



**LAPORAN BINTEK TATA KELOLA ADMINISTRASI
KEPRAMUKAAN BERBASIS DIGITAL
(KOTA JAMBI, 7 & 8 MEI 2023)**



BIDANG KEPRAMUKAAN

**PEMERINTAH KOTA JAMBI
DINAS PEMUDA DAN OLAAHRAGA
KOTA JAMBI
2024**

PENDAHULUAN

Sistem digitalisasi pemerintahan merupakan salah satu perwujudan reformasi birokrasi melalui akselerasi pemanfaatan dukungan teknologi informasi secara intensif dan masif. Digital government menjadi sebuah solusi dan keniscayaan dalam mengoptimalkan pelayanan publik. Transformasi digital dalam penyelenggaraan pemerintahan mencakup bagaimana mengintegrasikan seluruh area layanan sehingga mampu menciptakan suatu nilai tambah bagi pengguna layanan.

Pemerintah Kota Jambi telah menggencarkan prinsip digitalisasi dalam memberikan pelayanan publik. Hal ini menjadi penting, karena layanan digital bukan hanya merubah layanan menjadi online namun bagaimana mengintegrasikan seluruh area layanan sehingga menghasilkan perubahan proses birokrasi dan mampu menciptakan nilai yang memberikan kepuasan kepada pengguna layanan.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi, telah menerapkan system digitalisasi pada pendataan kepramukaan Kota Jambi dengan membangun Aplikasi Sistem Informasi Kepramukaan Kota Jambi "Si Pram Koja", diharapkan dengan aplikasi ini akan terbangun pendataan yang real time dan akurat.

I. TEMA KEGIATAN

Tema Bintek Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital Tahun 2024, yakni "***Pemanfaatan Sistem Digitalisasi dalam Tata Kelola Administrasi Kepramukaan***"

II. DASAR PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Bintek Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital Tahun 2024 berdasar pada :

1. Undang-undang No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka
2. Peraturan Daerah Kota Jambi Nomor 03 Tahun 2019 tentang Pendidikan Kepramukaan
3. Peraturan Wali Kota Jambi Nomor 45 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik menyatakan bahwa dalam rangka Penyelenggaraan Pelayanan Publik Berbasis Elektronik

III. TUJUAN

Adapun yang menjadi tujuan kegiatan ini adalah :

1. Memaparkan penggunaan aplikasi SIPRAM Koja
2. Memberikan pemahaman pembuatan video pembelajaran
3. Memberikan pemahaman pembuatan quizziz dan google form
4. Mengumpulkan data kepramukaan mulai pada Gugus Depan

IV. WAKTU DAN TEMPAT

Kegiatan BinteK Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital Kota Jambi Tahun 2024 dilaksanakan selama 2 (dua) hari, yaitu pada :

Hari : Selasa & Rabu
Tanggal : 7 & 8 Mei 2024
Pukul : 08.00 wib s/d selesai
Tempat : Aula BKPSDMD Kota Jambi

V. PESERTA

Dalam Pelaksanaan Kegiatan BinteK Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital Kota Jambi Tahun 2024 ini diikuti oleh : 130 orang peserta, Pembina dari Gugus Depan pada basis SD dan SMP dalam Kota Jambi, yang dibagi dalam 2 hari.

VI. NARASUMBER

1. Nanang Maulana Syarif, S.Kom (Programer Website Diskominfo Kota Jambi), materi Tata Cara Pegoperasian Aplikasi Si Pram Koja
2. Reza Fahlevi, SM (Video Editor & Graphic Designer), materi Teknis dan Praktik Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva
3. Ita Rahmawatun, S.Pd, M.Pd (Guru Penggerak), materi Praktik Pembuatan Quizziz dan Google Form

VII. SUMBER DANA

Segala Pembiayaan yang ditimbulkan dari kegiatan BinteK Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital dibebankan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kota Jambi Tahun Anggaran 2024 pada Kegiatan Pembinaan dan Pengembangan Organisasi Kepramukaan, Sub Kegiatan Koordinasi dan Sinkronisasi Penyediaan Data dan Informasi Kepramukaan Berbasis Elektronik Tahun 2024

VIII. HASIL

Kegiatan Bintel Tata Kelola Administrasi Kepramukaan Berbasis Digital telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Kegiatan dibuka oleh Staf Ahli Bidang Kemasyarakatan dan SDM Ir. Moncar Widaryanto. Bintel diikuti oleh 130 orang peserta dari admin Gudep SD & SMP dalam Kota Jambi.

Hasil yang diperoleh diantaranya:

- Peserta dapat melakukan pendaftaran Aplikasi Si Pram Koja dan mampu melakukan penginputan data kepramukaan pada Aplikasi Si Pram Koja
- Peserta mampu melakukan praktik pembuatan Quizzis dan Google Form sebagai media pembelajaran
- Peserta memahami teknis dan praktik pembuatan video pembelajaran melalui Aplikasi Canva
- Diperoleh data kepramukaan Gugus Depan melalui penginputan Si Pram Koja

Dari kegiatan bintel ini diperoleh hasil tata cara pengoperasian aplikasi Si Pram Koja. Dalam kegiatan Bintel ini juga menampung saran dan pendapat dari peserta dalam rangka pengembangan dan perbaikan aplikasi Si Pram Koja.

IX. KESIMPULAN

1. Perlunya mengadakan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan SDM Pembina pramuka
2. Perlu sosialisasi dan koordinasi aplikasi Si Pram Koja kepada Gudep di basis sekolah
3. Mensinkronkan User id dan No Gudep masing-masing sekolah
4. Gudep menginput data anggota pramuka, data prestasi dan pengurus Gudep
5. Perlunya monitoring pemanfaatan Aplikasi Si Pram Koja

Mengetahui,
Kabid Kepramukaan


ZULAFNI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19700316 199301 1 008

Jambi, 13 Mei 2024

Koordinator Kegiatan,


IMELDA ANDRIYETTI, SE
NIP.19870227 200604 2 002

BINTEK TATA KELOLA ADMINISTRASI KEPRAMUKAAN BERBASIS DIGITAL KOTA JAMBI TAHUN 2024

Aula BKPSDMD Kota Jambi, 7 & 8 Mei 2024





