



**BUPATI BANYUMAS
PROVINSI JAWA TENGAH**

**PERATURAN BUPATI BANYUMAS
NOMOR 18 TAHUN 2018
TENTANG
TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK
DI KABUPATEN BANYUMAS**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
BUPATI BANYUMAS,**

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan pasal 10 ayat 2 Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 4 Tahun 2012 tentang Rencana Induk Pengembangan E-Government perlu menetapkan Peraturan Bupati Banyumas tentang Tata Kelola Perangkat Lunak di Kabupaten Banyumas;

Mengingat : 1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1950 tentang Pembentukan Daerah-daerah Kabupaten dalam Lingkungan Provinsi Jawa Tengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 1950 Nomor 42);
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843), sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
4. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5038);

F

2

5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587), sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
6. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599);
7. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 189, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5348);
8. Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2016 tentang Perangkat Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 114, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5887);
9. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 41/PER/M.KOMINFO/11/2007 tentang Panduan Umum Tata Kelola Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional;
10. Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 4 Tahun 2012 tentang Rencana Induk Pengembangan E-Government (Lembaran Daerah Kabupaten Banyumas Tahun 2012 Nomor 1 Seri E);
11. Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 16 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Banyumas (Lembaran Daerah Kabupaten Banyumas Tahun 2016 Nomor 1 Seri D);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN BUPATI TENTANG TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK DI KABUPATEN BANYUMAS.

BAB I
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Bupati ini yang dimaksud dengan:

1. Daerah adalah Daerah Kabupaten Banyumas.
2. Pemerintah Daerah adalah Pemerintah Kabupaten Banyumas.
3. Bupati adalah Bupati Kabupaten Banyumas.



4. Kepala perangkat daerah adalah orang yang memimpin dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan pelaksanaan kegiatan operasional perangkat daerah.
5. Perangkat daerah teknis adalah perangkat daerah yang disertai tugas pokok dan fungsi dalam pengelolaan komunikasi dan informatika di daerah.
6. Pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik.
7. Perangkat lunak adalah satu atau sekumpulan program komputer, prosedur, dan/atau dokumentasi yang terkait dalam pengoperasian Sistem Elektronik.
8. Perangkat lunak legal adalah perangkat lunak yang berlisensi.
9. Open Source Software (OSS) adalah perangkat lunak yang dibangun secara bersama oleh beberapa orang/perusahaan dimana *source* programnya terbuka dan dapat dimodifikasi atau dikembangkan oleh pembeli atau penggunaanya dengan tidak mengubah status lisensinya dan untuk mendapatkannya tidak membutuhkan biaya.
10. Standar adalah seperangkat aturan teknis yang harus dipatuhi suatu organisasi dalam rangka menerapkan pemanfaatan dan pengamanan perangkat lunak.
11. Data perangkat daerah adalah semua data elektronik yang berkaitan dengan penyelenggaraan pemerintahan pada suatu perangkat daerah.

BAB II ASAS, MAKSUD DAN TUJUAN

Pasal 2

Tata kelola perangkat lunak dilaksanakan berdasarkan asas transparan, efisien, sinergis, taat prosedur, terpadu, aman, dan berkelanjutan.

Pasal 3

Peraturan Bupati ini dimaksudkan untuk memberikan acuan atau pedoman pelaksanaan dalam pembangunan, pengembangan dan pemanfaatan perangkat lunak di Kabupaten Banyumas.

Pasal 4

Peraturan Bupati ini bertujuan untuk:

- a. menjamin keamanan dan keandalan penggunaan perangkat lunak;
- b. mendorong perangkat daerah dalam penggunaan perangkat lunak legal;
- c. menjamin standardisasi perangkat lunak dalam rangka mewujudkan integrasi data dan interoperabilitas perangkat lunak;
- d. meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas layanan pemerintahan dan layanan publik berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

A

BAB III
KEBIJAKAN UMUM

Bagian Kesatu
Perencanaan Perangkat Lunak

Pasal 5

- (1) Perangkat Daerah diharuskan menyusun dokumen perencanaan kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan tugas dan fungsinya sebelum melakukan pembangunan, pengembangan, dan pemanfaatan perangkat lunak.
- (2) Dalam menyusun dokumen perencanaan kebutuhan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) perangkat daerah berkoordinasi dengan perangkat daerah teknis.
- (3) Dokumen perencanaan kebutuhan perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dalam Lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Bupati ini.

Bagian Kedua
Pembangunan dan Pengembangan Perangkat Lunak

Pasal 6

- (1) Pembangunan dan pengembangan perangkat lunak dilakukan oleh Perangkat Daerah Teknis dan Perangkat Daerah yang memiliki tugas dan fungsi pengembangan perangkat lunak.
- (2) Pembangunan dan pengembangan perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas dalam pelayanan publik.
- (3) Pembangunan dan pengembangan perangkat lunak didasarkan pada kebutuhan untuk memenuhi aspek keamanan dan keandalan penggunaan perangkat lunak.
- (4) Perangkat Daerah dalam membangun dan mengembangkan perangkat lunak sebagaimana dimaksud ayat (1) harus mendapatkan rekomendasi dari perangkat daerah teknis.
- (5) Prosedur pemberian rekomendasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dalam Lampiran II yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Bupati ini.

Bagian Ketiga
Pemanfaatan Perangkat Lunak

Pasal 7

Perangkat daerah diwajibkan untuk menggunakan perangkat lunak legal sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 8

- (1) Pemanfaatan perangkat lunak (*software*) berlisensi harus mendapatkan pertimbangan teknis dari perangkat daerah teknis.

A

- (2) Pemanfaatan perangkat lunak yang bersifat wajib dari instansi lain harus dilaporkan ke perangkat daerah teknis.
- (3) Pemanfaatan perangkat lunak yang bersumber dari instansi lain harus mendapatkan pertimbangan teknis dan persetujuan dari perangkat daerah teknis.
- (4) Perangkat lunak yang dibangun dan dikembangkan oleh Pemerintah Kabupaten Banyumas dapat dimanfaatkan oleh instansi lain dengan terlebih dahulu melakukan *Memorandum of Understanding* (MoU) dengan Bupati dan ditindaklanjuti Perjanjian Kerjasama dengan kepala perangkat daerah teknis.

Bagian Keempat
Monitoring dan Evaluasi

Pasal 9

- (1) Perangkat Daerah Teknis melakukan kegiatan monitoring secara teratur, terpadu dan menyeluruh terhadap pemanfaatan perangkat lunak pada Perangkat Daerah
- (2) Evaluasi terhadap perangkat lunak pada Perangkat Daerah yang dilaksanakan oleh Perangkat Daerah Teknis dilakukan setiap tahun
- (3) Hasil monitoring dan evaluasi penggunaan perangkat lunak digunakan sebagai dasar pengembangan atau penghentian penggunaan perangkat lunak.

Bagian Kelima
Penghentian Perangkat Lunak

Pasal 10

- (1) Perangkat Daerah dapat menghentikan penggunaan perangkat lunak setelah mendapatkan pertimbangan teknis dari perangkat daerah teknis.
- (2) Penghentian pemanfaatan perangkat lunak wajib disertai dengan alasan yang jelas dan tepat.

Bagian Keenam
Kepemilikan

Pasal 11

Hak cipta atas perangkat lunak dan kode sumber (source code) yang dibangun dan dikembangkan sepenuhnya menjadi milik Pemerintah Kabupaten Banyumas.

A

Bagian Ketujuh
Tanggung Jawab

Pasal 12

- (1) Perangkat Daerah Teknis mempunyai kewenangan mengakses data perangkat lunak untuk pengembangan, pembangunan dan integrasi perangkat lunak.
- (2) Perangkat daerah teknis bertanggung jawab atas kerahasiaan data yang terdapat pada perangkat lunak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1).
- (3) Perangkat Daerah mengelola perangkat lunak sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- (4) Perangkat daerah bertanggung jawab atas kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan data yang terdapat pada perangkat lunak yang berada dalam lingkup kewenangan sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- (5) Perangkat daerah berkewajiban menunjuk personel untuk mengelola perangkat lunak.
- (6) Perangkat daerah yang memiliki tugas dan fungsi pengembangan perangkat lunak wajib memelihara keberlangsungan perangkat lunak tersebut.
- (7) Perangkat daerah teknis bertanggung jawab menginventarisir perangkat lunak beserta dokumen-nya yang terdapat di seluruh perangkat daerah.

BAB IV
PERSYARATAN PERANGKAT LUNAK

Bagian Kesatu
Persyaratan Pembangunan dan Pengembangan Perangkat Lunak

Pasal 13

Persyaratan pembangunan dan pengembangan perangkat lunak meliputi:

- a. Memiliki gambaran yang jelas mengenai keseluruhan proses (*System Development Lyfe Cycle*) dalam pembangunan dan pengembangan perangkat lunak, meliputi:
 1. memiliki standar pengoperasian atau prosedur (SOP) yang jelas, mudah dimengerti, dan tidak ada kerancuan di dalamnya sebagai dasar pembangunan dan pengembangan perangkat lunak;
 2. memiliki bisnis proses perangkat lunak yang jelas dan sesuai. Format bisnis proses dapat berupa *Data Flow Diagram* (DFD) atau *Unified Modeling Language* (UML).
- b. Perangkat lunak wajib memiliki identitas meliputi:
 1. Nama perangkat lunak;
 2. Versi;
 3. Jenis layanan;
 4. Rentang jumlah pemakai;
 5. Berbasis web atau desktop; dan
 6. Sistem operasi yang didukung.

R

- c. Format standar pengoperasian atau prosedur (SOP) dan identitas perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2) diatur dalam Lampiran III yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Bupati ini.

Bagian Kedua
Persyaratan Pemanfaatan Perangkat Lunak

Pasal 14

Persyaratan pemanfaatan perangkat lunak meliputi:

- (1) Perangkat Daerah dan Perangkat Daerah Teknis dapat memanfaatkan perangkat lunak yang bersumber dari pihak lain di luar Pemerintah Kabupaten Banyumas.
- (2) Perangkat lunak yang bersumber dari pihak lain di luar Pemerintah Kabupaten Banyumas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
 - a. Pemberian / hibah;
 - b. Wajib pakai dari instansi pusat;
 - c. Adopsi
 - d. Pembelian
- (3) Pembelian perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat dilakukan dengan ketentuan:
 - a. Dilaksanakan oleh Perangkat Daerah Teknis dan perangkat daerah yang memiliki tugas dan fungsi pengembangan aplikasi
 - b. Sumber daya yang dimiliki tidak memadai
 - c. Kebutuhan yang sangat mendesak
- (4) Perangkat lunak harus memiliki identitas yang meliputi:
 - a. Nama perangkat lunak;
 - b. Versi;
 - c. Asal atau sumber;
 - d. Jenis layanan;
 - e. Rentang jumlah pemakai;
 - f. Berbasis web, desktop atau mobile;
 - g. Sistem operasi yang didukung; dan
 - h. Siklus hidup produk perangkat lunak yang meliputi: masa ketersediaan di pasaran (*General Availability*), pemberitahuan masa berakhirnya produk (*End of Life Announcement*), masa terakhir pemesanan (*Last Order Date*), masa berakhirnya produk (*End of Life*), masa dukungan layanan pemeliharaan (*Maintenance Support*), dan masa berakhirnya dukungan (*End of Support*);
- (5) Format identitas perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dalam Lampiran IV yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Bupati ini.

R

BAB V
PENGENDALIAN MUTU PERANGKAT LUNAK

Bagian Kesatu
Fungsionalitas

Pasal 15

- (1) Perangkat lunak wajib memiliki fungsi sesuai dokumen perencanaan kebutuhan perangkat lunak.
- (2) Perangkat lunak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus memiliki:
 - a. kemampuan untuk menyediakan serangkaian fungsi yang sesuai untuk tugas-tugas tertentu dan tujuan pengguna;
 - b. kemampuan dalam memberikan hasil yang akurat dan benar sesuai dengan kebutuhan;
 - c. kemampuan untuk mencegah akses yang tidak diinginkan, menghadapi penyusup (*hacker*) maupun otorisasi dalam modifikasi data;
 - d. kemampuan untuk berinteraksi dengan satu atau lebih sistem tertentu;
 - e. kemampuan dalam memenuhi standar dan kebutuhan sesuai peraturan yang berlaku.

Bagian Kedua
Kehandalan

Pasal 16

- (1) Perangkat lunak wajib memiliki kehandalan baik dalam kondisi normal maupun kondisi tertentu.
- (2) Kondisi tertentu sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah kondisi dimana perangkat lunak saat digunakan dalam keadaan tidak normal.
- (3) Perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memiliki:
 - a. kemampuan untuk menghindari kegagalan sebagai akibat dari kesalahan dalam perangkat lunak;
 - b. kemampuan untuk mempertahankan kinerjanya jika terjadi kesalahan perangkat lunak;
 - c. kemampuan untuk membangun kembali tingkat kinerja ketika terjadi kegagalan sistem, termasuk data dan koneksi jaringan;
 - d. kemampuan untuk menjaga keutuhan data dari berbagai serangan virus atau program perusak.

Bagian Ketiga
Kemudahan

Pasal 17

Perangkat lunak harus memenuhi syarat:

- a. Mudah untuk dipahami;
- b. Mudah untuk dipelajari;
- c. Mudah untuk dioperasikan dan digunakan;
- d. Menarik bagi pengguna (*user friendly*).

Bagian Keempat
Efektifitas dan Efisiensi

Pasal 18

- (1) Perangkat lunak wajib memberikan kinerja yang sesuai, efektif dan meminimalkan konsumsi atas penggunaan sumber daya yang berpedoman pada ciri hemat kertas, hemat waktu, hemat biaya dan sederhana.
- (2) Perangkat lunak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memiliki:
 - a. kemampuan dalam memberikan respon dan waktu pengolahan yang sesuai saat melakukan fungsinya;
 - b. kemampuan dalam menggunakan sumber daya yang dimilikinya ketika melakukan fungsi yang ditentukan;
 - c. kemampuan dalam efisiensi sumber daya mencakup semua jenis sumber daya meliputi komputer (perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan), mesin, fasilitas, dan personil.

Bagian Kelima
Dokumentasi Kode Sumber

Pasal 19

- (1) Perangkat lunak yang dibangun/dikembangkan wajib disertai dengan kode sumber (*source code*) yang dapat dimodifikasi, modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional.
- (2) Perangkat lunak yang dibangun/dikembangkan harus disertai dokumentasi kode sumber (*source code document*) yang jelas dan mudah dipahami, serta dokumentasi penggunaan perangkat lunak.
- (3) Perangkat lunak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) harus memiliki:
 - a. kemampuan untuk meminimalkan efek tak terduga dari modifikasi perangkat lunak;
 - b. kemampuan untuk dimodifikasi dan divalidasi oleh perangkat lunak lain.
- (4) Salinan dari seluruh kode sumber dan dokumentasi dari perangkat lunak yang dibangun/dikembangkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan pada *repository* yang dikelola oleh perangkat daerah teknis.



Bagian Keenam
Portabilitas

Pasal 20

Perangkat lunak harus memiliki kemampuan untuk:

- diadaptasikan dan di-install pada lingkungan yang berbeda-beda / sistem operasi berbeda (*multi-platform*);
- dioperasikan dengan perangkat lunak lainnya dalam satu lingkungan dengan berbagi sumber daya;
- digunakan sebagai pengganti perangkat lunak lainnya;
- berhubungan dengan satu atau lebih sistem tertentu (*interoperability*).

BAB VI
KETENTUAN PERALIHAN

Pasal 21

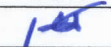




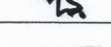

Pada saat Peraturan Bupati ini mulai berlaku, perangkat lunak yang telah beroperasi sebelum berlakunya Peraturan Bupati ini harus menyesuaikan dengan Peraturan Bupati ini dalam jangka waktu paling lama 2 (dua) tahun sejak berlakunya Peraturan Bupati ini.

BAB VII
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 22

Peraturan Bupati ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Bupati ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Kabupaten Banyumas.

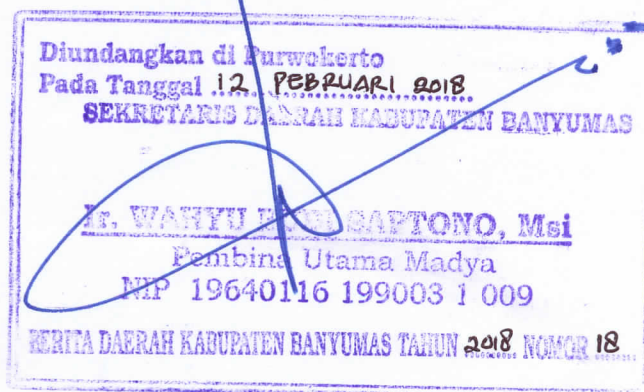
No	Jabatan	Paraf
1	Sekda	
2	Asekbang Sekda	
3	Kabag Hukum dan HAM	
4	Kepala DINKOMINFO	
5	Sekretaris DINKOMINFO	
6	Kabid E-Gov	
7	Kasubid Tata Kelola E-Gov	

Ditakapkan
Disahkan di Purwokerto
pada tanggal **12 FEB 2018**

BUPATI BANYUMAS,



ACHMAD HUSEIN



LAMPIRAN I
PERATURAN BUPATI BANYUMAS
NOMOR 10 TAHUN 2018
TENTANG
TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK
DI KABUPATEN BANYUMAS

DOKUMEN PERENCANAAN KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

A. DATA UMUM

1. Profil Pemohon

Nama Penanggung Jawab	:
NIP	:
Jabatan	:
Nama Perangkat Daerah	:
Alamat Perangkat Daerah	:
Kode Pos	:
Nomor Telp	:
Nomor HP	:
Email	:

2. Fungsi Utama

Fungsi (fitur) yang dimiliki Perangkat Lunak

No	Fungsi Perangkat Lunak	Keterangan

3. Ruang Lingkup (Minimal isikan 1 (satu) kategori Ruang Lingkup

No	Ruang Lingkup

Ruang Lingkup (sesuai dengan UU 25 tahun 2009), diantaranya:

- Jaminan Sosial - Komunikasi dan Informasi
- Pariwisata
- Pendidikan
- Perhubungan
- Tempat tinggal
- Energi

A

- g. Kesehatan
- h. Lingkungan Hidup
- i. Pekerjaan dan Usaha
- j. Perbankan
- k. Sumber daya Alam
- l. Pengajaran
- m. Sektor lainnya

4. Jenis Layanan

No	Jenis Layanan	Keterangan

Kategori Jenis Layanan:

- a. Pelaporan Masyarakat
- b. Pembayaran
- c. Pendaftaran
- d. Perizinan
- e. Publikasi informasi
- f. Jenis Layanan Lainnya

5. Perangkat Lunak lain Terkait

Perangkat lunak yang akan diintegrasikan

No	Nama Perangkat Lunak Terkait	Keterangan

6. Pengguna Layanan

No	Pengguna Layanan	Keterangan

Pengguna Layanan yaitu:

- a. Instansi Pemerintah
- b. Masyarakat Luas
- c. Pelaku Usaha

LAMPIRAN II
PERATURAN BUPATI BANYUMAS
NOMOR 18 TAHUN 2018
TENTANG
TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK DI
KABUPATEN BANYUMAS

PROSEDUR PEMBERIAN REKOMENDASI PEMBANGUNAN DAN
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

1. Permohonan rekomendasi diajukan sebelum proses pembangunan dan pengembangan perangkat lunak dilaksanakan.
2. Permohonan rekomendasi disampaikan kepada Kepala Perangkat Daerah Teknis dengan tembusan Perangkat Daerah yang membidangi Pengelolaan Aset Daerah dan Perangkat Daerah yang membidangi Pengendalian Pembangunan.
3. Permohonan rekomendasi memuat format standar pengoperasian atau prosedur (SOP), bisnis proses, dan identitas perangkat lunak yang akan dibangun dan/atau dikembangkan.
4. Permohonan rekomendasi yang diajukan akan dibahas oleh Tim Standardisasi dan Rekomendasi Perangkat Teknologi Informasi pada Perangkat Daerah Teknis.
5. Hasil pembahasan Tim Standardisasi dan Rekomendasi Perangkat Teknologi Informasi disampaikan kepada Kepala Perangkat Daerah Teknis sebagai dasar penerbitan rekomendasi.
6. Rekomendasi yang diterbitkan oleh Perangkat Daerah Teknis disampaikan kepada Perangkat Daerah pemohon sebagai dasar dan acuan pembangunan dan pengembangan perangkat lunak.






A

LAMPIRAN III
 PERATURAN BUPATI BANYUMAS
 NOMOR 10 TAHUN 2010
 TENTANG
 TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK
 DI KABUPATEN BANYUMAS

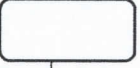
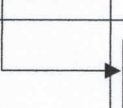

FORMAT SOP (STANDAR PENGOPERASIAN ATAU PROSEDUR), BISNIS
 PROSES, DAN IDENTITAS DALAM PEMBANGUNAN DAN PENGEMBANGAN
 PERANGKAT LUNAK

A. FORMAT SOP (STANDAR PENGOPERASIAN ATAU PROSEDUR)

Format yang dipakai adalah model Diagram Alir (*Flowcharts*), format yang menyediakan mekanisme paling mudah untuk diikuti dan dilaksanakan oleh para pelaksana (pegawai) melalui serangkaian langkah-langkah sebagai hasil dari keputusan yang telah diambil. Untuk mempermudah penyampaian informasi, SOP hanya menggunakan lima simbol *flowcharts*. Kelima simbol yang dipergunakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Simbol Kapsul/Terminator () untuk mendeskripsikan kegiatan mulai dan berakhir;
- 2) Simbol Kotak/Process () untuk mendeskripsikan proses atau kegiatan eksekusi;
- 3) Simbol Belah Ketupat/Decision () untuk mendeskripsikan kegiatan pengambilan keputusan;
- 4) Simbol Anak Panah/Panah/Arrow () untuk mendeskripsikan arah kegiatan (arah proses kegiatan);
- 5) Simbol Segilima/Off-Page Connector () untuk mendeskripsikan hubungan antar simbol yang berbeda halaman.

<i>logo dan nama perangkat daerah</i>	Nomor SOP	
	Tgl. Pembuatan	
	Tgl. Revisi	
	Tgl. Efektif	
	Disahkan Oleh	<i>jabatan, ttd, nama, nip</i>
	Nama SOP	
Dasar Hukum	Kualifikasi Pelaksana	
Keterkaitan	Peralatan/Perlengkapan	
Peringatan	Pencatatan dan Pendataan	

No	Kegiatan	Perangkat Daerah Pemohon	Pelaksana			
			Perangkat Daerah Tujuan	Waktu	Output	Keterangan
1	<i>nama kegiatan 1</i>			<i>1 hari</i>	<i>1 dokumen</i>	<i>surat usulan meliputi</i>
2	<i>nama kegiatan 2</i>			<i>7 hari</i>	<i>disposisi</i>	<i>keterangan 2</i>

B. IDENTITAS PERANGKAT LUNAK

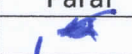
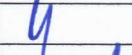
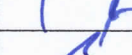

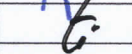


Nama Aplikasi	
No. Versi	
Jenis Layanan	
Jumlah Pemakai	<input type="checkbox"/> 1-10 <input type="checkbox"/> 11-50 <input type="checkbox"/> 51-100 <input type="checkbox"/> > 100
Basis / Platform	<input type="checkbox"/> Desktop <input type="checkbox"/> Web <input type="checkbox"/> Mobile (Android/iOS)
OS	<input type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Linux <input type="checkbox"/> MacOS <input type="checkbox"/> Lain-lain
Database yang digunakan	
Info Tambahan	

A

LAMPIRAN IV
 PERATURAN BUPATI BANYUMAS
 NOMOR TAHUN 2017
 TENTANG
 TATA KELOLA PERANGKAT LUNAK
 DI KABUPATEN BANYUMAS

IDENTITAS PEMANFAATAN
 PERANGKAT LUNAK

Nama Aplikasi	
No. Versi	
Sumber	<input type="checkbox"/> Hibah <input type="checkbox"/> Kerjasama <input type="checkbox"/> MoU <input type="checkbox"/> Beli <input type="checkbox"/> Lain-lain
Jenis Layanan	
Jumlah Pemakai	<input type="checkbox"/> 1-10 <input type="checkbox"/> 11-50 <input type="checkbox"/> 51-100 <input type="checkbox"/> > 100
Basis / Platform	<input type="checkbox"/> Desktop <input type="checkbox"/> Web <input type="checkbox"/> Mobile (Android/iOS)
OS	<input type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Linux <input type="checkbox"/> MacOS <input type="checkbox"/> Lain-lain
Siklus Hidup	1. Masa ketersediaan di pasaran <i>(General Availability)</i>
	2. Pemberitahuan masa berakhirnya produk <i>(End of Life Announcement)</i>
	3. Masa terakhir pemesanan <i>(Last Order Date)</i>
	4. Masa berakhir produk <i>(End of Life)</i>
	5. Masa dukungan layanan pemeliharaan <i>(Maintenance Support)</i>
	6. Masa berakhirnya dukungan <i>(End of Support)</i>

No	Jabatan	Paraf
1	Sekda	
2	Asekbang Sekda	
3	Kabag Hukum dan HAM	
4	Kepala DINKOMINFO	
5	Sekretaris DINKOMINFO	
6	Kabid E-Gov	
7	Kasubid Tata Kelola E-Gov	

BUPATI BANYUMAS,



ACHMAD HUSEIN