



WALI KOTA BANJARMASIN
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

PERATURAN WALI KOTA BANJARMASIN
NOMOR 108 TAHUN 2023
TENTANG

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

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

WALI KOTA BANJARMASIN,

- Menimbang :
- a. bahwa perubahan harga upah dapat meningkatkan kualitas layanan teknologi informasi yang disediakan oleh tenaga ahli, dengan memberikan kompensasi yang lebih baik untuk mempertahankan tenaga ahli yang berkualitas, sehingga layanan yang diberikan dapat ditingkatkan;
 - b. bahwa untuk menyesuaikan dengan standar industri atau upah yang berlaku secara nasional atau regional dalam penetapan harga upah bagi tenaga ahli sistem informasi;
 - c. bahwa permintaan dan persaingan di bidang teknologi informasi bisa berubah seiring waktu, dan harga upah harus disesuaikan agar tetap kompetitif dan sesuai dengan tingkat kualifikasi dan pengalaman tenaga ahli;
 - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu menetapkan Peraturan Walikota tentang Perubahan atas Peraturan Wali Kota Banjarmasin Nomor 49 Tahun 2020 tentang Penetapan Harga Upah Tenaga Ahli Sistem Informasi di Lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin;
- Mengingat :
1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
 2. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1959 tentang Penetapan Undang-Undang Darurat Nomor 3 Tahun 1953 tentang Perpanjangan Pembentukan Daerah Tingkat II di Kalimantan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1953 Nomor 9) sebagai Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 72, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1820);
 3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) sebagaimana

diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952);

4. Undang-Undang Nomor 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 6 Tahun 2023 tentang Penerapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6858);
5. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2022 tentang Hubungan Keuangan Antara Pemerintah Pusat dan Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 4, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6757);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6400);
7. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Keuangan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 42, Tambahan Negara Republik Indonesia Nomor 6322);
8. Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 182);
9. Peraturan Menteri Dalam Negeri 77 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Keuangan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1781);
10. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Banjarmasin (Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2016 Nomor 7, Tambahan Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Nomor 40) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 3 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2021 Nomor 3, Tambahan Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Nomor 63);
11. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Keuangan Daerah (Lembaran Daerah

Kota Banjarmasin Tahun 2021 Nomor 7, Tambahan Lembaran Daerah Kota Banjarmasin Nomor 66);

12. Peraturan Wali Kota Banjarmasin Nomor 49 Tahun 2020 tentang Penetapan Harga Upah Tenaga Ahli Sistem Informasi di Lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin (Berita Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2020 Nomor 49);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN WALI KOTA TENTANG PERUBAHAN ATAS PERATURAN WALI KOTA BANJARMASIN NOMOR 49 TAHUN 2020 TENTANG PENETAPAN HARGA UPAH TENAGA AHLI SISTEM INFORMASI DI LINGKUNGAN PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN.

Pasal I

Beberapa ketentuan dalam Peraturan Wali Kota Banjarmasin Nomor 49 Tahun 2020 Tentang Penetapan Harga Upah Tenaga Ahli Sistem Informasi di Lingkungan Pemerintah Kota Banjarmasin (Berita Daerah Kota Banjarmasin Tahun 2020 Nomor 50), diubah sebagai berikut:

1. Ketentuan Pasal 3 diubah sehingga berbunyi sebagai berikut:

Pasal 3

a. Tenaga Ahli Programmer Tingkat IV:

1. Pendidikan paling rendah sarjana di bidang Teknologi Informasi;
2. memiliki Pengalaman di bidang Pemrograman minimal 8 (delapan) tahun;
3. menguasai berbagai Platform pemrograman (*desktop, mobile, web, dan lain-lain*);
4. menganalisis rencana program yang berhubungan dengan proses bisnis, alur sistem dan konsep basis data;
5. mampu menganalisis kebutuhan pengembangan suatu program sesuai dengan perkembangan teknologi;
6. mampu merancang, membangun dan mengembangkan sistem Basis Data yang terintegrasi;
7. mampu mengoptimalkan kerja suatu sistem SI;
8. menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
9. menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
10. mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
11. menganalisis Bug dan Error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
12. menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
13. mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data.

b. Tenaga Ahli Programmer Tingkat III:

1. pendidikan paling rendah sarjana di bidang Teknologi Informasi;
2. memiliki pengalaman di bidang pemrograman minimal 4 (empat) tahun;
3. menguasai berbagai platform pemrograman (*desktop, mobile, web, dan lain-lain*);
4. menganalisis rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data;
5. mampu menganalisis kebutuhan pengembangan suatu program sesuai dengan perkembangan teknologi;
6. mampu merancang, membangun dan mengembangkan sistem Basis Data yang terintegrasi;
7. mampu mengoptimalkan kerja suatu SI;
8. menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
9. menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
10. mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
11. menganalisis Bug dan Error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
12. menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
13. mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data.

c. Tenaga Ahli Programmer Tingkat II:

1. pendidikan paling rendah diploma tiga di bidang Teknologi Informasi;
2. memiliki pengalaman di bidang pemrograman minimal 2 (dua) tahun;
3. menguasai berbagai Platform pemrograman (*desktop, mobile dan web*);
4. menganalisis rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data;
5. menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
6. menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
7. mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
8. menganalisis Bug dan Error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
9. menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
10. mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data.

d. Tenaga Ahli Programmer Tingkat I:

1. pendidikan paling rendah diploma tiga di bidang Teknologi Informasi;

2. menguasai Platform pemrograman *web*;
 3. menganalisis rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data;
 4. menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan;
 5. menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan;
 6. mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya;
 7. menganalisis Bug dan Error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program;
 8. menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu; dan
 9. mendokumentasikan rencana program yang berhubungan dengan Proses Bisnis, alur sistem dan konsep Basis Data.
- e. Tenaga Ahli Multimedia Tingkat II:
1. pendidikan paling rendah sarjana sederajat;
 2. memiliki pengalaman kerja di bidang multimedia paling singkat 4 (empat) tahun;
 3. mampu menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi;
 4. menciptakan desain video yang menarik dan/atau dengan konten yang unik;
 5. kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 6. mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.
- f. Tenaga Ahli Multimedia:
1. pendidikan paling rendah Sekolah Menengah Atas sederajat;
 2. memiliki pengalaman kerja dibidang multimedia minimal 2 (dua) tahun;
 3. mampu menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi;
 4. menciptakan desain video yang menarik dan/atau dengan konten yang unik;
 5. kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 6. mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.
- g. Tenaga Ahli Desain Grafis Tingkat II:
1. pendidikan paling rendah sarjana sederajat;
 2. memiliki pengalaman kerja di bidang desain grafis paling singkat 4 (empat) tahun;

3. mampu memproses komunikasi menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi dan/atau ilustrasi;
 4. menciptakan desain yang sempurna dengan memasukan karya seni dan/atau bahasa;
 5. menyampaikan pesan berupa jasa dan/atau produk kepada masyarakat dengan konten yang unik;
 6. memosisikan diri sebagai pemecah masalah dalam kebuntuan komunikasi dengan menciptakan komunikasi baru dalam bentuk visual;
 7. menciptakan desain yang informatif dan/atau komunikatif yang bisa menyentuh sisi psikis audiens;
 8. kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 9. mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.
- h. Tenaga Ahli Desain Grafis:
1. Pendidikan paling rendah Sekolah Menengah Atas sederajat;
 2. Memiliki pengalaman kerja di bidang desain grafis paling singkat 2 (dua) tahun;
 3. mampu memproses komunikasi menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi dan/atau ilustrasi;
 4. menciptakan desain yang sempurna dengan memasukan karya seni dan/atau bahasa;
 5. menyampaikan pesan berupa jasa dan/atau produk kepada masyarakat dengan konten yang unik;
 6. memosisikan diri sebagai pemecah masalah dalam kebuntuan komunikasi dengan menciptakan komunikasi baru dalam bentuk visual;
 7. menciptakan desain yang informatif dan/atau komunikatif yang bisa menyentuh sisi psikis audiens;
 8. kreatif dan memiliki wawasan baru akan perkembangan audiens yang selalu berubah sewaktu-waktu; dan
 9. mempunyai pengetahuan komunikasi publik yang cukup agar apa yang akan disampaikan kepada target tertentu dan situasi yang ditentukan akan diterima, dimengerti dan mengundang respon yang sesuai.

2. Ketentuan Pasal 4 di ubah sehingga Pasal 4 berbunyi sebagai berikut:

Pasal 4

Besaran harga upah Tenaga Ahli SI sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3, dengan ketentuan setiap bulan sebagai berikut:

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

- g. Tenaga Ahli Desain Grafis Tingkat II
- h. Tenaga Ahli Desain Grafis

Rp. 5.000.000,-
Rp. 3.000.000,-

Pasal II

Peraturan Wali Kota ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

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

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 23 Agustus 2023

WALI KOTA BANJARMASIN,



IBNU SINA

Diundangkan di Banjarmasin
pada tanggal 23 Agustus 2023

SEKRETARIS DAERAH KOTA BANJARMASIN,



IKHSAN BUDIMAN

BERITA DAERAH KOTA BANJARMASIN TAHUN 2023 NOMOR 108