan dengan nama dan dalam bentuk apa pun yang dibayarkan kepada Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri. Instansi Pemerintah tidak melakukan pemotongan PPh Pasal 21 atas pembayaran kepada Wajib Pajak yang memiliki dan menyerahkan fotokopi surat keterangan berdasarkan Peraturan Pemerintah yang mengatur tentang PPh atas penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak yang memiliki peredaran

bruto tertentu, yang telah dipotong PPh Pasal 4 ayat (2) berdasarkan Peraturan Pemerintah dimaksud atau pembayaran penghasilan kepada Wajib Pajak yang dapat menyerahkan fotokopi Surat Keterangan Bebas Pemotongan dan/atau Pemungutan PPh berdasarkan ketentuan yang mengatur mengenai tata cara pengajuan permohonan pembebasan dari pemotongan dan/atau pemungutan Pajak Penghasilan oleh pihak lain, yang telah dilegalisasi oleh KPP yang menerbitkan Surat Keterangan Bebas dimaksud.

Dalam hal pembayaran jasa kepada Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri, sebagai contoh jasa pemeliharaan, Instansi Pemerintah dapat membayar imbalan tersebut dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Atas pembayaran jasa pemeliharaan kepada Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri, Instansi Pemerintah tetap harus melakukan pemotongan PPh Pasal 21 karena tidak dikecualikan dalam PMK-231/PMK.03/2019.

D. PPh Pasal 22

Instansi Pemerintah melakukan pemungutan PPh Pasal 22 sehubungan dengan pembayaran atas pembelian barang. Pembelian barang dapat dilakukan dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Dalam PMK-231/PMK.03/2019, pemungutan PPh Pasal 22 dikecualikan atas:

1. pembayaran yang jumlahnya paling banyak Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) tidak termasuk PPN dan bukan merupakan pembayaran yang dipecah dari suatu transaksi yang nilai sebenarnya lebih dari Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah);
2. pembayaran dengan kartu kredit pemerintah atas belanja Instansi Pemerintah Pusat sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai tata cara pembayaran dan penggunaan kartu kredit pemerintah;

3. pembayaran untuk pembelian bahan bakar minyak, bahan bakar gas, pelumas, benda-benda pos atau pemakaian air dan listrik;
4. pembayaran untuk pembelian barang sehubungan dengan penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS);
5. pembayaran untuk pembelian gabah dan/atau beras;
6. pembayaran kepada Wajib Pajak yang memiliki dan menyerahkan fotokopi surat keterangan berdasarkan Peraturan Pemerintah yang mengatur tentang PPh atas penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu, yang telah dipotong PPh Pasal 4 ayat (2) berdasarkan Peraturan Pemerintah dimaksud; atau
7. pembayaran untuk pembelian barang kepada Wajib Pajak yang dapat menyerahkan fotokopi Surat Keterangan Bebas Pemotongan dan/atau Pemungutan PPh berdasarkan ketentuan yang mengatur mengenai tata cara pengajuan permohonan pembebasan dari pemotongan dan/atau pemungutan Pajak Penghasilan oleh pihak lain, yang telah dilegalisasi oleh KPP yang menerbitkan Surat Keterangan Bebas dimaksud.

Dengan demikian, Instansi Pemerintah tidak melakukan pemungutan PPh Pasal 22 sehubungan pembayaran dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah atas belanja barang. Pengecualian tersebut bukan berarti pembelian barang tersebut merupakan pembelian yang bebas pajak. Penyedia barang akan melaporkan sendiri penghasilan yang diterima dari Instansi Pemerintah sesuai dengan kewajiban perpajakannya.

E. PPh Pasal 23

Instansi Pemerintah melakukan

pemotongan PPh Pasal 23 atas pembayaran:

1. royalti;
 2. hadiah, penghargaan, bonus, dan sejenisnya selain yang telah dipotong PPh Pasal 21;
 3. sewa dan penghasilan lain sehubungan dengan penggunaan harta, kecuali sewa dan penghasilan lain sehubungan dengan penggunaan harta yang telah dikenai PPh Pasal 4 ayat (2);
 4. imbalan sehubungan dengan jasa yang pembayarannya dibebankan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara, Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah, atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa selain jasa yang telah dipotong PPh Pasal 21.
- Instansi Pemerintah tidak melakukan pemotongan PPh Pasal 23 atas:
1. penghasilan yang dibayarkan atau terutang kepada bank;
 2. sewa yang dibayarkan atau terutang sehubungan dengan sewa guna usaha dengan hak opsi;
 3. penghasilan yang dibayarkan atau terutang kepada badan usaha atas jasa keuangan yang berfungsi sebagai penyalur pinjaman dan/atau pembiayaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang perpajakan;
 4. imbalan sehubungan dengan jasa yang telah dikenai PPh yang bersifat final berdasarkan peraturan perundang-undangan di bidang perpajakan;
 5. imbalan sehubungan dengan jasa pengangkutan/ekspedisi yang telah diatur dalam Pasal 15 Undang-Undang PPh;
 6. imbalan sehubungan dengan jasa yang telah dipotong PPh sebagaimana dimaksud dalam Pasal 21 Undang-Undang PPh; dan/atau
 7. penghasilan yang dibayarkan, disediakan untuk dibayarkan, atau telah jatuh tempo

pembayarannya kepada Wajib Pajak yang dapat menyerahkan fotokopi Surat Keterangan Bebas Pemotongan dan/atau Pemungutan PPh berdasarkan ketentuan yang mengatur mengenai tata cara pengajuan permohonan pembebasan dari pemotongan dan/atau pemungutan Pajak Penghasilan oleh pihak lain yang telah dilegalisasi oleh KPP yang menerbitkan Surat Keterangan Bebas dimaksud.

Dalam Pasal 25 PMK-196/PMK.03/2018, pembayaran sewa harta, misalkan sewa mobil atau pembayaran kepada penyedia jasa dapat menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Atas pembayaran tersebut, Instansi Pemerintah tetap melakukan pemotongan PPh Pasal 23 karena tidak dikecualikan dalam PMK-231/PMK.03/2019.

F. PPh Pasal 26

Instansi Pemerintah melakukan pemotongan PPh Pasal 26 atas penghasilan yang dibayarkan kepada Wajib Pajak luar negeri selain Bentuk Usaha Tetap. Pembayaran kepada Wajib Pajak luar negeri juga dapat dilakukan dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Instansi Pemerintah tetap melakukan pemotongan PPh Pasal 26 atas pembayaran dengan Kartu Kredit Pemerintah kepada Wajib Pajak luar negeri karena tidak dikecualikan dalam PMK-231/PMK.03/2019.

G. PPN

Instansi Pemerintah melakukan pemungutan PPN sehubungan dengan pembayaran atas pembelian Barang Kena Pajak dan/atau Jasa Kena Pajak dari Pengusaha Kena Pajak. Pembelian dapat dibayarkan dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah sesuai Pasal 25 PMK-196/PMK.05/2018. Dalam PMK-231/PMK.03/2019, pemungutan PPN dikecualikan atas:

1. pembayaran yang jumlahnya paling banyak Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) tidak termasuk jumlah PPN atau PPN dan PPnBM yang terutang, dan bukan merupakan pembayaran yang dipecah dari suatu transaksi yang nilai sebenarnya lebih dari Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah);
2. pembayaran dengan kartu kredit pemerintah atas belanja Instansi Pemerintah Pusat sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai tata cara pembayaran dan penggunaan kartu kredit pemerintah;
3. pembayaran untuk pengadaan tanah;
4. pembayaran atas penyerahan bahan bakar minyak dan bahan bakar bukan minyak oleh PT Pertamina (Persero);
5. pembayaran atas penyerahan jasa telekomunikasi oleh perusahaan telekomunikasi;
6. pembayaran atas jasa angkutan udara yang diserahkan oleh perusahaan penerbangan; dan/atau
7. pembayaran atas penyerahan Barang Kena Pajak dan/atau Jasa Kena Pajak yang menurut ketentuan perundang-undangan di bidang perpajakan, mendapat fasilitas PPN tidak dipungut atau dibebaskan dari pengenaan PPN.

Dengan demikian, Instansi Pemerintah tidak melakukan pemungutan PPN sehubungan pembayaran dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah atas belanja Barang Kena Pajak dan/atau Jasa Kena Pajak dari Pengusaha Kena Pajak. Pengecualian tersebut bukan berarti belanja pemerintah tersebut tidak terutang pajak. Penyedia barang dan/atau jasa akan menyetor sendiri PPN atas penyerahan barang dan/atau jasa kepada Instansi Pemerintah.

KESIMPULAN

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengecualian pemotongan dan/atau pemungutan pajak dalam pembayaran belanja pemerintah dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah hanya diperuntukkan untuk pemungutan PPh Pasal 22 dan PPN saja. Dalam penggunaan Kartu Kredit Pemerintah untuk pembayaran yang terkait dengan objek pemotongan PPh Pasal 4 ayat (2), PPh Pasal 15, PPh Pasal 21, PPh Pasal 23, serta PPh Pasal 26, Instansi Pemerintah tetap harus melakukan pemotongan dan/atau pemungutan pajak atas pembayaran belanja pemerintah dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah. Diperlukan ketentuan khusus atas pemotongan dan/atau pemungutan pajak atas pembayaran belanja pemerintah dengan menggunakan Kartu Kredit Pemerintah agar tidak terdapat kebingungan dalam pelaksanaan pemotongan dan/atau pemungutan pajak pada saat Instansi Pemerintah menggunakan Kartu Kredit Pemerintah.

REFERENSI

Peraturan Menteri Keuangan Nomor PMK-196/PMK.05/2018 tentang Tata Cara Pembayaran dan Penggunaan Kartu Kredit Pemerintah.

Peraturan Menteri Keuangan Nomor PMK-231/PMK.03/2019 tentang Tata Cara Pendaftaran dan Penghapusan Nomor Pokok Wajib Pajak, Pengukuhan dan Pencabutan Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak, serta Pemotongan dan/atau Pemungutan, Penyetoran, dan Pelaporan Pajak bagi Instansi Pemerintah.

Buku Pintar Kartu Kredit Pemerintah. Direktorat Jenderal Perbendaharaan.



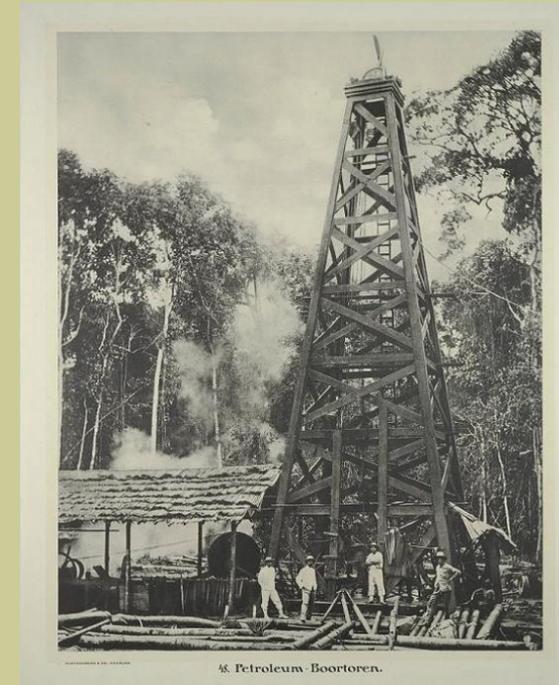
FOTO : MUTHIA PERMATASARI

SEVITA RIZKIANI

Sejarah Minyak Balikpapan yang Menjadi Rebutan

Indonesia terdiri dari ribuan pulau, berbagai suku bangsa, beragam agama dan budaya. Keunikan Indonesia terletak pada keaneka ragaman tersebut yang kemudian menjelma dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Sepuluh tahun tinggal dan bekerja di Balikpapan, kota dengan perekonomian terbesar di seluruh Kalimantan, saya selalu bertanya-tanya tentang keberagaman suku yang ada di kota ini. Seperti mini Indonesia, dari Suku Jawa, Banjar, Bugis, Minang, Batak, Dayak, Kutai hingga Madura pun ada. Apakah Balikpapan tidak memiliki Suku Asli? Tentu saja ada. Penduduk asli Balikpapan disebut Suku Balik

yang pada zaman dahulu tinggal di Kampung Sepaku dan Peraluan, Kabupaten Paser (Dra. Hendraswati et.al :2004, hlm 23). Dikarenakan pembaurannya yang sangat ketat dengan suku di Kabupaten Paser dan suku lainnya, maka saat ini sangat sulit membedakan antara Suku Balik sebagai suku asli dengan suku yang lainnya sehingga biasanya Suku Balik digabungkan ke dalam Suku Paser karena dianggap serumpun sehingga disebut Paser-Balik. Keberagaman ini tak lepas dari sejarah kota Balikpapan yang merupakan kota Minyak sehingga menarik banyak pendatang dari seluruh penjuru Indonesia.



Petroleum - Boortoren.

Wajah Doeloe Sumur Mathilda
Sumber : [facebook.com/BalikpapanTempoDoeloe](https://www.facebook.com/BalikpapanTempoDoeloe)



Sumur Mathilda
Sumber : [situsbudaya.id](https://www.situsbudaya.id)



Tentara Australia saat masuk ke Balikpapan 1945
Sumber : [idntimes.com](https://www.idntimes.com)

Sejarah Balikpapan sebagai kota minyak atau *banua patra* berawal dari zaman kolonial Belanda saat Jacobus Hubertus Menten dikirim ke Kalimantan Timur dan berkawan dekat dengan Sultan Aji Muhammad Sulaiman hingga akhirnya mendapat konsesi eksploitasi minyak bumi hampir di seluruh wilayah Kutai. Saat melakukan survey mencari tempat pengolahan minyak sekaligus pelabuhan di Teluk Balikpapan, tanpa sengaja tim Menten melihat rembesan minyak di sisi timur Teluk Balikpapan (dekat Pelabuhan Semayang). Pengeboran sumur pertama yang diberi nama Sumur Mathilda dilakukan pada tanggal 10 Februari 1897 kemudian dikukuhkan sebagai hari jadi Kota Balikpapan. Nama Mathilda sendiri diambil dari nama anak J.H. Menten. Pengeboran ini hanya terpaut 38 tahun dari pengeboran sumur minyak pertama di dunia oleh Edwin L Drake di Amerika atau sekitar 13 tahun setelah eksplorasi sumur minyak



pertama di Indonesia (Sumur Telaga Said di Pangkalan Brandan, Sumatera Utara).

Dikutip dari laman resmi Kementerian ESDM, Kepala Staf Khusus SKK Migas Awang H. Satyana menuliskan pengeboran eksplorasi pertama dilakukan di Louise 1 pada 1897, kemudian Mathilde 1 tahun 1898. Tak hanya di Louise dan Mathilde, tapi minyak juga ditemukan di Samboja, Sanga-Sanga, Semberah, Sungai Nangka-Sambutan, dan Sangatta. Kemudian pada tahun 1900 dibuatlah konsesi tambang *Mathilde* yang berisikan mengenai penyerahan sebidang tanah (16.100) di Gunung Taluk Balikpapan dari Raja Kutai, Mohamad Alimoedin Adil Chalifatoel Moekminin kepada Pemerintah Hindia Belanda untuk dijadikan lahan tambang

minyak (ANRI : Kontrak Kalimantan No. 2). Keberhasilan sumur-sumur minyak di Balikpapan dan sekitarnya sampai juga ke telinga pemimpin dunia hingga menjadi rebutan para penjajah. Pada masa Perang Dunia II, Balikpapan dikuasai tentara Jepang. Ketika tentara Jepang menyerang Balikpapan pada 20 Januari 1942, pelabuhan dan kilang minyak tidak dihancurkan oleh Belanda karena Jepang memberi ultimatum akan membunuh semua tentara dan warga Belanda yang ditemukan di Tarakan dan Balikpapan. Selamat dari tentara Belanda, kilang minyak Balikpapan justru hancur oleh serangan bom tentara sekutu dari Australia dan akhirnya menyerah pada 21 Juli 1945.

Banyaknya sumur minyak di Balikpapan dan sekitarnya menarik para pendatang dari luar negeri hingga para pedagang dan pekerja dari Jawa, Bugis, Minahasa, Banjar, Sunda dan suku lainnya. Para pendatang ini sebagian besar bekerja di Bataafsche Petroleum Matschappij (BPM) yang kemudian menjadi Pertamina. Anggapan bahwa peluang lapangan pekerjaan di Kota Balikpapan cukup besar juga menjadi pemicu munculnya migrasi yang masuk ke kota ini. Akibat migrasi dari berbagai daerah di Indonesia yang masuk ke Balikpapan tersebut membuat Balikpapan menjadi kota dengan berbagai kebudayaan, keragaman etnis dan suku di dalamnya.

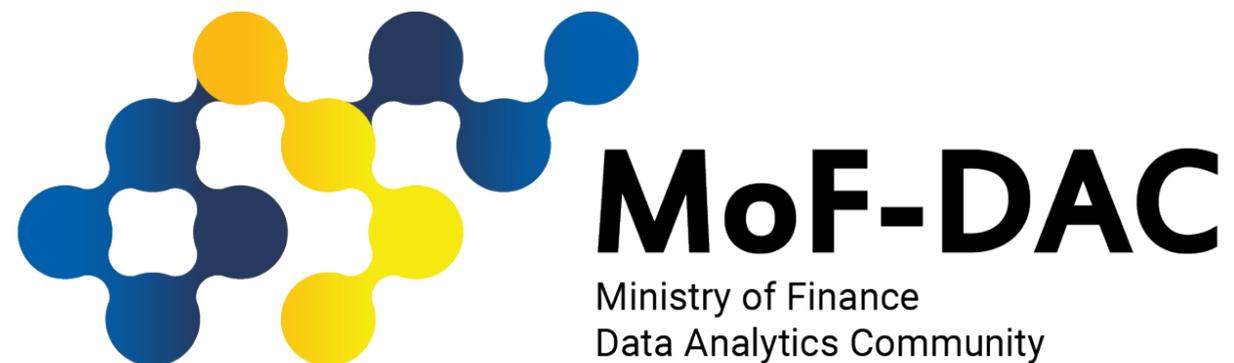
Kini di usianya yang hampir 124 tahun, penambangan di Balikpapan sudah tidak ada lagi, akan tetapi Balikpapan menjadi kota pengolahan minyak mentah yang berasal dari dalam dan luar negeri. Berdasarkan situs resmi PT.Pertamina, **Refinery Unit (RU) V Balikpapan** merupakan salah satu Unit Bisnis Direktorat Pengolahan Pertamina yang produknya disalurkan ke kawasan Indonesia bagian Timur yang merupakan 2/3 dari NKRI dan beberapa produk disalurkan ke Indonesia bagian Barat dan diekspor. Refinery Unit V memiliki kapasitas pengolahan minyak mentah 260 MBSD setara 25 %dari kapasitas intake nasional dan market share BBM 15,6 % skala nasional. Kapasitas kilang RU V ditargetkan untuk dikembangkan menjadi 360 MBSD melalui Program RDMP (*Refinery Development Master Plan*).

Lokasi kilang minyak Pertamina UP V Balikpapan sendiri terletak di tepi teluk Balikpapan yang berdekatan langsung dengan laut, sehingga mempermudah transportasi produk dan bahan baku keluar maupun menuju kilang. Kilang Pertamina UP V Balikpapan, terdiri dari kilang Balikpapan I, dan kilang Balikpapan II. Kilang Minyak Balikpapan I dibangun pada tahun 1922 kemudian dibangun kembali pada tahun 1948 dan mulai beroperasi tahun 1950. Sedangkan Kilang Balikpapan II dibangun pada tahun 1980 dan diresmikan pada 1 November



1983 oleh Presiden Suharto (ANRI : Sekneg Seri Pidato Suharto 1966 – 1998 No. 910-13).

Lokasi sumur Mathilda saat ini telah dijadikan monumen kecil dengan papan bertuliskan Sumur Mathilda B-1 1897-1903 dan berada di ujung Jalan Minyak Kilang Pertamina atau Jalan Yos Sudarso, Kelurahan Prapatan, Balikpapan. Peninggalan yang masih tersisa hanya berupa saluran penyedot minyak bagian bawah, sedangkan kerangka tower dan pompa instalasi bagian atas sudah tidak ada. Saat penulis akan mengambil dokumentasi sumur Mathilda, akses menuju ke dalam monumen ternyata sedang ditutup. Akan tetapi pengunjung masih dapat menikmati memberi makan monyet liar yang banyak terdapat di hutan sepanjang jalan kilang minyak. Saat ini Tugu Kilang Minyak juga didirikan untuk mengenang Sumur Mathilda. Peninggalan tersebut dilestarikan menjadi penanda awal mula industri perminyakan di Kota Balikpapan agar menjadi pembelajar bagi kita generasi saat ini untuk tidak melupakan asal usul Kota Balikpapan dan mengenang jasa para pahlawan dalam mempertahankan NKRI.



ARDES M. Y. SITANGGANG

Berkumpul Penganalisis Data Kemenkeu

Komunitas yang berhubungan dengan hobi sudah umum kita temui, baik komunitas bersepeda, menulis, melawak, desain, modelling, dan hobi-hobi lainnya. Akan tetapi, ada satu komunitas unik yang jika namanya terdengar akan membuat beberapa orang merasa takut terlebih dahulu, yaitu analisis data.

Jika mendengar Komunitas Analisis Data Kementerian Keuangan atau Ministry of Finance–Data Analytics Community (MoF–DAC) tentunya kita akan berpikir, komunitas ini tentunya dipenuhi oleh orang-orang *geek* atau *nerd*. Ternyata, komunitas yang baru terbentuk ini memiliki anggota yang berminat di bidang analisis data, dengan rentang dari baru belajar sampai pemenang kompetisi *data analytics* di peringatan Hari Oeang ke-74 Tahun

2020. Perlombaan *data analytics* pada rangkaian peringatan Hari Oeang, atas inisiatif Inspektorat Jenderal Kementerian Keuangan, menjadi titik tonggak pembentukan MoF–DAC. Melalui kompetisi terungkap bahwa ternyata banyak pegawai Kementerian Keuangan (Kemenkeu) yang mempunyai *passion* di dunia *data analytics*. Gagasan membentuk komunitas pun muncul dan pada pertemuan perdana tanggal 6 November 2020 yang diikuti 150-an pegawai Kementerian Keuangan

NGOBROL PINTAR HIDUP TAMBAH MANFAAT EPS. #24

Berkennen dengan MoF-DAC

Ministry of Finance
Data Analytics Community

Kamis, 3 Desember 2020
Pukul 14:00 WIB. Via **zoom**
Meeting ID: 998 6979 2047
Passcode : ngopi
Invite Link : bit.ly/ngopieps24
& Pusdiklat Keuangan Umum

Bersama Sudarto
(Staf Ahli OBTI Kemenkeu)
& Tim MoF-DAC

ngopi hitam

#Mof-DAC Sharing Session

Whatsapp Group Chat Analysis with R

Jumat,
11 Desember 2020
Pukul 14.00 WIB

Join Here
<https://s.id/kelas-mofdac>

Pemateri
Dea Avega Editya
Master Business Analytics Candidate
at Monash University

Kelas Python Dasar #1

Having fun with Python:
making simple calculator or text game

Jumat,
27 November 2020
07.30 - 09.00

Join Here
s.id/olahdata1

Pemateri
Achmad Ginarjar, S.E., MDataSci
Master of Data Science
Monash University



FOTO : INSTAGRAM @MOF.DAC

disepakati pembentukan MoF–DAC. Serangkaian kegiatan tindak lanjut mulai dari pemilihan pengurus, sampai dengan bertemu Staf Ahli Bidang Organisasi, Birokrasi dan Teknologi Informasi (Sahli OBTI). Sahli OBTI bersedia menjadi pembina komunitas telah dilakoni. Berdasarkan rapat pengurus pada

tanggal 13 November 2020, MoF–DAC resmi berdiri. Secara resmi, MoF–DAC diluncurkan melalui acara Ngopi Hitam Pusdiklat Keuangan Umum pada tanggal 3 Desember 2020.

MoF–DAC dibentuk dengan harapan mampu memfasilitasi pengembangan

talenta *data analytics* di seluruh unit di Kemenkeu. Komunitas ini juga mempunyai tujuan untuk akselerasi proses pengembangan talenta *data analytics* bagi pegawai yang bergabung di dalamnya. Pengembangan talenta tersebut penting dikarenakan anggota komunitas ini tidak hanya pegawai yang bertugas di

bagian analisis data, tetapi juga pegawai yang mempunyai minat dan *passion* dalam analisis data meski memiliki tuisi selain hal tersebut. Diharapkan dengan adanya MoF-DAC, kemampuan dan *passion* analisis data dapat dipupuk dan menambah kompetensi masing-masing pegawai. Para pengurus MoF-DAC juga berharap, dengan adanya komunitas ini, *awareness* organisasi terhadap *data analytics* meningkat. Sebab sebagaimana diketahui bersama, keputusan yang diambil berdasarkan analisis data akan mendukung pencapaian tujuan organisasi dengan lebih efektif dan efisien.

Kepengurusan MoF-DAC sendiri mempunyai struktur organisasi yang cukup sederhana. Bapak Sudarto selaku Staf Ahli Bidang Organisasi, Birokrasi, dan Teknologi Informasi berperan sebagai Pembina MoF-DAC. Kemudian, terdapat ketua, dua orang wakil ketua, sekretaris, dan 5 orang manajer. Masing-masing manajer membidangi *public relations, event and membership, education, research, dan infrastructure*. Jumlah anggota MoF-DAC berkembang pesat dari hari ke hari. Ketika awalnya diinisiasi terdapat 150 pegawai. Sekarang sudah terdapat 392 member (berdasarkan *database member* per tanggal 14 desember 2020), akan tetapi sudah 531 pegawai yang bergabung di discord MoF-DAC. Suatu jumlah yang fantastis untuk komunitas yang baru satu bulan terbentuk. Bentuk komunikasi MoF-DAC antara lain melalui grup Whatsapp dan Discord. Discord dipilih dikarenakan bisa menampung banyak anggota dan bisa dibuat *channel* dengan pokok bahasan tertentu.

Pembuatan *channel* dengan topik-topik tertentu tersebut sangat membantu anggota dari berbagai kemampuan dan latar belakang untuk belajar analisis data dengan lebih terstruktur. Bahkan dalam *channel* tersebut terdapat petunjuk analisis data untuk pemula, *channel* sumber daya yang berisikan tentang materi-materi yang dibutuhkan dalam analisis data, sampai dengan kupon gratis untuk belajar di *platform* pembelajaran *online* terkenal sebagai bentuk komitmen MoF-DAC

untuk meningkatkan kemampuan anggotanya. MoF-DAC melalui manajer edukasinya melakukan kegiatan-kegiatan untuk mendukung pembelajaran anggotanya. Beberapa contoh kegiatan yang sudah dilaksanakan adalah kelas python dasar dan *Sharing Session Whatsapp Group Chat Analysis with R*. Walaupun masih belum terjadwal teratur karena terkendala pandemi, anggaran, dan narasumber, pengurus MoF-DAC merencanakan kegiatan *sharing session* yang teratur dan terjadwal untuk tahun selanjutnya. Selain itu, diskusi interaktif di Discord di mana setiap anggota saling membantu membuat pengetahuan dan kemampuan anggotanya juga bertambah. Tidak hanya kemampuan dalam analisis data, anggota yang lintas unit juga sangat membantu jika data yang dibutuhkan terdapat di unit lain. Kebutuhan data bisa dipenuhi dengan mengetahui alur atau bagian mana yang mempunyai data tersebut sehingga permintaan data melalui jalur birokrasi bisa berjalan dengan lebih efisien. Diskusi analisis data tentunya juga dapat memberikan gambaran tentang pemanfaatan data-data yang ada di Kemenkeu. Jika terdapat data dan analisis data yang terintegrasi, tentunya akan sangat bermanfaat untuk pengambilan keputusan organisasi. MoF-DAC juga mendorong agar anggota komunitas mengikuti perlombaan-perlombaan baik di internal ataupun di eksternal Kemenkeu. Bahkan baru-baru ini Tim dari MoF-DAC memenangkan juara I dan III BPJS Visualthon 2020. Sehingga, selain menjadi tempat berlatih dan mengembangkan kemampuan anggota, MoF-DAC juga bisa menjadi tempat berkarya. Ditanya mengenai rencana jangka panjang, pengurus MoF-DAC menuturkan visi komunitas ini untuk menjadi komunitas *data analytics* terbaik di organisasi sektor publik.

MoF-DAC tentunya selalu membuka lebar kesempatan untuk bergabung sebagai untuk anggota. Syaratnya sederhana saja: pegawai Kemenkeu dan mempunyai minat dan *passion* dalam analisis data. Jika berminat bergabung, pegawai Kemenkeu dapat mengisi form

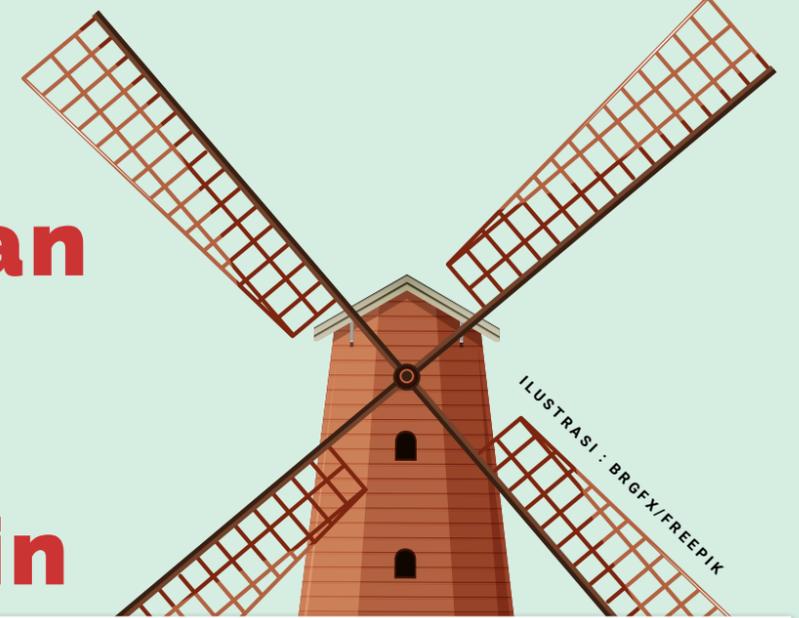
keanggotaan di s.id/member-mofdac. Setelah mengisi formulir tersebut, di akhir *form* terdapat pranala untuk bergabung ke grup Discord. Kemudian pengurus masing-masing unit akan menambahkan pegawai ke Whatsapp group masing-masing unit.

MoF-DAC memang masih baru berdiri. Masih dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak di Kemenkeu agar komunitas mampu menjadi wadah berbagai pengetahuan analisis data dan membantu memfasilitasi *project data analytics* di Kementerian Keuangan. MoF-DAC optimis dengan kemampuan anggotanya, komunitas ini dapat berkontribusi baik dalam menciptakan talenta-talenta *data analytics* maupun dalam mendukung pencapaian organisasi Kementerian Keuangan.

Jika berminat bergabung dan ingin mendapatkan informasi terkait MoF-DAC, dapat diakses di:

Instagram: [@mofdac](https://www.instagram.com/mofdac)
Youtube : [MoF-DAC](https://www.youtube.com/channel/UCMofDAC)
Email : mofdac@kemenkeu.go.id

Pengalaman Diterpa Pandemi di Negeri Kincir Angin



MUHAMMAD HAFIZH RIDHA
ALUMNI S2 PERTAUTAN UNIVERSITAS INDONESIA & VRIJE UNIVERSITEIT AMSTERDAM

Melanjutkan pendidikan merupakan impian banyak orang, apalagi mendapatkan kesempatan berkuliah di dua negara, Indonesia dan Belanda. Mendapatkan beasiswa dari Kementerian Keuangan merupakan kesempatan yang sangat berharga dan patut disyukuri.

“TUGAS KITA BUKAN UNTUK BERHASIL”, KATA BUYA HAMKA

Pada medio 2016, terdapat pengumuman penerimaan beasiswa kementerian keuangan (FETA) *batch 2*. Pada saat itu, tahapan seleksi penerimaan terdiri dari ujian tertulis, psikotes, dan wawancara dengan sistem gugur pada setiap tahapannya. Awalnya saya sempat ragu, apakah mencoba daftar seleksi tersebut atau tidak. Ada *quote* menarik dari Buya Hamka yang mengatakan bahwa “Tugas kita bukan untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah KITA MENEMUKAN DAN BELAJAR membangun kesempatan untuk berhasil.” Berbekal dari *quote* tersebut saya bertekad untuk mencoba seleksi tersebut, mempersiapkan diri, dan mencari informasi kampus yang dituju berdasarkan minat dan *background* pendidikan sebelumnya. Hingga akhirnya, Alhamdulillah lulus sampai tahap terakhir dan termasuk dalam daftar peserta yang berhak mengikuti pelatihan persiapan keberangkatan.

LULUS SELEKSI BEASISWA, UJIAN IELTS DAN TOEFL IBT MENANTI

Dalam benak saya terlintas pikiran bahwa jika telah lolos sampai dengan tahap akhir seleksi, saya otomatis langsung kuliah. Namun, kenyataan berkata lain, dimana setiap calon karyasiswa wajib memenuhi syarat kemampuan Bahasa Inggris setelah pelatihan persiapan keberangkatan (*pre-departure training*). Pelatihan ini diselenggarakan oleh pemberi beasiswa, yaitu Pusdiklat PSDM, selama 3.5 bulan dan diasramakan di Gedung PHRD Kompleks PKN STAN. Selama pelatihan kami dipertemukan dengan pengajar, penyelenggara, dan rekan-rekan karyasiswa yang luar biasa, sehingga banyak memperoleh pengalaman dan pelajaran bermanfaat.

Syarat yang harus dipenuhi adalah nilai IELTS minimal 6.5 atau TOEFL iBT minimal 79. Untuk mendapatkan skor ini, saya harus berjuang dan bekerja keras agar dapat memenuhi syarat minimal tersebut dengan rentang waktu yang ditentukan



FOTO: DOKUMENTASI PRIBADI

pemberi beasiswa, yaitu selama 6 bulan. Saat itu, saya diberi kesempatan hingga bulan Juni 2017. Beberapa kali ujian, hasilnya selalu hampir 6.5, ujian IELTS ketiga bahkan hampir mendapatkan 6.5 jika beberapa soal lagi benar. Kemudian, terus belajar dan belajar, latihan dan latihan, hingga akhirnya, setelah mencoba beberapa kali ujian, yaitu dua kali Toefl iBT dan empat kali ujian IELTS, pada

bulan Mei 2017 saya lulus IELTS dengan skor minimal yang dipersyaratkan. Namun demikian, saya harus bergabung dengan karyasiswa angkatan selanjutnya (FETA *batch 3*) karena rekan-rekan se-angkatan yang sudah mulai berkuliah di tahun tersebut. Hal ini tidak menjadi masalah bagi saya karena mendapatkan kesempatan untuk menambah teman baru dan waktu mempersiapkan diri lebih



FOTO: DOKUMENTASI PRIBADI

banyak sebelum memulai perkuliahan di tahun berikutnya.

MENUNDA KULIAH TIDAK SELAMANYA BURUK

Pada tahun 2018, saya sudah diperbolehkan mendaftar ke universitas yang dituju. *For your information*, saya mendapatkan beasiswa sistem pertautan (*linkage*), yaitu perkuliahan di dua negara, yaitu Indonesia dan luar negeri. Hal yang perlu diperhatikan dalam mencari universitas di Indonesia adalah universitas yang memiliki program kerja sama dengan universitas mitra di luar negeri. Pemilihan universitas ini cukup menarik,

karena tidak semua universitas negeri di Indonesia bekerja sama dengan universitas di luar negeri atau bekerja sama, tetapi tidak sesuai yang diharapkan. Selain itu, pertimbangan lain seperti keluarga dan akses universitas juga perlu diperhatikan. Akhirnya, tiba pada kesimpulan untuk mendaftar pada program *double degree* Universitas Indonesia dan Vrije Universiteit Amsterdam. Pengalaman berkuliah selama setahun di Indonesia memberikan banyak manfaat untuk menjadi bekal berkuliah tahun kedua di Belanda.

Bahasa.... Ya, bahasa masih menjadi momok untuk berkuliah di luar negeri.

Namun, Amsterdam merupakan kota yang sangat multikultural dan perkuliahan juga bergabung dengan kelas internasional. Hal ini dapat memperlancar bahasa asing saya serta banyak belajar terkait budaya dan kebiasaan dari mahasiswa negara lain.

Selain itu, berkuliah di luar negeri menuntut kita untuk menjadi pribadi yang mandiri. Kampus membebaskan mahasiswanya untuk mengeksplorasi dunia kampus yang didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Pelajaran yang dapat diambil adalah kita akan tertinggal apabila kita tidak mempersiapkan diri dan mencari tau.



FOTO : DOKUMENTASI PRIBAD

AMSTERDAM KOTA SEPEDA

Pada musim semi tahun 2019, ketika mendarat pertama kali di Amsterdam, terlihat moda transportasi yang tersusun rapi, terintegrasi dengan baik, mulai dari *tram*, kereta, metro, dan bus. Yang unik jika kita berkunjung ke Amsterdam adalah jumlah sepeda lebih banyak dari jumlah penduduk. Sepeda merupakan moda transportasi yang banyak digunakan penduduk. Selain itu, Pemerintah lokal juga menyediakan jalur khusus sepeda untuk memudahkan pada pengendara. Praktis, pulang pergi kuliah dengan jarak 20 km menjadi semakin menyenangkan. Pun, didukung oleh cuaca yang sangat kondusif menjadikan fisik menjadi lebih sehat.

Amsterdam dikenal dengan keramahan penduduknya. Saya juga tidak mengalami kesulitan berkomunikasi ketika berbelanja atau bertemu tetangga, karena mayoritas memahami Bahasa Inggris. Selain itu, sebagai kota destinasi wisata, banyak turis yang berkunjung ke kota ini, atraksi-atraksi unik yang tersedia menjadikan penduduk lokal menggunakan bahasa

inggris. Kehidupan beribadah juga sangat kondusif, tempat ibadah tersebar dimana-mana, bahkan kampus menyediakan tempat ibadah untuk mahasiswanya.

PANDEMI MENGUBAH SEGALANYA

Pada akhir Maret 2020, Amsterdam menjadi negara yang ikut terdampak penyebaran virus Covid-19. Hal ini berpengaruh kepada semua aspek, mulai dari akademik, sosial, hingga pemerintahan. Suasana keseharian sudah tidak seperti biasa lagi, jalanan mulai lengang, taman-taman yang biasanya banyak dikunjungi para penduduk hanya untuk bersenda gurau atau *barbeque* kini mulai ditinggalkan. Semua orang mengikuti anjuran pemerintah agar diam di rumah dan menjaga jarak. Tempat wisata pun kena imbasnya, atraksi-atraksi menarik di Amsterdam sepi pengunjung, bahkan festival bunga tulip yang diadakan setiap tahun tidak dapat diselenggarakan. Yahhhh.. pandemi ini mengubah segalanya.

Perkuliahan juga mengalami *new normal*, yaitu dengan menerapkan kuliah jarak jauh menggunakan media *online*, termasuk ujian. Praktis, semua dilakukan di akomodasi, termasuk penugasan juga demikian, tidak ada diskusi kelompok secara langsung, yang cukup menyulitkan untuk tugas-tugas aplikatif. Selain itu, kegiatan-kegiatan sosial yang diselenggarakan rekan-rekan PPI Amsterdam dan KBRI Den Haag berkurang. Hingga tiba pada bulan yang dinanti-nantikan bagi umat muslim, bulan Ramadhan, semua kegiatan keagamaan yang diselenggarakan oleh KBRI atau PPME Al-Hikmah Amsterdam di laksanakan secara virtual, termasuk lebaran yang biasanya KBRI mengadakan kegiatan makan bersama setelah sholat idul fithri, diubah konsepnya menjadi kumpul-kumpul secara virtual.

Karena saya berencana membawa keluarga ke Amsterdam, pengurusan visa keluarga juga ikut terdampak. Persetujuan visa baru keluar ketika pandemi sedang berkembang pesat. Keluarga saya pun tidak jadi berkunjung ke Amsterdam dan dengan berat hati menyaksikan tumbuh kembang anak dari jarak jauh. Sehingga, dengan aktivitas yang hanya di akomodasi, komunikasi secara virtual dengan keluarga di Indonesia menjadi obat pelipur lara.

Pada akhirnya, kesempatan melanjutkan pendidikan ini merupakan kesempatan langka yang bahkan tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Sangat banyak pelajaran yang bisa diambil selama menjalankan tugas belajar ini, baik dari sisi akademik maupun non-akademik, apalagi pada masa pandemi. Melanjutkan pendidikan, ayo siapkan diri sebaik-baiknya.

Dream, believe, and make it happen.....

ARDES M. Y. SITANGGANG

NYAMAN WFH DENGAN PERANGKAT YANG PRIMA

Work From Home (WFH) di masa pandemi sekarang menjadi sesuatu hal yang wajib. Pekerjaan yang dilakukan mayoritas selalu berhubungan dan berkaitan dengan komunikasi melalui internet. Pertemuan secara daring, kolaborasi pekerjaan, sampai dengan *researching* materi, semuanya dilakukan dengan internet. Melihat banyak pekerjaan yang tergantung dengan internet, membuat internet menjadi media yang vital dan penting untuk setiap pegawai dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Akan tetapi, berbicara internet tidak lepas dari perangkat pendukung yang berbentuk jaringan menjamin kelancaran kita bekerja ataupun memanfaatkan internet. Sehingga perangkat tersebut sama pentingnya kita butuhkan dalam mengakses internet dan mendukung kelancaran kita dalam bekerja. Bekerja dari rumah merupakan hal yang baru dari kita, sehingga seringkali tidak terpikirkan oleh kita untuk melakukan perawatan atas peralatan yang kita pergunakan di rumah. Sekarang, dengan bekerja dari rumah, peralatan untuk mendukung kelancaran kita bekerja juga perlu diperhatikan dan dirawat. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dan dirawat dalam rumah agar semua perangkat menjadi prima dibagi menjadi 3 (tiga) bagian besar, yang masing - masing bagian dirinci menjadi tips yang lebih rinci lagi:

PERAWATAN PERANGKAT KERAS

Perawatan Perangkat Keras dalam mendukung WFH tentunya bermacam-macam kita gunakan. Umumnya terdapat perangkat seperti laptop/komputer, *modem*, *router*, *access point*, WiFi dan perangkat-perangkat lainnya. Perangkat-perangkat ini mempunyai persamaan antara satu dengan yang lain, yaitu beroperasi dengan menggunakan listrik. Dan hal itu menjadi hal pertama yang kita perhatikan dan kita jaga agar perangkat keras kita tidak rusak. Listrik yang tidak stabil merupakan penyebab utama, sehingga harus dipastikan bahwa aliran listrik yang mengalir ke perangkat keras kita adalah **listrik yang stabil**. Salah satu tanda bahwa listrik tidak stabil adalah seringnya peralatan yang kita pakai mati sendiri, atau listrik padam terus nyala kembali. Hal yang pertama kita lakukan adalah mencari tahu besar beban listrik dan menyesuaikan bebannya. Jika tidak ada masalah maka sebaiknya kita mensuplai listrik yang stabil ke peralatan kita. Salah satu caranya adalah dengan menyiapkan *stabilizer* ataupun UPS (*uninterruptible power supply*).

Hal kedua yang kita perhatikan adalah **letak atau posisi perangkat**. Hal ini khususnya posisi *access point*, *router* ataupun pemancar WiFi. Posisi perangkat ini mempengaruhi kekuatan sinyal untuk

akses internet. Idealnya perangkat ini terletak dekat dengan komputer/laptop atau perangkat yang membutuhkan koneksi internet. Selain itu, diperhatikan juga media penghalang yang akan mengurangi tingkat kecepatan akses internet. Jadi sebaiknya posisi perangkat tidak terhalang oleh dinding, pintu, sekat, atau media lainnya yang mengurangi kekuatan sinyal yang akan diterima oleh perangkat. Kemudian, pastikan posisi perangkat tidak mudah terkena cairan, perangkat yang lembab ataupun terkena cipratan air akan mudah rusak, sehingga perangkat harus terlindung dari kemungkinan kontak dengan cairan. Dan hal terakhir adalah posisi perangkat mempunyai sirkulasi udara yang cukup. Sirkulasi udara yang cukup akan mengurangi risiko *overheating*. Perangkat yang sering panas juga akan mengurangi umur masa pemakaian perangkat.

Kebersihan perangkat menjadi perhatian yang ketiga. Kebersihan selain bermanfaat untuk Kesehatan juga untuk memperpanjang umur pemakaian perangkat. Semua perangkat sebaiknya dibersihkan secara berkala. Perangkat sekarang ini rata-rata menggunakan kipas untuk mengusir panas yang timbul disaat peralatan dinyalakan. Penggunaan kipas dan letak yang terbuka untuk sirkulasi udara yang optimal tentunya akan

mengundang debu masuk ke perangkat atau menempel di kipas. Debu-debu tersebut akan membuat mengganggu pergerakan kipas dan mengurangi efektifitas pertukaran panas (*transfer heat*) dari udara yang mengalir dengan komponen perangkat.

Jika listrik yang kita pergunakan sudah stabil, posisi perangkat strategis, dibersihkan secara teratur, maka jaringan yang digunakan dalam WFH tentunya sudah berjalan maksimal, akan tetapi jika masih terdapat masalah kestabilan konektivitas internet yang kita alami, maka perlu kita pertimbangkan untuk jenis media koneksi yang kita lakukan. Jika kestabilan menjadi prioritas, maka sebaiknya menggunakan media koneksi antar perangkat dengan menggunakan kabel LAN. Effort yang kita lakukan untuk menggunakan kabel cukup besar, dimana kita harus konfigurasi jaringan, memasang kabel yang tentunya memperhatikan estetika ruangan, dan banyak pertimbangan lain yang harus kita lakukan. Akan tetapi, jika lebih menginginkan praktis dan mudah, maka sebaiknya menggunakan koneksi nir kabel atau WiFi, cukup konfigurasi router ataupun perangkat WiFi, kita lebih leluasa untuk mengakses internet dari mana saja. Setelah kita selesai merawat dan mengkonfigurasi perangkat keras, maka selanjutnya kita beranjak ke perawatan dan konfigurasi perangkat lunak.

PERAWATAN PERANGKAT LUNAK

Perawatan perangkat lunak juga mempengaruhi prima atau tidaknya suatu perangkat. Hal pertama yang kita lakukan adalah melakukan ***uninstall software/bloatware yang tidak kita butuhkan dan pergunakan***. Perangkat lunak seringkali kita install dan jarang dipergunakan, padahal, sering tidak kita sadari, walaupun perangkat lunak tersebut tidak kita jalankan, sistem komputer tetap mengakses dan perangkat lunak tersebut tetap memakan *resource* di komputer. Respons komputer yang melambat dan melihat alokasi *resources* komputer kita seringkali 100%, maka

kita perlu melakukan perawatan perangkat dengan cara meng*uninstall software* yang ada di komputer kita. Kita cukup memilih perangkat lunak mana saja yang jarang atau hanya sekali kita pergunakan. Perangkat lunak tersebut sebaiknya kita *uninstall* dari komputer. *Uninstalling software* dari perangkat kita sebaiknya menggunakan aplikasi yang bisa mendeteksi residu yang tinggal di *registry* atau berkas lainnya, sehingga benar-benar bersih. Langkah ini memberikan beberapa keuntungan, yaitu dengan men *uninstall* secara bersih, maka kapasitas *harddisk* kita bisa lebih lega untuk dipergunakan oleh sistem, dan *registry* yang bersih akan membuat sistem kita lebih ringan.

Hal kedua adakah **pemutakhiran *driver***. Akan tetapi, sebaiknya pemutakhiran menggunakan *driver* yang sudah stabil, karena seringkali *driver* terbaru membuat sistem menjadi tidak stabil, atau jika memutuskan untuk melakukan *update driver* terbaru, sebaiknya kita mempunyai *backup driver* yang stabil. Sebaliknya, jika *driver* yang kita gunakan tidak stabil, sebaiknya jika ada update *driver* segera melakukan *update driver*. Situs resmi pembuat perangkat harus menjadi rujukan utama dalam mencari dan mengunduh *driver* baik yang terbaru ataupun yang stabil, kemudian jika tidak menemukan *driver* yang terbaru sebaiknya mengunduh *driver* dari situs-situs yang kredibel.

Melambatnya perangkat andalan dalam melaksanakan WFH tentunya hal yang kita hindari, sudah melakukan *uninstalling software*, sudah memutakhirkan *driver* tapi sistem masih lemot. Maka kita lanjutkan dengan hal yang ketiga, yaitu dengan memeriksa sistem untuk mengetahui jumlah dan ukuran berkas yang terdapat di komputer kita. **Berkas lama dan besar sebaiknya dipindahkan ke harddisk eksternal**. Banyaknya berkas dan dengan ukuran bervariasi juga mempengaruhi beban sistem dalam mencatat dan menyimpan walaupun jarang kita buka. Sehingga dengan memindahkan berkas lama dan menghapus berkas-berkas yang tidak perlu akan mengurangi sistem untuk

“mengingat” berkas-berkas tersebut. Sebaiknya berkas yang ada di komputer kita adalah berkas yang sering kita akses dan kita butuhkan. Berkas yang terakhir kali diakses berbulan-bulan lalu sebaiknya segera dihapus ataupun di *backup*.

Kemudian hal lainnya yang kita lakukan adalah **melakukan defrag harddisk, menutup akses iklan dan membersihkan cookies dan cache**. *Defrag* harddisk dilakukan untuk menyegarkan “ingatan” dan memberikan kesempatan kepada sistem untuk merapikan berkas-berkas yang ada di sistem ataupun di dalam harddisk. Kemudian, menutup akses iklan umumnya dilakukan saat menggunakan peramban untuk berselancar di internet. Akses iklan umumnya memakan *bandwith* dan *resource* sistem. Bahkan sudah menjadi pengetahuan umum bahwa lebih lancar menonton iklan daripada mengakses isi konten video atau isi dari sebuah situs. Sehingga dengan menutup akses iklan maka akses akan teralih ke konten utama. *Cookies* dan *cache* adalah jejak yang disimpan menjadi berkas di sistem, untuk mempermudah saat kita berselancar daring. *Cookies* membuat pengalaman berselancar lebih mudah, sedangkan *cache* mengingat posisi terakhir kita di saat mengunjungi suatu situs sehingga jika kembali lagi mengunjungi situs tersebut maka akan langsung ke posisi terakhir tersebut, atau situs yang membutuhkan login, jika sudah pernah login maka jika kita sudah pernah berkunjung sebelumnya, maka akan otomatis terlogin Kembali (jika *session* belum habis atau *logout* manual). Sama halnya dengan berkas diatas, jejak hasil kunjungan kita akan semakin bertambah dan sebagian besar yang akan memberatkan sistem, sehingga sebaiknya *cookies* dan *caches* sebaiknya dihapus. Akan tetapi, dalam menghapus *cookies* dan *caches* sebaiknya kita menyadari bahwa riwayat penelusuran selama berselancar di internet akan hilang, kembali ke posisi awal tidak pernah berselancar sebelumnya.

MANAJEMEN KONEKSI DAN BANDWIDTH

Setelah kita melakukan perawatan perangkat keras dan perangkat lunak, maka manajemen koneksi dan *bandwidth* perlu dilakukan dengan konsisten. Sebab kelancaran koneksi dalam bekerja juga diperlukan. Sehingga beberapa hal yang perlu dilakukan antara lain:

Memahami Fair Usage Policy (FUP); Memahami FUP merupakan suatu hal yang perlu dilakukan jika koneksi yang dipergunakan adalah koneksi internet yang menggunakan FUP. Perlu dilakukan pengalokasian *bandwith* dalam penggunaan internet dalam bekerja, sehingga pemakaian menjadi teratur dan tidak terkendala kehabisan kuota. Perhitungan sederhana dalam menghitung kuota dan *bandwidth* bisa dibaca dalam Majalah Edukasi Edisi 60.

Menentukan banyaknya perangkat yang terkoneksi; Bekerja dalam jam sibuk, dibarengi pemakaian koneksi untuk sekolah dan kebutuhan lainnya tentunya akan membuat kinerja perangkat dalam membagi *bandwidth*. Seringkali juga banyaknya koneksi yang mengakses jaringan akan membuat kecepatan akses menjadi lambat. Jika hal tersebut terjadi sebaiknya penggunaan perangkat yang mengakses internet secara bersamaan sebaiknya dijadwalkan. Sehingga beban akses dan beban perangkat pengelola *bandwidth* menjadi lebih ringan.

Mengunggah data pada jam tertentu; Bekerja dalam jam sibuk, perangkat yang terhubung banyak, akan komplit membebani penggunaan perangkat dengan melakukan unggah data ke internet. Tentunya akses semua perangkat akan menjadi lebih lambat. Untuk menghindari kejadian tersebut, sebaiknya proses unggah data, terutama data yang berukuran besar sebaiknya dilakukan di jam-jam tertentu. Jam-jam tertentu misalnya di luar jam sibuk bekerja; di luar jam kerja ataupun dini hari. Dengan jadwal tertentu, maka beban koneksi pun akan terbagi.

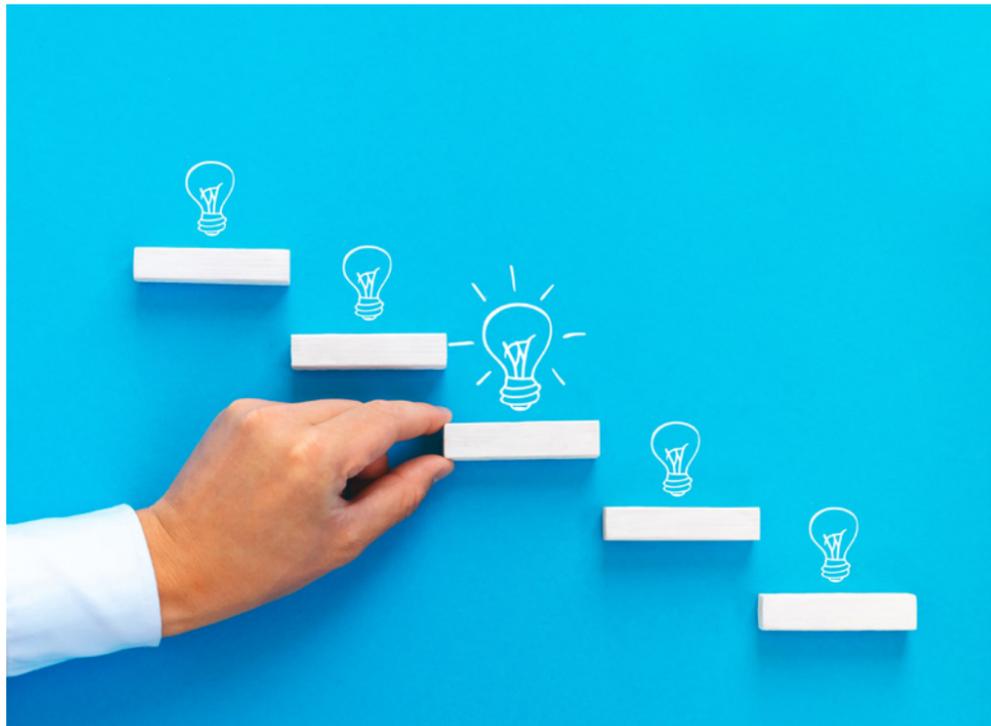
Monitoring koneksi dan bandwidth; Monitoring koneksi dan *bandwith* sangat penting dilakukan, apalagi di saat ini. Monitoring yang dilakukan bisa menggunakan aplikasi bawaan seperti *task manager*; ataupun aplikasi pihak ketiga seperti glasswire. Aplikasi-aplikasi tersebut berguna untuk mengetahui penggunaan koneksi yang dipergunakan, tetapi juga mendeteksi aplikasi mana saja yang dominan dalam menggunakan *bandwidth*. Dengan melakukan monitoring tersebut, kita bisa mengetahui apakah aplikasi tersebut normal dalam penggunaan *bandwidth*, atau jika ada sesuatu yang tidak normal, misal pemakaian akses ke situs tertentu yang menggunakan kuota bergiga-giga, atau koneksi suatu perangkat lunak ke internet mendominasi *bandwidth* yang dipergunakan sehingga membuat koneksi menjadi melambat. Maka kita bisa mengambil keputusan untuk menutup ataupun meng-*uninstall* aplikasi tersebut.

Work From Home membuka pengalaman dan dimensi baru dalam bekerja, dimana mayoritas pekerjaan harus terhubung dengan internet, sehingga diperlukan perawatan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang kita pergunakan, selain itu diperlukan monitoring ataupun pemantauan atas perangkat yang kita gunakan. Sehingga dengan beberapa tips dan trik yang disampaikan, WFH akan lebih nyaman dikarenakan perangkat dan metode yang digunakan bisa membuat pekerjaan menjadi lebih lancar.

Sumber: diolah dari berbagai sumber

ANDI NUR SYAMSUDIN

Inovasi & Autokontemplasi



Konon di sesi perkenalan Sekretaris BPPK yang baru, yakni Bapak Iqbal Islami, pada 12 November 2020 lalu, ada satu frame penjelasan yang cukup menggelitik dari beliau, tentang pentingnya memulai pertanyaan besar dengan *why* (mengapa) dan korelasinya yang kuat dengan keberhasilan yang bisa kita raih. Ya, beliau secara terang-terangan sedang mengajarkan kita untuk selalu kritis dengan pertanyaan *why*, agar kita bisa mengambil inspirasi dari banyak hal.

Usut punya usut, inilah buku yang diulas sekilas oleh Bapak Iqbal waktu itu: "Start With Why" karya Simon Sinek.

Buku tersebut menjelaskan makna keberhasilan yang bisa diraih, berawal dari satu motif sederhana: 'Mengapa'. Hal ini mirip seperti kita menyaksikan seseorang mengoleksi sesuatu yang bagi kita tak masuk akal, hm... 'perangko' ala filatelis misalnya. Kita sudah melihat 'apa' yang ia kumpulkan. Mungkin kita perlu bertanya 'bagaimana' perjuangannya mengumpulkan. Namun, pastinya jauh akan lebih membuat kita berkesan bila ditanya 'mengapa' ia mengumpulkan. Bisa jadi sebuah alasan, yang di dalamnya

bersemayam inspirasi penuh makna, menguak emosi terdalam dari si pelaku, yang kadang membuat kita tak habis pikir. Tapi, sesungguhnya ia berpondasikan motif yang kokoh.

Kata-kata dari sang penulis berikut mungkin bisa membuat kita tersihir:

Setiap orang normal mengetahui dengan persis APA yang sedang ia kerjakan. Tanpa terkecuali. Namun hanya sebagian diantara mereka yang mengetahui BAGAIMANA cara melakukannya. Dan sayangnya lagi, hanya sangat sedikit diantara orang-orang itu yang memahami MENGAPA mereka melakukannya.

Mari kita bergeser dari pembahasan tentang 'keberhasilan' menuju 'inovasi'. Hm... Sebuah kata yang mewakili kondisi asal muasalnya 'perubahan'. Sebuah aksi rintisan yang tiada duanya, yang membuat orang-orang kuno menjadi kian terpinggirkan, dan orang-orang adaptif justru menjadi terdepan. Hm... Semoga semuanya lancar-lancar saja berjalan.

Nah, setiap ada perubahan pasti ada inovasi yang melatarbelakanginya, dan setiap ada inovasi pasti ada 'why' yang menjadi latar belakang, yang posisinya paling belakang. Dikumpulkan dari beberapa sumber, berikut merupakan alasan mengapa kita harus berinovasi.

KOMPETITOR TAK PERNAH TIDUR, PELANGGAN TAK PERNAH PUAS, DAN AKAN SELALU ADA PERUBAHAN

Sudah bisa ditebak, dimanakah *pin location* dari jawaban ini berasal. Yap, tentunya dari pelaku bisnis. Mereka selalu berupaya menyaingi lawan usaha agar menang dan menjadi yang terdepan. Mereka juga selalu berupaya menggapai kepuasan pelanggan, sehingga jika pelanggan belum puas, mereka akan berusaha terus meraih *excellence* alias nilai kesempurnaan. Bahasa *start-up*-nya, "Bintang limanya, om". Selain itu, mereka meyakini pula bahwa tidak ada yang tetap di dunia ini kecuali perubahan itu sendiri, yang tetap saja berubah, dan tak henti-hentinya untuk berubah. Hm... Nampaknya jawaban ini masih *entity based*. Belum cukup *srek* dan diangguki banyak orang, karena... yaa... belum menyentuh hati kita bukan? Bagi selain pelaku bisnis, tentunya masih banyak jawaban lain yang seperti ini bisa menggantikan. Seperti poin kedua ini, jawaban lain dari pertanyaan: mengapa kita harus berinovasi...

MEMULUSKAN DIRI MERAIH PRESTASI, BISA MUTASI KE KOTA YANG DIHARAPKAN, MEMPERMUDAH PERJALANAN KARIER

Dari sini, inovasi yang dilakukan seolah lebih mendekat dengan alasan personal seseorang, termasuk dengan keluarganya, atau aktualisasi diri dan ambisi kariernya. Namun, alasan kuat yang mendasari jawaban ini seolah belum kokoh ke dalam, artinya masih ber-risiko goyah. Sebut saja, ia memang kemudian meraih prestasi, viral di kantor, viral di media massa, tapi sejatinya viral itu cuma sebentar, setelah itu ia akan menjadi manusia biasa lagi. Yaah, Walaupun prestasi tidak selalu identik dengan viral *sih*.

Lalu, taruhlah kita meraih prestasi diri, apakah semudah itu mutasi? Jangan-jangan kita malah dipertahankan di kantor karena prestasi tersebut. Ini namanya senjata makan tuan. Yang ketiga, untuk perjalanan karier, coba teropong lebih dekat. Sebetulnya masih banyak faktor *value* yang mempengaruhi perjalanan karier kita. Bukan hanya aspek inovasi, melainkan juga kemampuan dalam kepemimpinan, kontinuitas kerja, disiplin, bahkan gelar akademik, hm... Jadi, pada intinya, kita tetap perlu meraih tangga-tangga karier meskipun kita hanya sebagai inovator, apalagi buat sebagian kecil lingkup kantor kita.

Nah... Itulah beberapa alasan yang cukup personal, namun belum kokoh kita pijak. Atau... cobalah alasan yang satu ini..

INOVASI BUKAN TUGAS DAN FUNGSI, IA HANYA PENDEKAT HARAPAN UNTUK MERAIH JANJI DARI TUHAN YANG MAHA TINGGI

Seorang inovator yang tak mau disebut namanya menganggap bahwa inovasi yang diupayakan seharusnya tidak hanya menjadi pendekatan pada perubahan yang diidam-idamkan bersama, melainkan juga menjadi suatu nilai yang sangat berkesan bagi dirinya, terutama berpondasikan pada kepercayaan dan keyakinannya akan janji dari Tuhan Yang Maha Tinggi.

Tuhan telah menciptakan segala sesuatu itu adil dan berpasang-pasangan, begitu katanya. Ada laki-laki, ada perempuan. Ada langit, ada bumi. Ada darat, ada laut. Nah... Ada usaha atau ikhtiar, ada juga balasan atas usaha tersebut.

Ketika kita berinovasi, padahal tugas kita di kantor hanyalah menjalankan SOP (standar operasi prosedur), artinya kita telah menambah-nambahi SOP yang seharusnya tidak kita laksanakan. Maka, sesungguhnya kita sedang bekerja di luar

batas ikhtiar dari apa yang wajar kita terima berupa gaji bulanan (maklum, inovator tersebut seorang karyawan). Apa artinya?

Artinya dengan berinovasi, kita sedang mengharap balasan Tuhan atas kelebihan pekerjaan kita itu. Tinggal kita percaya saja: kapan, dimana, dan bagaimana pun, Tuhan kelak pasti akan membayar balasan kelebihan atas pekerjaan tersebut. Ingat kembali bahwa "Tuhan Maha Adil". Nah, bisa jadi balasan Tuhan diganti langsung dengan prestasi yang melejit atas inovasi kita. Bisa jadi balasan tersebut diganti dengan makin sehatnya kita, orangtua, pasangan, hingga putra-putri kita. Bahkan, bisa jadi balasan itu disimpan oleh Tuhan, untuk dibalas pada hari setelah kita mati nanti. Tak ada yang tahu.

Menyaksamai logika semacam ini, kita pasti akan merasa lega dan tenang, apapun yang kita dapati dari upaya inovasi kita. Namun... di sisi lain, kita jadi mengelus dada dan menggelengkan kepala, membayangkan kebalikannya. Yakni mereka yang ikhtiarnya jauh lebih kecil daripada gaji yang diterima. Ah, rasa-rasanya tak pantas bila tulisan ini kemudian menceritakan kebalikan atas cerita inspiratif tadi.

Intinya... Selamat berinovasi! Semoga bermanfaat.

Sumber:

<https://www.fimela.com/lifestyle-relationship/read/2472216/3-alasan-kenapa-kamu-harus-terus-berinovasi>

<https://medium.com/samdaily/resume-buku-start-with-why-memulai-dengan-mengapa-by-simon-sinek-845577fa6c49>



FOTO : FREEPIK.COM

LUQMAN HAKIM

Menantikan Sepak Terjang Vaksin Covid-19

Tanpa terasa, tahun 2020 akan segera berakhir. Namun, pandemi Covid-19 yang telah mewabah luas di seluruh penjuru dunia sepertinya belum segera menunjukkan tanda akhir. Malah, kondisi yang terjadi justru sebaliknya. Menjelang akhir tahun, kasus jumlah penderita Covid-19 di tanah air terus meningkat, bahkan beberapa kali menembus rekor baru penambahan jumlah kasus harian terbanyak. Hal ini mengindikasikan bahwa penularan Covid-19 masih berlangsung di tengah era New Normal.

Meski demikian, secercah harapan mulai membenteng di ufuk mata. Di penghujung tahun ini, tepatnya pada awal bulan

Desember, pemerintah merencanakan vaksin Covid-19 akan tiba di Indonesia. Vaksin yang bernama Sinovac tersebut diimpor dari China sebanyak 1,2 juta dosis. Sebelum diproduksi secara massal, vaksin Sinovac akan menjalani uji klinis tahap III terlebih dahulu di Bandung. Setelah lulus, barulah vaksin Sinovac mendapatkan izin penggunaan dari Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM). Hal ini bertujuan untuk memastikan pemanfaatan vaksin tersebut sepenuhnya aman dan tepat sasaran bagi penggunaannya.

Namun, apakah vaksin ini benar-benar mampu membantu masyarakat dalam menuntaskan pandemi Covid-19?

KILAS BALIK PENEMUAN VAKSIN PERTAMA DI DUNIA

Menurut catatan sejarah, pertama kali metode vaksin ditemukan oleh Edward Jenner pada tahun 1798. Saat itu, Jenner melakukan percobaan dengan menggunakan virus cacar. Jenner mengambil sampel nanah seorang pemerah susu yang terkena cacar sapi (cowpox) lalu memindahkannya ke seorang anak laki-laki. Cacar sapi ini merupakan penyakit yang jauh lebih jinak daripada cacar, sehingga bukan terjangkau cacar. Beberapa waktu kemudian, Jenner sengaja mencoba menginfeksi anak tersebut dengan virus cacar. Hasilnya sangat menakutkan, anak tersebut mampu selamat dari cacar. Bahkan, tes lebih lanjut membuktikan anak tersebut malah sama sekali tidak tertular oleh cacar sepanjang hidupnya. Dengan kata lain, Jenner berhasil menemukan imunitas cacar dari cacar sapi. Penemuan ini segera tersebar luas dan menjadi titik balik dunia kesehatan.

Dari hasil percobaannya, Jenner dapat mengungkapkan bahwa vaksin berasal dari suatu zat atau substansi yang mengandung virus yang sudah

dilemahkan atau mati, kemudian disuntikkan ke dalam tubuh. Selanjutnya, tubuh akan mengenali virus tersebut dan membentuk sistem imunitas yang nantinya dapat melawan infeksi virus yang sama dengan lebih mudah di waktu mendatang. Dapat dikatakan, vaksin ini membantu manusia dalam mendeteksi virus yang akan menginfeksi tubuh.

Sejak ditemukannya vaksin, beragam jenis penyakit mulai dapat disembuhkan. Tahun 1885, Louis Pasteur berhasil menemukan vaksin rabies. Kemudian, terdapat sejumlah vaksin lainnya yang terus ditemukan, mulai dari polio, tetanus, kolera, dan sebagainya. Penemuan vaksin bak menjadi oase di tengah wabah penyakit yang terus berdatangan seiring berjalannya waktu. Termasuk pada saat ini dunia sedang dihantam pandemi virus Covid-19, berbagai negara saling berjibaku untuk menciptakan vaksin bagi virus yang tergolong masih baru tersebut.

SUDAH SAMPAI SEJAUH MANA PERKEMBANGAN VAKSIN COVID-19?

Sejak pertama kali kemunculannya, para ahli kesehatan masih melakukan penelitian mendalam tentang sifat-sifat virus Covid-19 agar mampu menciptakan vaksin yang tepat. Hal ini menjadi esensial karena virus Covid-19 masih menyimpan sejumlah misteri di dalamnya. Gejala yang dialami oleh penderita terinfeksi Covid-19 dapat berbeda-beda antara yang satu dengan lainnya. Bahkan, ada penderita yang tidak mengalami gejala apapun, terlihat sangat sehat, tapi terinfeksi Covid-19. Ditambah lagi, virus ini diklaim telah bermutasi menjadi varian-varian lain yang lebih ganas di sejumlah wilayah dibandingkan versi awalnya.

Jumlah korban jiwa akibat virus Covid-19 yang terus bertambah membuat keberadaan vaksin ini menjadi sesuatu yang sangat dinantikan oleh semua lapisan masyarakat. Seperti yang telah diketahui, pandemi yang disebabkan oleh virus ini telah mengubah kebiasaan hidup masyarakat sehari-hari secara signifikan. Mulai dari pembatasan aktivitas di luar

rumah, penerapan protokol kesehatan secara ketat, hingga kewajiban *rapid test* maupun *swab test* bagi masyarakat yang bepergian ke luar kota. Oleh karena itu, vaksin Covid-19 seakan-akan menjadi harapan untuk mampu mendorong tubuh menciptakan antibodi yang dapat melawan virus Covid-19 dengan cepat.

Sejarah menunjukkan bahwa vaksin mampu mengakhiri pandemi yang menyerang umat manusia di masa lampau. Seperti pada contoh vaksin pertama di dunia yang ditemukan oleh Jenner di tahun 1798. Vaksin tersebut berhasil menumpas virus cacar dari seluruh penduduk dunia pada 1977. Kemudian ada vaksin polio yang berjasa membawa Indonesia dinyatakan bebas polio sejak 2014. Lalu ada vaksin BCG yang digunakan untuk mencegah penyakit TBC sejak tahun 1921. Dari seluruh vaksin yang disebutkan, pemberian frekuensi vaksin terhadap orang yang akan divaksinasi tentu beragam jumlah dosisnya. Ada yang diberikan sekali seumur hidup seperti vaksin cacar. Ada yang hanya bertahan beberapa puluh tahun seperti vaksin BCG. Bahkan ada juga yang diberikan berulang-ulang hingga tercapai kadar antibodi yang cukup seperti pada vaksin polio. Lalu, bagaimana dengan vaksin Covid-19 nantinya?

Hingga artikel ini ditulis, para peneliti masih melakukan uji klinis tahap III yang sedang berjalan di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Dalam uji klinis tahap III, peneliti memantau kadar antibodi yang terbentuk dan kejadian infeksi Covid-19 pada relawan uji vaksin. Dengan mengukur kadar antibodi pada bulan pertama setelah vaksinasi, akan terlihat berapa banyak antibodi yang terbentuk pada bulan pertama. Kemudian pada bulan ketiga dilihat lagi kadarnya, apakah makin tinggi atau tetap saja. Pemantauan selanjutnya pada bulan keenam, apakah kadar antibodinya masih cukup tinggi atau sudah mulai menurun. Informasi-informasi tersebut akan menentukan apakah vaksin yang diuji sudah cukup baik dalam menciptakan antibodi. Jika vaksin yang diuji saat ini

hanya mampu melindungi tubuh dalam jangka waktu tertentu, misalnya 3 bulan, dengan tingkat daya lindung vaksin/efikasi yang tinggi, maka tetap akan lebih baik mendapat vaksin daripada tidak mendapat vaksin sama sekali.

VAKSIN COVID-19 MAMPU AKHIRI PANDEMI?

Di Indonesia, otorisasi pemberian izin penggunaan obat baru termasuk vaksin Sinovac terletak pada BPOM. Meskipun vaksin yang direncanakan akan digunakan oleh pemerintah adalah Sinovac, namun sesungguhnya masih terdapat variasi vaksin lainnya yang juga sedang memasuki uji klinis tahap III. Sebut saja Moderna, AstraZenica, dan Novavax. Seluruh vaksin tersebut merupakan vaksin yang telah disiapkan oleh Covax, sebuah organisasi naungan WHO yang berwenang dalam pengadaan vaksin Covid-19. Selain dari luar negeri, pemerintah melalui Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset Inovasi Nasional (Kemenristek/BRIN) juga tengah berupaya mengembangkan vaksin secara mandiri yang dinamakan Vaksin Merah Putih. Pemerintah menyebutkan bahwa kemandirian pengembangan vaksin buatan dalam negeri ini penting karena akan dibutuhkan dalam jangka panjang nantinya.

Namun, Satgas Penanganan Covid-19 mengingatkan masyarakat bahwa vaksin belum tentu bisa melindungi 100% dari seluruh masyarakat terhadap virus Covid-19. Menurutnya, vaksin hanya sebagai 'tameng' tambahan untuk perlindungan diri masyarakat dari virus Covid-19. Keberadaan vaksin dalam menghadapi pandemi sesungguhnya diibaratkan sebagai model keju (*Cheese Model*), dimana masyarakat yang terdampak harus memiliki perlindungan yang berlapis dan vaksin menjadi salah satu pelindungnya.

Oleh karena itu, masyarakat harus tetap menerapkan protokol kesehatan berupa 3M (memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak) dalam menghadapi

pandemi ini. Semua vaksin yang telah dikembangkan masih memerlukan waktu untuk pembuktian keamanan dan efikasinya. Dengan demikian, jalan untuk menuju penghapusan Covid-19 masih panjang. Sambil menunggu vaksin Covid-19 tersedia secara resmi, jangan pernah lelah untuk menerapkan protokol kesehatan agar terhindar dari virus Covid-19.

*dikutip dari berbagai sumber

Magelang, "Tuin van Java"



FOTO : DENI AGUS SUSANTO

DENI AGUS SUSANTO

Berbicara tentang Magelang, tak lepas dengan topik tentang dua wilayah yang sering disebut dengan Magelang, yaitu Kabupaten Magelang dan Kota Magelang. Dua wilayah tersebut dulunya merupakan wilayah yang sejarahnya dimulai dari titik yang sama dan membuat kita akan sampai pada lokasi Balai Diklat Kepemimpinan. Sebuah instansi dibawah Pusdiklat Pengembangan Sumber Daya Manusia yang dikhususkan untuk menyelenggarakan diklat kepemimpinan.

Balai Diklat Kepemimpinan terletak di sebelah utara alun-alun Kota Magelang, di samping deretan bangunan bersejarah Magelang, yaitu GPIB Bethel (1817) dan Gereja Santo Ignatius (1900). Di depan Balai Diklat Kepemimpinan terdapat juga *Water toren* (Menara air minum) yang usianya sudah lebih dari satu abad buah karya arsitek Belanda, Herman Thomas Karsten. Disamping itu ada pusat kuliner yang bernama "Tuin van Java". Sebuah nama pusat kuliner yang kemudian membuat siapa saja bertanya, kenapa namanya "Tuin van Java"?

Tuin van Java adalah istilah dalam Bahasa Belanda yang berarti Taman/Kebunnya Pulau Jawa. Nama yang kemudian terkait dengan buku "*Magelang: De bergstad van Midden Java Middelpunt van den Tuin van Java*", karya R Nessel van Lissa di tahun 1930. Nama yang membuat kita sadar kenapa orang Magelang banyak yang suka berkebun bunga di sekitar rumahnya. Nama yang kemudian menjadi awal mula sebutan Kota Magelang menjadi Kota Sejuta Bunga. Kota yang memang dikenal indah karena terletak di lembah yang dikelilingi gunung di setiap sisinya.

Gunung yang mengelilingi Magelang antara lain Gunung Merbabu, Gunung

Merapi, Gunung Sumbing, Gunung Sindoro, Gunung Telomoyo dan juga Pegunungan Menoreh yang terbentang di sebelah barat sebagai batas pandangan. Gunung-gunung yang masyhur pesonanya, yang membuat siapa saja yang berada diatas puncak menyadari bahwa Magelang bak surganya pulau jawa dan Istilah *Tuin van Java* sangatlah benar adanya. Tak heran jika Magelang mempunyai banyak lokasi *Golden Sunrise* yang menarik.

Disamping gunung yang mengelilingi, Magelang juga mempunyai gunung yang berada di tengah sekeliling gunung tersebut yang tak kalah menarik untuk melihat kota magelang dari sudut yang lain. Sebut saja Gunung Giyanti yang terletak di Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang. Dari atas puncaknya kita bisa melihat Kota Magelang di kejauhan dan dibawahnya terdapat Terasering dan Candi Selogriyo yang cantik. Ada juga Gunung Andong, yang terletak di Kecamatan Ngablak dan Grabag, Magelang. Gunung dengan ketinggian 1726 mdpl yang sangat



digandrungi pendaki pemula karena jalur pendakiannya yang landai dan indah pemandangan 360 derajat di atas puncaknya dengan pemandangan Gunung Merapi, Gunung Merbabu, Gunung Sumbing, Gunung Sindoro, Gunung Prau, Gunung Ungaran, Gunung Telomoyo dan Puncak Gunung Andong sendiri di

di sisi yang lain. Satu lagi gunung yang berada di tengah yang perlu diketahui adalah Gunung Tidar. Gunung Tidar ini sebenarnya adalah sebuah bukit yang berada di tengah Kota Magelang dengan ketinggian 503 mdpl dengan vegetasi pinus, cemara dan salak hasil reboisasi tahun 1960-an yang sangat lebat, sehingga

menjadikan Gunung Tidar sebagai paru-paru kota penyerap polutan. Di Gunung Tidar ini terdapat makam Syech Subakir seorang ulama dari Turki yang berhasil menaklukkan Gunung Tidar dan kemudian menjadi penyebar Agama Islam di Magelang sehingga sering dijadikan tujuan wisata religi untuk melakukan ziarah. Gunung Tidar ini mempunyai makna tersendiri bagi setiap warga, karena dikenal sebagai pakunya tanah Jawa, yang dipercaya membuat pulau Jawa tetap dalam posisi seimbang.

Selain Gunung, ada berbagai hal yang menambah keyakinan bahwa Magelang adalah "Tuin van Java", Mekarnya bunga Tabebuaya yang rutin di sepanjang jalan utama merupakan salah satu contohnya. Keberadaan Taman Wisata baik Taman Wisata Candi, Taman Wisata Alam, Taman buatan dan Lokasi-lokasi yang sempat viral menjadi argumentasi yang lain. Di Kota Magelang saja terdapat Taman Kyai Langgeng, Taman Badakan, Taman Lansia, Alun-Alun Kota Magelang, dan berbagai Taman yang lain membuat kota semakin Apik.

Taman Wisata Candi juga menyebar di seantero Magelang. Taman Wisata Candi Borobudur adalah yang paling terbesar. Selain itu masih terdapat candi-candi lain yang menarik untuk dikunjungi seperti Candi Mendut, Candi Pawon, Candi Ngawen, Candi Asu, Candi Pendem, Candi Selogriyo, dan sebagainya.

Taman Wisata Alam pun beraneka rupa, dari Gardu Pandang, Air Terjun, Hutan alam, bahkan sungai pun bisa menjadi wisata yang menarik untuk dikunjungi di Magelang. Sebut saja Gardu Pandang Ketep, pesonanya selalu sangat dirindukan jika kita ingin suasana yang dingin untuk menikmati indahannya Gunung Merapi dari dekat. Wisata air terjun juga tersebar di seluruh pelosok Magelang, antara lain Air Terjun Curug Silawe yang berada di Kajoran mempunyai debit air paling besar dan mengalir hampir di setiap waktu, Air Terjun Kedung Kayang di Sawangan menawan dengan indahannya Gunung Merapi lebih-lebih saat *Golden Sunrise* pagi. Air Terjun Sekar langit cukup



berkesan karena sangat berkaitan dengan legenda yang ada di Pulau Jawa, Air Terjun Sumuran yang berada di lereng Gunung Telomoyo mempunyai pesona tersendiri, dan Air Terjun Grenjengan Kembar yang dihiasi dengan hutan pinusnya, sangat mempesona saat debit airnya deras.

Dari segi wisata aliran sungai, Magelang juga memiliki pesona yang tak kalah menarik. Seperti Sungai Elo dan Sungai Progo misalnya, selain dijadikan tempat untuk berolahraga rafting sungai ini menjadi taman wisata untuk menikmati indahannya alam, sebut saja *Ladon Little*

Island, Ladon Paradise, dan Wisata Kulon Ndeso. Taman buatan yang berada di pinggir sungai untuk menikmati bebatuan dan aliran sungai selalu menawan untuk dikunjungi. Selain itu ada juga Grojogan Watu Nganten, Grojogan Kapuhan atau aliran sungai di bawah Jembatan Jokowi (Jembatan Mangunsuko) memberikan pengalaman yang menarik. Sawah yang membentang menjadi taman yang indah dan sangat mempesona untuk berswafoto dengan latar belakang Candi Borobudur maupun asrinya suasana pedesaan. Swargabumi namanya, yang maknanya Surga di Bumi. Jadi tidak mengherankan jika Magelang,



selain ada yang menyebut *Tuin van Java*, ada juga yang menyebutnya *Paradijs van Java*.

Jika melihat dari beberapa objek yang belakangan viral di media sosial, magelang juga menyumbang beberapa objek viral tersebut. Sebut saja *Silancur Highland, Mangli Sky View*, Dusun Butuh yang disebut Nepal van Java yang berada di Kaliangkrik, Dusun Nampan Sukomakmur yang disebut Majalengkanya Magelang, yang berada di Kajoran. Yang mana kesemuanya berada di Lereng gunung sumbing yang menawarkan keindahan luar biasa kala *sunrise* datang.



Disamping lokasi tersebut *Golden Sunrise* bisa dinikmati di area Borobudur, sebut saja Punthuk Setumbu dan Bukit Doa Gereja Ayam, lokasi syuting film *Ada Apa dengan Cinta 2*. *Golden Sunrise* dengan indahnya Candi Borobudur diantaranya dapat terlihat disana. Ada juga Punthuk Mongkrong, Punthuk Sukmojoyo, Puncak Gondo Purowangi dan berbagai tempat yang tidak bisa disebutkan satu persatu menjadi tempat menarik untuk melihat *Golden Sunrise* terbaik di Magelang, semakin mentasbihkan kebenaran bahwa Magelang adalah tamannya pulau Jawa.

Magelang sebagai “*Tuin van Java*” memang tidak hanya sebatas untaian kata saja. Tetapi memang jelas dengan berbagai bukti nyata. Taman yang alami maupun taman buatan semuanya ada di Magelang. Semuanya bisa dijadikan tempat wisata.

Datanglah ke Magelang saat mekarnya Tabebuya, maka kita akan tahu bahwa Magelang tercipta karena cerita, kenangan dan cinta.

Datanglah ke magelang, kapan saja. Temukan segala keindahannya.

Mengutip kalimat M.A.W Bower yang menyebutkan bahwa “*Bumi Pasundan lahir ketika Tuhan sedang Tersenyum*”. Kalau Magelang, bisa jadi cocok dengan ungkapan “*Magelang lahir ketika Tuhan sedang Bahagia*”.

*melangkahkan kaki menikmati pagi
menghirup udara diantara mekaran tabebuya
Jika besok Anda sampai disini
Sapa kami di jalan alun-alun utara nomor dua*

ARDES M. Y. SITANGGANG

Start With Why

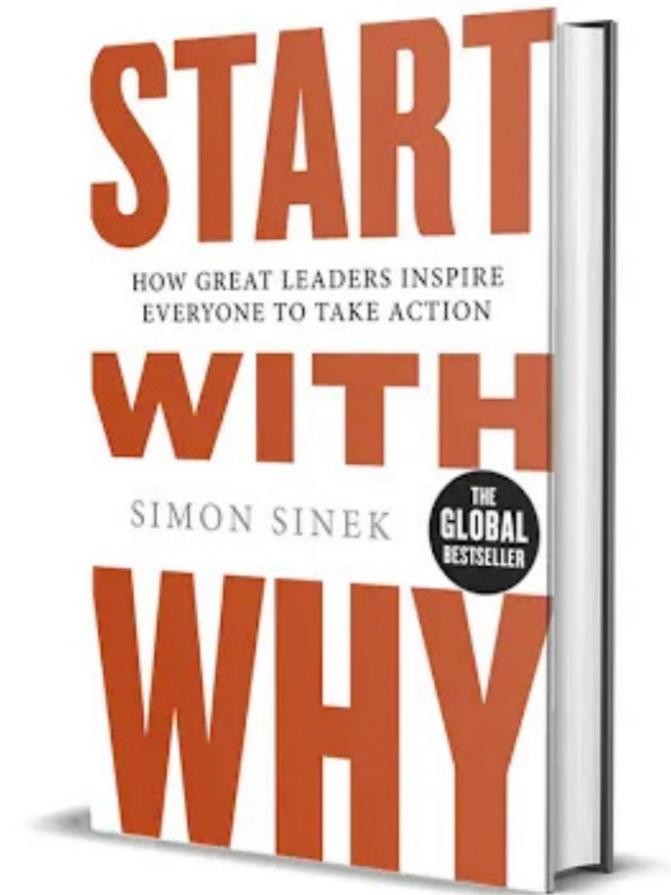
PENULIS : SIMON SINEK
PENERBIT : PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA
TAHUN TERBIT : CETAKAN I TAHUN 2019
TEBAL BUKU : 358 HALAMAN

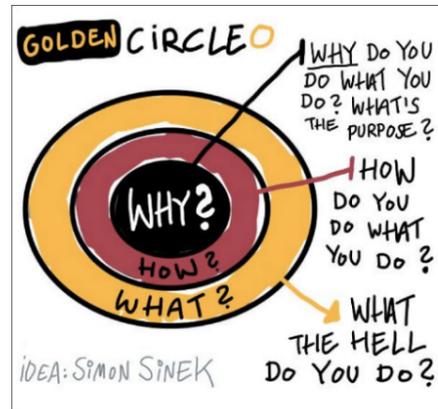
Kehilangan motivasi atau arah sering terjadi, tidak hanya dalam pribadi seseorang, akan tetapi terjadi juga di siklus perusahaan. Ada perusahaan yang bisa bertahan hingga ratusan tahun, ada perusahaan yang menjadi sangat besar dan sukses sehingga sering menjadi referensi dalam pendidikan ataupun penelitian. Akan tetapi, tidak sedikit juga perusahaan setelah ratusan tahun menjadi bubar, bahkan sangat banyak perusahaan yang bubar dalam waktu singkat. Di dalam buku inilah Simon Sinek, penulis yang memberikan pemikiran dan pendekatan, yang akan memberikan gambaran bagaimana perusahaan tersebut bisa bertahan ataupun bubar. Buku *Start With Why* dimulai dengan memberikan contoh-contoh sederhana di masa lalu, akan tetapi tetap relevan di saat ini, misalnya Samuel

Pierpont, seorang yang pintar didukung oleh dana, koneksi, dan sumber daya yang besar, bisa dikalahkan oleh Wilbur dan Orville Wright yang mempunyai keterbatasan dana, koneksi dan sumber daya. Hal itu tidak disebabkan oleh keberuntungan, tetapi yang membedakan adalah Wilbur dan Orville Wright mempunyai *passion*, menginspirasi, dan memimpin timnya sehingga mampu mengembangkan teknologi penerbangan, dikarenakan mereka memulai dengan “*Why*”

Pertama kali, penulis akan membuka wawasan pembaca tentang asumsi yang kita ambil berdasarkan informasi yang kita dapatkan. Umumnya kesimpulan diambil dari berdasarkan asumsi yang didapatkan dari informasi yang diketahui, sehingga jika ada satu informasi tambahan, bisa saja asumsi akan berubah

menjadi 180 derajat. Asumsi berdasarkan informasi ini akan membuat konsumen bisa dimanipulasi untuk membeli produk tertentu. Manipulasi dalam hal ini bukan berarti melakukan tindakan yang salah, akan tetapi menggiring perilaku konsumen untuk membeli produk tersebut. Contoh manipulasi antara lain slogan, delapan (8) dari sepuluh (10) dokter merekomendasikan sampo xxx, promosi *cashback*, *buy 1 get 1*, diskon, dan banyak penawaran-penawaran lainnya. Hal ini umum terjadi di saat ini, akan tetapi menurut penulis, strategi ini hanya berguna dalam jangka pendek. Misalnya jika terdapat diskon untuk barang yang sama, maka konsumen akan berpikir dua kali untuk membeli jika harga sudah normal kembali. Manipulasi ini dianggap tidak sehat untuk suatu perusahaan dikarenakan hanya transaksi sekali saja, tidak menjadi transaksi berulang





ataupun loyalitas. Manipulasi dianggap berhasil, dan seolah-olah menjadi norma baru dalam pemasaran, akan tetapi, manipulasi bisa berbahaya, sebagai contoh, krisis ekonomi merupakan suatu dampak dari manipulasi perilaku dan asumsi yang cacat. Demikian juga dengan pemimpin, saat ini banyak pemimpin yang menggunakan strategi manipulasi untuk memenangkan kandidat ataupun pemilihnya, sehingga hanya mengandalkan pemilih yang sekali (transaksional), bukan pemilih yang loyal kepada kandidat tertentu.

Selanjutnya pembaca akan dibawa ke sebuah perspektif alternatif dari penulis, penulis menyebutnya pola alamiah yang muncul yang disebut dengan "The Golden Circle". The Golden Circle bisa disebut mendapat inspirasi dari "Golden Ratio" yang ada di alam yang erat dengan rasio proporsi dan keindahan. The Golden Circle dalam kepemimpinan menjelaskan perspektif pencapaian luar biasa seorang pemimpin. Dimana semua hal tersebut berasal dari satu kata "Why". Kemudian dilanjutkan dengan dua kata lainnya yaitu "What" dan "How". Golden Circle dapat dilihat sebagaimana dalam gambar. Contoh utama yang diberikan adalah Apple, Perusahaan Apple dalam membuat produk terlebih dahulu mereka memikirkan *why* bukan *what*, Microsoft pernah meluncurkan *gadget* sejenis Ipad, Dell meluncurkan audio player sejenis Ipod, dan gagal. Tetapi Apple

mengeluarkan kedua produk tersebut dan berhasil, dan kompetitor lainnya hanya meniru dan menyiapkan produk sejenis dan mirip. Keberhasilan Apple adalah dengan memberikan "why" yang jelas, bukan "what". Why produk Ipod adalah tagline produknya: "ribuan lagu di saku anda", sedangkan kompetitor lain taglinenya: "audio player dengan kapasitas 5 GB", menurut penulis tagline tersebut bukan *why* tetapi *what*. Sehingga penulis mendefinisikan *why* itu adalah suatu nilai, kepercayaan, suatu budaya atas segala sesuatu dan tujuan dari perusahaan tersebut. Jika *why* sudah diketahui, maka selanjutnya adalah *how*, atau bagaimana cara perusahaan mengaktualisasikan nilai, kepercayaan tersebut menjadi suatu produk atau yang dilakukan perusahaan tersebut. Kemudian *what* menjadi terakhir yaitu hasil nyata aktualisasi dari *why* dan *how*, baik berupa produk, pemasaran, layanan dari suatu perusahaan tersebut. Konsistensi dari *why*, *how* dan *what* inilah yang akan menjadi sesuatu yang disebut dengan originalitas. Originalitas bukan sesuatu yang didapat berdasarkan hasil pengamatan, survey atau penelitian, tetapi sesuatu yang sudah diketahui oleh perusahaan itu sendiri. Originalitas itu adalah *golden circle* yang seimbang dari perusahaan, segala sesuatu yang dilakukan, dibicarakan dan dipercaya oleh perusahaan tersebut.

Penulis berargumen bahwa konsep tersebut bukan konsep yang baru, *Golden circle* adalah hal biologis. Konsep *what* berkaitan erat dengan struktur otak yang memiliki fungsi berpikir logis (area *neocortex*) kemudian aspek "how" erat dengan bagian *limbic*, bagian yang erat dengan emosi dan mengambil keputusan, jika pembaca ataupun marketing berhasil "menyentuh" konsumen di bagian *limbic* dengan *why* dan *how*, maka konsumen akan mudah mengambil keputusan, dan bagian logis tadi akan merasionalkan keputusan yang dibuat. Demikian juga halnya dengan kepemimpinan, manusia akan tertarik dengan manusia lain yang memiliki keyakinan dan nilai yang serupa. Kepercayaan akan terbangun dari keyakinan tersebut. Kepercayaan

Seringkali pemimpin/ perusahaan, awalnya jelas dalam "why" akan tetapi, setelah pemimpin/ perusahaan menjadi besar, seringkali lupa dengan "why" dan lebih fokus dalam "what" sehingga akan mengalami kejatuhan.

tersebut dibangun atas dasar emosi bukan berdasarkan rasionalitas dan logika, sehingga seorang pemimpin dalam mendapat kepercayaan dari orang lain, dengan berkomunikasi dan menunjukkan bahwa pemimpin tersebut mempunyai kepercayaan dan nilai-nilai yang sama. Pemimpin harus berbicara tentang "why" dan membuktikan dengan "what" yang dilakukannya, dan "how" dia melakukannya. Ketiga hal ini harus seimbang, jelas, konsisten dan disiplin dilakukan. Seringkali pemimpin/ perusahaan, awalnya jelas dalam "why" akan tetapi, setelah pemimpin/perusahaan menjadi besar, seringkali lupa dengan "why" dan lebih fokus dalam "what" sehingga akan mengalami kejatuhan.

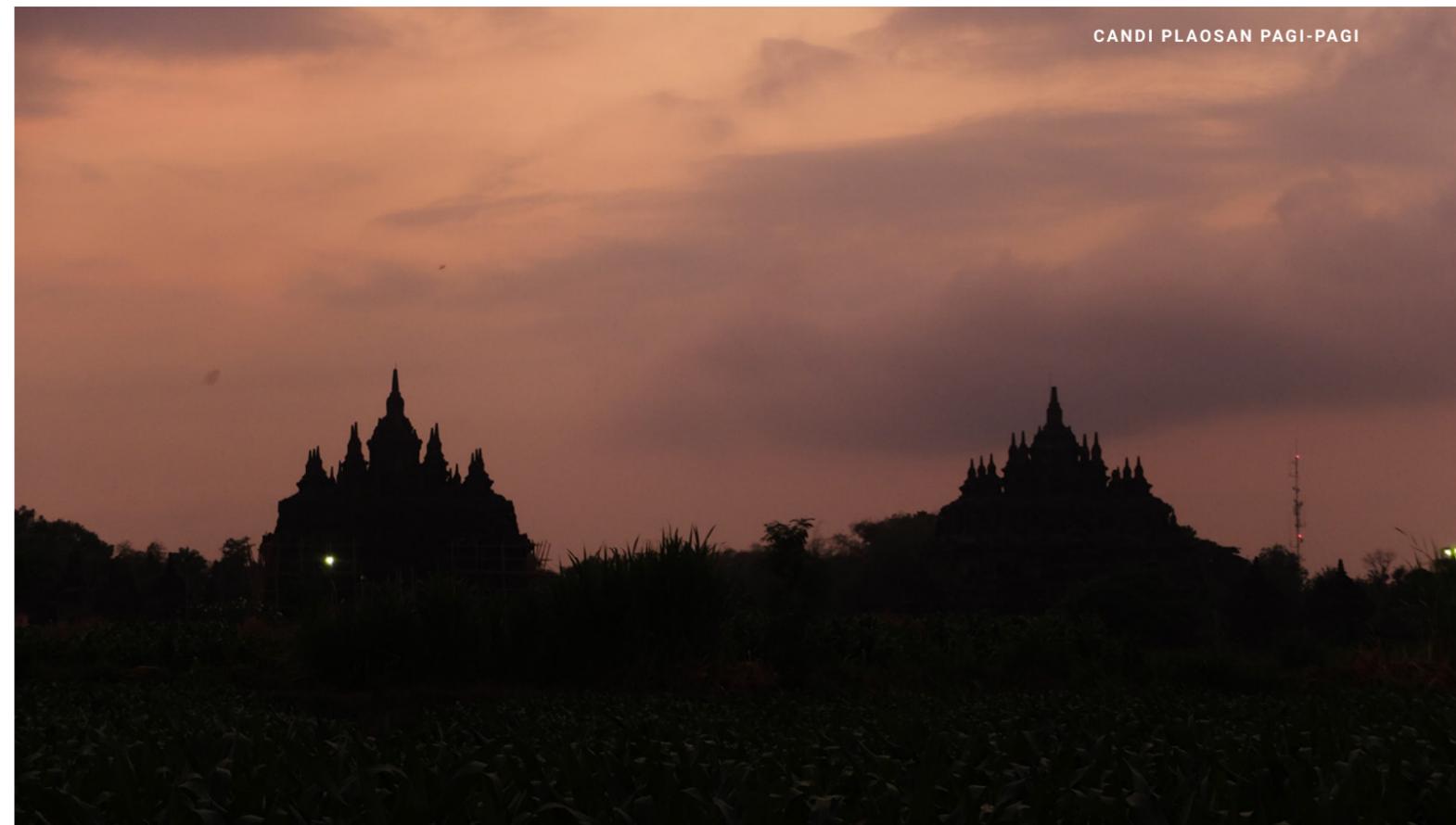
Mayoritas buku "Start With Why" menunjukkan pentingnya *golden triangle* tersebut. Baik untuk seorang pemimpin ataupun untuk perusahaan, bahkan contoh dan tindakan yang dilakukan dalam buku tersebut bisa pembaca jadikan contoh dan panutan, suatu motivasi yang sangat menarik bisa pembaca dapatkan di bagian terakhir buku ini. Sebagaimana penulis, buku ini menunjukkan sesuatu yang mempunyai pola natural, sebuah pola pemikiran yang memberikan inspirasi dan kemampuan untuk mendapatkan motivasi dan tujuan. Sehingga sangat layak untuk dibaca, jadi "Start With Why"



PAGI DI WATU MABUR

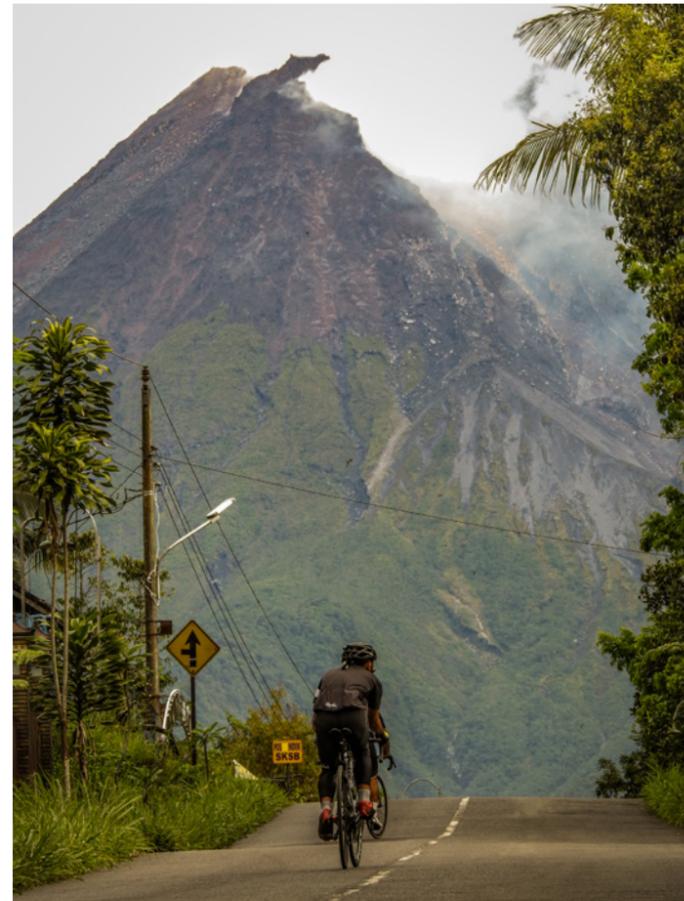
FOTO : BDK YOGYAKARTA

GALERI Yogyakarta



CANDI PLAOSAN PAGI-PAGI

SEPEDA DI KINAHREJO



SINDORO DAN SUMBING DARI ANDONG



CENDOL DI PASAR BERINGHARJO



ANGKRINGAN



TUGU JOGJA



KANG EDU

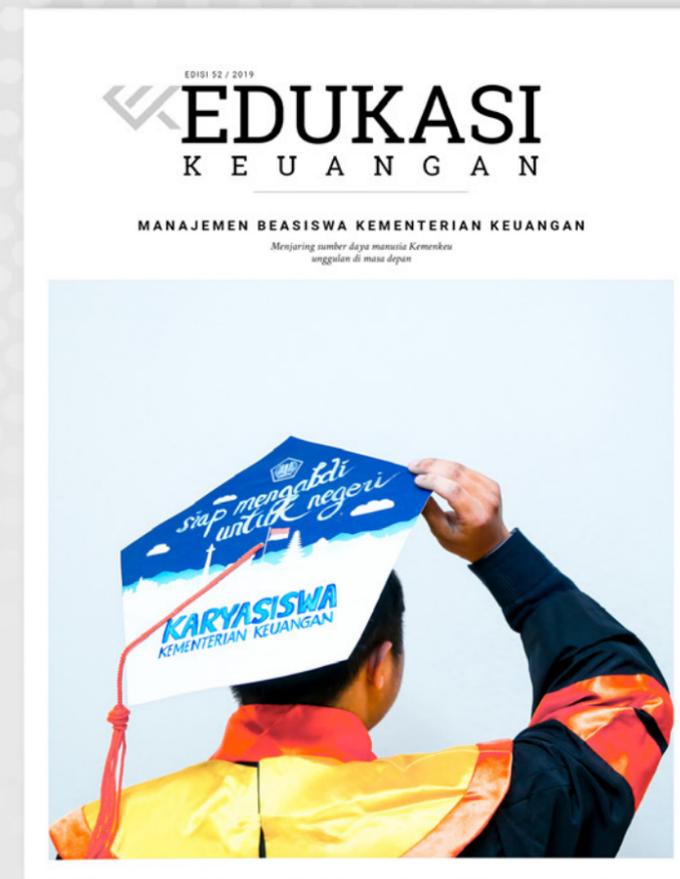
CERITA & ILUSTRASI : BIMO ADI



Majalah Edukasi Keuangan mewakili Kementerian Keuangan berhasil meraih penghargaan

#1ST WINNER

THE BEST INHOUSE MAGAZINE IN GOVERNMENT INSTITUTION



dalam ajang

CONTENT MARKETING
IN THE **NEW REALITY**

ICMF 2020
INDONESIA CONTENT MARKETING FORUM



SELALU

JAGA

JARAK



ISSN: 2086-4833



9 772086 483008