

# LKJIP 2022

## IAPORAN KINERJA

### INSTANSI PEMERINTAH

DINAS PEMUDA, OLAH RAGA  
KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KABUPATEN BANYUMAS

# SISTEMATIKA LAPORAN KINERJA INSTANSI PEMERINTAH

## BAB I PENDAHULUAN

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dibentuk berdasarkan Peraturan Bupati Banyumas nomor 106 Tahun 2021 tentang Organisasi Dan Tata Kerja Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan Dan Pariwisata Daerah Kabupaten Banyumas. Dinas Pemuda, Olah Raga, Kebudayaan dan Pariwisata termasuk dalam tipe A dengan melaksanakan urusan Pemerintahan Bidang Pariwisata, Bidang Kebudayaan serta Bidang Kepemudaan dan olah raga.

Berdasarkan Peraturan Bupati Banyumas Nomor 106 Tahun 2021 tentang Organisasi Dan Tata Kerja Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan Dan Pariwisata Daerah Kabupaten Banyumas memiliki struktur organisasi terdiri dari : (1) Kepala Dinas (2) Sekretaris yang membawahi Sub Koordinator Perencanaan, Sub Bagian Keuangan dan Sub Bagian Umum dan Kepegawaian (3) Kepala Bidang Kepemudaan yang membawahi Sub Koordinator Perlindungan Pemuda dan Pemberdayaan Lembaga Kepemudaan dan Sub Koordinator Pemberdayaan Pemuda dan Pengembangan Pemuda (4) Kepala Bidang Olahraga yang membawahi Sub Koordinator Pembinaan Olahraga Prestasi dan Pendidikan dan Sub Koordinator Pembinaan Olahraga Rekreasi dan Masyarakat (5) Kepala Bidang Kebudayaan yang membawahi Sub Koordiantor Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi, Sub Koordinator Kesenian, dan Sub Koordinator Sejarah, Purbakala dan Permuseuman (6) Kepala Bidang Pariwisata membawahi Sub Koordinator Pengembangan Destinasi Wisata; Sub Koordinator Promosi dan Pemasaran Pariwisata; Sub Koordinator Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan dan Ekonomi Kreatif (7) UPTD (8) Jabatan Fungsional.

Berdasarkan Peraturan Bupati Banyumas Nomor 106 Tahun 2021 tersebut, Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas mempunyai tugas dan fungsi serta tata kerja sebagai berikut :

Dinporabudpar mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan di bidang Pemuda dan olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata;
- b. Pelaksanaan kebijakan di bidang Pemuda dan olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata;
- c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang Pemuda dan olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata;
- d. Pelaksanaan administrasi dinas sesuai dengan lingkup tugasnya;
- e. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan Bupati.

## Tugas, Fungsi dan Struktur Organisasi

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dibentuk berdasarkan Peraturan Bupati Banyumas Nomor 106 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan fungsi serta Tata Kerja Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai tugas membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Kepemudaan dan Olahraga, bidang Kebudayaan dan bidang Pariwisata yang menjadi kewenangan Daerah dan Tugas Pembantuan yang diberikan kepada kabupaten.

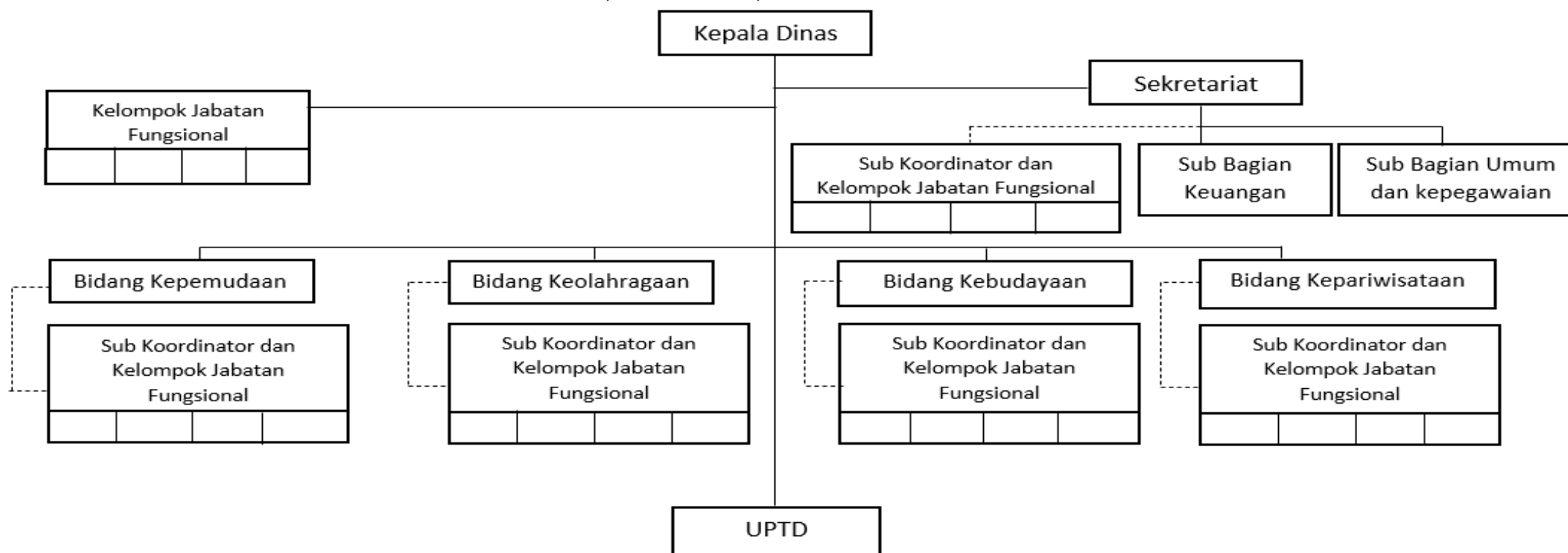
Struktur organisasi Dinporabudpar terdiri dari:

- a. Kepala Dinas;
- b. Sekretariat;
  1. Sub Bagian Keuangan;
  2. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian;
  3. Sub Koordinator Perencanaan;
- c. Bidang Kepemudaan, terdiri dari:
  1. Sub Koordinator Perlindungan Pemuda dan Pemberdayaan Lembaga Kepemudaan;
  2. Sub Koordinator Pemberdayaan Pemuda dan Pengembangan Pemuda;
- d. Bidang Keolahragaan, terdiri dari:
  1. Sub Koordinator Pembinaan Olahraga Prestasi dan Pendidikan;
  2. Sub Koordinator Pembinaan Olahraga Rekreasi dan Masyarakat;
- e. Bidang Kebudayaan, terdiri dari:
  1. Sub Koordinator Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi;
  2. Sub Koordinator Kesenian;
  3. Sub Koordinator Sejarah, Purbakala dan Permuseuman;
- f. Bidang Kepariwisata, terdiri dari:
  1. Sub Koordinator Pengembangan Destinasi Pariwisata;
  2. Sub Koordinator Promosi dan Pemasaran Pariwisata;
  3. Sub Koordinator Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif;
- g. UPTD; dan
- h. Jabatan Fungsional

Struktur Organisasi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Banyumas berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 106 Tahun 2021 tentang Organisasi Dan Tata Kerja Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan Dan Pariwisata Daerah Kabupaten Banyumas, adalah sebagaimana bagan tersebut dibawah ini :

PERATURAN BUPATI BANYUMAS  
 NOMOR 106 TAHUN 2021  
 TENTANG  
 ORGANISASI DAN TATA KERJA DINAS PEMUDA,  
 OLAHRAGA,  
 KEBUDAYAAN, DAN PARIWISATA KABUPATEN BANYUMAS

BAGAN SUSUNAN ORGANISASI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA, KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN BANYUMAS



Keterangan :

————— : Garis Komando

----- : Garis Koordinasi

Berdasarkan tugas dan fungsi tersebut, Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas mempunyai strategis organisasi serta permasalahan utama (*strategic issued*) yang sedang dihadapi organisasi. Isu strategis atau *strategic issued* adalah kondisi atau hal yang perlu diperhatikan atau dikedepankan dalam perencanaan pembangunan karena dampaknya yang signifikan bagi entitas daerah dan masyarakat di masa datang. Karakteristik isu strategis adalah penting, mendasar berjangka panjang, mendesak, bersifat kelembagaan/keorganisasian dan menentukan tujuan dimasa yang akan datang. Permasalahan Utama pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas yang tertuang pada RPJMD Kabupaten Banyumas Tahun 2018-2023 antara lain sebagai berikut :

1. Kepemudaan dan Olahraga  
Belum optimalnya prestasi olahraga di tingkat Propinsi dan Nasional;
2. Kebudayaan  
Belum optimalnya pelestarian kebudayaan daerah;
3. Pariwisata
  - a. Rata-rata lama tinggal wisatawan masih rendah;
  - b. Belum optimalnya kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB dan PAD akibat masih belum maksimalnya kunjungan wisatawan baik nusantara maupun mancanegara akibat adanya kebijakan pembatasan dan pemnutupan obyek wisata karena wabah Covid 19

Dalam pencapaian sasaran pembangunan perlu adanya rumusan strategi untuk mewujudkan visi pembangunan daerah. Strategi dan kebijakan umum merupakan rumusan perencanaan komprehensif dalam mencapai tujuan dari rencana strategis Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan Dan Pariwisata. Selanjutnya Tujuan, Sasaran, Strategi, dan Kebijakan disajikan secara lengkap dalam tabel dibawah ini :

TUJUAN	SASARAN	STRATEGI	KEBIJAKAN
Meningkatnya daya tarik wisata	Meningkatnya Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	Meningkatkan daya tarik wisata dengan mendorong promosi dan pemasaran pariwisata	Pengembangan destinasi wisata
Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Meningkatkan pengembangan sumberdaya pelaku ekonomi kreatif	Peningkatan sumber daya manusia, lembaga dan ekonomi kreatif
Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikanberbangsa dan bernegara	Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	Meningkatkan pementasan kesenian daerah dengan fasilitasi, pelestarian dan perlindungan	Peningkatan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan benda cagar budaya

TUJUAN	SASARAN	STRATEGI	KEBIJAKAN
		terhadap nilai-nilai budaya	
			Peningkatan peran komunitas budaya dalam kelestarian dan pengembangan kebudayaan daerah
Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	Meningkatnya kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	Meningkatkan kapasitas pemuda terhadap daya saing keolahragaan, kepramukaan dan kepemudaan	Peningkatan kapasitas kepemudaan dan olahraga
			Pembinaan atlet dan pelaku olahraga

## BAB II PERENCANAAN KINERJA

Perencanaan Kinerja Tahun 2022 disusun berdasarkan dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) periode tahun 2018-2023. Mengacu pada Undang-undang Nomer 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional, RPJMD merupakan penjabaran dari visi misi dan program Kepala Daerah yang penyusunannya perpedoman pada rencana pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) dengan memperhatikan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional ( RPJMN).

Adapun perencanaan Indikator Kinerja Utama Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas Tahun 2022 adalah hasil dari Bimbingan Kemenpan dan RB adalah sebagai berikut.

No	Tujuan Strategis	Indikator Kinerja	Formulasi	Target
1	1	3	4	5
1	Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	Persentase pertumbuhan pelajar dan pemuda berprestasi	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah pelajar dan pemuda yang berprestasi di bidang olahraga+berprestasi dibidang kepemudaan	2,94%
2	Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan	Persentase Kebudayaan daerah yang dilestarikan	<b>Formulasi:</b> Jumlah kebudayaan daerah yang dilestarikan dibagi Jumlah kebudayaan daerah dikali 100%	84%
3	Meningkatnya daya tarik wisata	Jumlah Kunjungan Wisatawan	<b>Formulasi:</b> Jumlah Kunjungan Wisatawan	1.500.000 orang
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi:</b> Jumlah Pelaku Ekraf yg terfasilitasi dibagi jumlah pelaku ekraf sub sektor pariwisata x 100 %	32,7%

No	Sasaran Strategis	Indikator Kinerja	Formulasi	Target
1	1	3	4	5
1	Meningkatnya kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	Persentase peningkatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	<b>Formulasi:</b> Rumus : $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah kegiatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	42,9%
2	Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	Persentase peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	<b>Formulasi:</b> Rumus : $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	10,3%
3	Meningkatnya Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	Persentase Capaian Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	<b>Formulasi:</b> Jumlah Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda dibagi Target RPJMD dikali 100%	96%
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi:</b> Jumlah Pelaku Ekraf yg terfasilitasi dibagi jumlah pelaku ekraf sub sektor pariwisata x 100 %	32,7%

Tabel. Rencana Anggaran Yang Mendukung Tujuan  
DINPORABUDPAR Kab. Banyumas Tahun 2022

No	Tujuan dan Program	Anggaran (Rp)
<b>1</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda</b>	<b>Rp. 6.103.955.000,00</b>
1.1	Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Kepemudaan	Rp. 184.575.000,00
1.2	Program Pengembangan Kapasitas Kepramukaan	Rp. 1.300.000.000,00
1.3	Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Keolahragaan	Rp. 4.619.380.000,00
<b>2</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan</b>	<b>Rp. 5.495.000.000,00</b>
2.1	Program Pengembangan Kebudayaan	Rp. 1.411.579.700,00
2.2	Program Pengembangan Kesenian Tradisional	Rp. 1.709.000.000,00
2.3	Program Pembinaan Sejarah	Rp. 23.000.000,00
2.4	Program Pelestarian Dan Pengelolaan Cagar Budaya	Rp. 1.481.420.300,00
2.5	Program Pengelolaan Permuseuman	Rp. 870.000.000,00
<b>3</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya daya tarik wisata</b>	<b>Rp. 12.187.018.500,00</b>
3.1	Program Peningkatan Daya Tarik Destinasi Pariwisata	Rp. 11.698.418.500,00
3.2	Program Pemasaran Pariwisata	Rp. 488.600.000,00
<b>4</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata</b>	<b>Rp. 250.000.000,00</b>
4.1	Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif	Rp. 250.000.000,00



## BAB III AKUNTABILITAS KINERJA

### A. CAPAIAN KINERJA ORGANISASI

Pengukuran kinerja merupakan proses sistematis dan berkesinambungan untuk menilai keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan program, kebijakan, sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan dalam wujudkan visi, misi dan strategis instansi pemerintah. Proses tersebut dilaksanakan dengan mengukur capaian setiap indikator kinerja yang menggambarkan keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan dan sasaran.

Untuk lebih menggambarkan keberhasilan dalam pencapaian tujuan dan sasaran maka digunakan skala pengukuran kinerja sesuai Permendagri No 86 Tahun 2017 sebagai berikut :

SKALA	KATEGORI
$91 \leq 100$	Sangat Tinggi
$76 \leq 90$	Tinggi
$66 \leq 75$	Sedang
$51 \leq 65$	Rendah
$\leq 50$	Sangat Rendah

Sedangkan gambaran keberhasilan capaian tujuan dan sasaran dalam rangka mewujudkan visi dan misi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dipresentasikan oleh capaian indikator Kinerja Utama, adalah sebagai berikut :

No	Tujuan Strategis	Indikator Kinerja	Formulasi	Target	Realisasi	Capaian	Kategori
1	2	3	4	5	6	6	7
1	Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	Persentase pertumbuhan pelajar dan pemuda berprestasi	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1}) / A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah pelajar dan pemuda yang berprestasi di bidang olahraga+berprestasi dibidang kepemudaan	2,94%	15,74%	535,37%	Sangat Tinggi
2	Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan	Persentase Kebudayaan daerah yang dilestarikan	<b>Formulasi:</b> Jumlah kebudayaan daerah yang dilestarikan dibagi Jumlah kebudayaan daerah dikali 100%	84%	93,97%	111,87%	Sangat Tinggi
3	Meningkatnya daya tarik wisata	Jumlah Kunjungan Wisatawan	<b>Formulasi:</b> Jumlah prestasi pemuda Jumlah Kunjungan Wisatawan	1.500.000 orang	2.656.579 orang	177,11%	Sangat Tinggi
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif Sub sektor pariwisata	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi :</b> Jumlah Pelaku Ekraf yang terfasilitasi dibagi jumlah pelaku Ekraf sub sektor pariwisata x 100%	32,7%	38,4%	117,43%	Sangat Tinggi
<b>JUMLAH</b>						235,45%	<b>Sangat Tinggi</b>

No	Sasaran Strategis	Indikator Kinerja	Formulasi	Target	Realisasi	Capaian	Kategori
1	2	3	4	5	6	6	7
1	Meningkatnya kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	Persentase peningkatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah kegiatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	42,9%	50%	116,55%	Sangat Tinggi
2	Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	Persentase peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	<b>Formulasi :</b> $A_n - A_{n-1}/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	10,3%	20,69%	200,87%	Sangat Tinggi
3	Meningkatnya Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	Persentase Capaian Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	<b>Formulasi:</b> Jumlah Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda dibagi Target RPJMD dikali 100%	96,00%	126%	131,25%	Sangat Tinggi
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi :</b> Jumlah Pelaku Ekraf yang terfasilitasi dibagi jumlah pelaku Ekraf sub sektor pariwisata x 100%	32,7%	38,5%	117,74%	Sangat Tinggi
<b>JUMLAH</b>						141,60%	<b>Sangat Tinggi</b>

Capaian indikator kinerja pada tujuan strategis mencapai **235,45%** dan sasaran strategis mencapai **141,60%** maka capaian kinerja tersebut masuk dalam kategori **sangat tinggi**. Capaian kinerja tersebut diukur dari akumulasi semua capaian indikator kinerja. Seluruh capaian indikator kinerja baik Tujuan maupun sasaran strategis Dinporabudpar Kabupaten Banyumas telah melebihi target.

Capaian kinerja pada indikator meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda berprestasi melebihi target, hal tersebut disebabkan karena mulai Tahun 2021 sampai dengan saat ini alokasi anggaran Hibah Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) menjadi kewenangan Dinporabudpar sebagaimana ketentuan dalam Permendagri Nomor 77 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Keuangan Daerah, Dana Hibah yang bersumber dari APBD Kabupaten Banyumas Tahun 2021 tersebut, selain digunakan untuk pembinaan atlet dan pelatih tingkat senior juga digunakan untuk pembinaan pada atlet tingkat pelajar, sehingga data atlet berprestasi adalah penggabungan dari data yang diperoleh Dinporabudpar dan KONI Kabupaten Banyumas. Prestasi pemuda juga diperoleh dari pendataan pada Bidang Kepemudaan, yaitu pada prestasi Pemuda dibidang seni dan Iptek. Pada tahun sebelumnya pertumbuhan Pemuda berprestasi dari Tahun 2021 sampai 2022 hanya di targetkan 7 prestasi, akan tetapi realisasi pertumbuhan pemuda berprestasi tahun 2022 ada 34 prestasi sehingga capaiannya sangat tinggi.

Capaian kinerja pada indikator Persentase Kebudayaan daerah yang dilestarikan melebihi target, penargetan tahun 2022 ada 70 kebudayaan daerah yang perlu dilestarikan sedangkan realisasi

sudah ada 79 kebudayaan daerah yang dilestarikan, baik dari unsur kesenian, cagar budaya, maupun upacara - upacara adat yang dilaksanakan masyarakat secara turun temurun.

Capaian Kinerja pada indikator jumlah kunjungan wisatawan melebihi target, hal tersebut dikarenakan pada Tahun 2022 pandemi Covid19 sudah melandai dan sesuai aturan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 1 tidak ada lagi pembatasan jumlah pengunjung di objek wisata serta adanya penambahan objek wisata baru di Kabupaten Banyumas, sehingga jumlah kunjungan wisatawan mengalami kenaikan dari yang ditargetkan sebanyak 1.500.000 pengunjung, realisasinya mencapai 2.656.575 pengunjung wisatawan.

Capaian Kinerja pada indikator persentase cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi melebihi target, karena adanya peningkatan pelaku ekonomi kreatif dari penargetan tahun 2022 sebanyak 17 pelaku ekonomi kreatif yang terfasilitasi, sedangkan realisasi sudah ada 20 pelaku ekonomi kreatif yang terfasilitasi.

Analisis atas capaian setiap indikator kinerja kegiatan bertujuan untuk mengetahui pencapaian realisasi, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam rangka pencapaian tujuan dan sasaran dalam mewujudkan misi dan visi yang telah dituangkan dalam dokumen RPJMD, sehingga dapat digunakan untuk kebaikan pelaksanaan program atau kegiatan dimasa yang akan datang.

Analisis tersebut dilakukan dengan membandingkan antara realisasi capaian indikator kinerja dengan penetapan target tahun berjalan dan target akhir dalam RPJMD, perbandingan dengan realisasi tahun lalu serta analisis atas perbedaan kinerja (*performance gap*) yang terjadi baik terhadap penyebab terjadinya gap maupun strategi pemecahan masalah yang telah dan akan dilaksanakan.

Uraian hasil analisis atas capaian setiap indikator kinerja untuk mengetahui kemajuan dan kendala pencapaian tujuan dan sasaran dalam mewujudkan visi dan misi RPJMD Kabupaten Banyumas 2022, yang menjadi tugas dan fungsi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas adalah sebagai berikut :

**Misi 7: Mewujudkan kemandirian ekonomi dengan menggerakkan industri kerakyatan, pariwisata dan industri kreatif berbasis sumber daya lokal**

Misi ke 7 diwujudkan melalui pencapaian tujuan dan sasaran .

**Tujuan :**

Menumbuhkan dan mengembangkan daya Tarik pariwisata dan ekonomi kreatif;

**Sasaran :**

Meningkatnya industri pariwisata yang terintegrasi berbasis potensi sumber daya lokal;

Misi 7 tersebut mencakup 1 Tujuan dan 1 sasaran strategis yang ditetapkan Pemerintah Kabupaten Banyumas. Masing-masing tujuan dan sasaran tersebut sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

**Misi 8 : Mewujudkan tatanan masyarakat yang berbudaya serta berkepribadian dengan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dan religius.**

Misi ke 8 diwujudkan melalui pencapaian tujuan dan sasaran sebagai berikut :

**Tujuan :**

Meningkatkan aktualisasi nilai-nilai budaya, agama dan kebangsaan dalam kehidupan masyarakat;

**Sasaran :**

1. Meningkatnya kerukunan dan peran masyarakat dalam kehidupan beragama, berbangsa dan bernegara serta menciptakan kehidupan masyarakat yang aman dan tentram;
2. Meningkatnya kelestarian kebudayaan daerah;
3. Meningkatnya peran dan daya saing pemuda.

Misi 8 tersebut mencakup 1 (satu) Tujuan dan 3 (tiga) sasaran strategis yang ditetapkan Pemerintah Kabupaten Banyumas, namun ada 2 (dua) sasaran strategis yang sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas yaitu :

1. Meningkatnya kelestarian kebudayaan daerah;
2. Meningkatnya peran dan daya saing pemuda.

Pencapaian indikator tahun 2022 dibandingkan dengan indikator kinerja tahun 2021 sebagai berikut:

**Tujuan 1 Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda**

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase pertumbuhan pelajar dan pemuda berprestasi	2,94%	15,74%	89,47%	568,42%	Sangat Tinggi

**Sasaran 1 Meningkatnya kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda**

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase peningkatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	42,9%	50%	122,2%	116,55%	Sangat Tinggi

Upaya yang ditempuh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menyempurnakan capaian indikator kinerja pada tujuan 1 adalah dengan pembinaan atlet dan pelatih yang berkesinambungan sehingga merasa memiliki Banyumas dan tidak keluar dari Banyumas untuk membela Kabupaten/Kota lain.

### Tujuan 2 Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase Kebudayaan daerah yang dilestarikan	84%	93,97%	73,5%	111,87%	Sangat tinggi

### Sasaran 2 Meningkatnya peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	10,3%	20,69%	24,52%	200,87%	Sangat tinggi

Upaya yang ditempuh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menyempurnakan capaian indikator kinerja pada tujuan 2 adalah dengan melakukan prioritas pementasan kesenian tradisional Banyumas yang kurang diminati masyarakat secara berkala, Memfasilitasi aktualisasi nilai adat dan tradisi masyarakat, Melakukan pelestarian dan revitalisasi benda dan bangunan cagar budaya.

Sedangkan upaya yang ditempuh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas pada capaian indikator kinerja di sasaran 2 adalah melibatkan masyarakat dan pelaku seni dalam kegiatan pelestarian dan pengembangan seni yang difasilitasi masyarakat, salah satu contohnya seperti membuat kegiatan pentas seni yang melibatkan sanggar-sanggar seni di Kabupaten Banyumas sebagai peserta agar sanggar aktif Kembali dan dapat melibatkan generasi muda untuk ikut mengapresiasi seni tradisi.

### Tujuan 3 Meningkatnya daya tarik wisata

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Jumlah Kunjungan Wisatawan	1.500.000 orang	2.656.579 orang	1.498.950 orang	177,11%	Sangat tinggi

### Sasaran 3 Meningkatnya daya tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase Capaian Daya tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	96,00%	126%	90%	131,25%	Sangat tinggi

Upaya yang ditempuh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk mewujudkan capaian indikator kinerja pada Tujuan 3 yaitu bahwa Kabupaten Banyumas memiliki banyak sekali potensi daya tarik wisata diantaranya yaitu potensi alam, budaya, dan buatan bertekad untuk mengembangkan dan memajukan pariwisata sebagai salah satu penggerak perekonomian daerah. Pada tahun 2022 realisasi tingkat kunjungan wisatawan di Kabupaten Banyumas telah melebihi target yang telah ditetapkan. Data kunjungan wisatawan tersebut berasal dari 92 daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Banyumas baik yang dikelola oleh Pemerintah Daerah maupun yang bukan dikelola oleh Pemerintah Daerah. Pembangunan dan pengembangan daya tarik wisata baru yang mulai dibuka pada tahun 2022 diantaranya adalah Menara Pandang Teratai, Taman Apung Maskemambang, Taman Botani sangat berperan dalam mendongkrak kunjungan wisatawan selain sudah diperbolehkannya kegiatan event dan festival di daya tarik wisata yang dapat mendatangkan pengunjung yang cukup banyak, serta memperbanyak kegiatan promosi wisata Kabupaten Banyumas melalui media cetak, elektronik, maupun media sosial serta mengoptimalkan aplikasi Dolan Banyumas yang merupakan sistem pemasaran dan promosi pariwisata di Kabupaten Banyumas yang update, mudah diakses dan tepat sasaran untuk mempromosikan dan memasarkan pariwisata daerah.

Sedangkan capaian indikator kinerja pada Sasaran 3 bahwa pada tahun 2022 telah dibuka daya tarik wisata baru yang dikelola oleh Pemerintah Daerah yang pembangunannya menggunakan Dana Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN) diantaranya adalah Menara Pandang Teratai, Taman Apung Maskemambang, Madhang Maning Park, Taman Botani, Bukit Bintang, Kawasan Indraprana Baturraden, sehingga menambah alternatif daya tarik wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan yang datang ke Kabupaten Banyumas. Selain itu juga dilakukannya pemeliharaan sarana prasarana daya tarik wisata yang sudah ada sehingga pengunjung merasa aman, nyaman dalam menggunakan fasilitas yang disediakan pada daya tarik wisata sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan untuk

berkunjung ke obyek wisata di Kabupaten Banyumas khususnya obyek wisata yang dikelola Pemerintah daerah.

#### Tujuan 4 Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	32,7%	38,4%	0	117,43%	Sangat Tinggi

#### Sasaran 4 Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata

No	Indikator	Target	Realisasi		Capaian	Predikat
			2022	2021		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	32,7%	38,4%	0	117,43%	Sangat Tinggi

Tujuan dan sasaran Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas terkait dengan ekonomi kreatif sama. Indikator Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi pada tahun 2020 belum terpasang di RPJMD maupun Renstra Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Indikator tersebut telah masuk ke dalam RPJMD dan Renstra Perubahan 2018-2023 mulai tahun 2021 – 2023. Akan tetapi, pada Tahun 2021 Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas tidak memasukkan target indikator kinerja terkait dengan ekonomi kreatif karena keterbatasan anggaran.

Upaya yang akan di tempuh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menyempurnakan capaian indikator kinerja pada sasaran 4 adalah dengan mengadakan pelatihan-pelatihan, bimtek dan lomba-lomba yang terkait dengan kegiatan ekonomi kreatif, khususnya pada sub sektor kuliner (barista), kriya (ecoprint), film.

#### REALISASI ANGGARAN

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas sebagai salah satu dinas pengelola pendapatan ditargetkan sebesar Rp 49.080.000.000

dan untuk belanja daerah tahun anggaran 2022 mendapatkan anggaran setelah perubahan menjadi Rp 36.343.008.345,00 yang terdiri atas :

- a. Belanja Operasi Rp 22.621.010.705,00
- b. Belanja Modal Rp 13.721.997.640,00

## Rincian Realisasi Pendapatan

No	Uraian	Anggaran	Realisasi	%
1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Pendapatan</b>	<b>Rp 49.080.000.000,00</b>	<b>Rp 21.758.968.300,00</b>	<b>44,3%</b>
1	Ret. Pelayanan Persampahan Kebersihan	0	39.068.000,00	0
2	Ret. Penyewaan Tanah dan Bangunan	50.000.000,00	56.557.500,00	113,11%
3	Ret. Penyewaan Tanah	0	5.000.000,00	0
4	Ret. Pelayanan Tempat Khusus Parkir	111.628.000,00	98.628.000,00	88,35%
5	Ret. Pelayanan Tempat Rekreasi dan Olahraga	918.372.000,00	900.607.000,00	98,07%
6	Lain-lain PAD yang Sah	48.000.000.000,00	19.965.507.094,00	39,2%

## Rincian Belanja Operasi

No	Uraian	Anggaran	Realisasi	%
1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Belanja Operasi</b>	<b>Rp. 22.621.010.705,00</b>	<b>Rp. 21.529.132.433,00</b>	<b>95,17%</b>
1	Belanja Pegawai	Rp. 9.420.479.064,00	Rp 8.921.764.043,00	94,71%
2	Belanja Barang dan Jasa	Rp. 8.225.531.641,00	Rp. 7.643.922.685,00	92,93%
3	Belanja Hibah	Rp. 4.975.000.000,00	Rp. 4.963.445.705,00	99,77%

## Rincian Belanja Modal

No	Uraian	Anggaran	Realisasi	%
1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Belanja Modal</b>	<b>Rp. 13.721.997.640,00</b>	<b>Rp. 12.427.352.207,00</b>	<b>90,57%</b>
1	Belanja Modal Peralatan dan Mesin	Rp. 509.733.140,00	Rp. 500.960.500,00	98,28%
2	Belanja Modal Gedung dan Bangunan	Rp. 12.662.264.500,00	Rp. 11.379.082.907,00	89,87%
3	Belanja Modal Aset Tetap Lainnya	Rp. 550.000.000,00	Rp. 547.308.800,00	99,51%



Sedangkan informasi biaya yang dibutuhkan dalam mewujudkan Tujuan yang terinci dalam anggaran dan realisasi per-program menunjang target Indikator Kinerja adalah sebagai berikut:

No	Tujuan dan Program	Anggaran (Rp)	Realisasi (Rp)	%
<b>1</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda</b>	<b>Rp. 6.103.955.000,00</b>	<b>Rp. 6.052.673.974,00</b>	<b>99,2%</b>
1.1	Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Kepemudaan	Rp. 184.575.000,00	Rp. 177.050.023,00	95,9%
1.2	Program Pengembangan Kapasitas Kepramukaan	Rp. 1.300.000.000,00	Rp. 1.300.000.000,00	100%
1.3	Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Keolahragaan	Rp. 4.619.380.000,00	Rp. 4.575.623.951,00	99,1%
<b>2</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan</b>	<b>Rp. 5.495.000.000,00</b>	<b>Rp. 4.281.840.660,00</b>	<b>77,9%</b>
2.1	Program Pengembangan Kebudayaan	Rp. 1.411.579.700,00	Rp. 1.381.679.560,00	97,9%
2.2	Program Pengembangan Kesenian Tradisional	Rp. 1.709.000.000,00	Rp. 1.644.092.200,00	96,2%
2.3	Program Pembinaan Sejarah	Rp. 23.000.000,00	Rp. 22.250.000,00	96,7%
2.4	Program Pelestarian Dan Pengelolaan Cagar Budaya	Rp. 1.481.420.300,00	Rp. 484.956.550,00	32,7%
2.5	Program Pengelolaan Permuseuman	Rp. 870.000.000,00	Rp. 748.862.350,00	86,1%
<b>3</b>	<b>Tujuan : Meningkatnya daya tarik wisata</b>	<b>Rp. 12.187.018.500,00</b>	<b>Rp. 11.819.810.892,00</b>	<b>97%</b>
3.1	Program Peningkatan Daya Tarik Destinasi Pariwisata	Rp. 11.698.418.500,00	Rp.11.341.652.603,00	97%
3.2	Program Pemasaran Pariwisata	Rp. 488.600.000,00	Rp. 478.158.289,00	97,9%
<b>4</b>	<b>Tujuan: Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata</b>	<b>Rp. 250.000.000,00</b>	<b>Rp. 243.617.034,00</b>	<b>97,4%</b>
4.1	Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif	Rp. 250.000.000,00	Rp. 243.617.034,00	97,4%

Capaian realisasi keuangan pada program Pelestarian Dan Pengelolaan Cagar Budaya rendah karena Pembelanjaan Lampung untuk mendukung banyumas kota lama tidak dapat dilaksanakan karena di dalam perencanaan, lokasi lampu yang akan dipasang di luar kawasan cagar budaya yaitu di jalan utama Banyumas, sehingga berdasarkan Legal opinion (LO) Kejaksaan hal tersebut bukan termasuk tugas dan fungsi pada Dinporabudpar

## B. EFEKTIVITAS ANGGARAN

Dari tabel di atas dapat diketahui anggaran yang direncanakan dan dimanfaatkan pencapaian kinerja sasaran yang diperjanjikan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas tahun 2022. Untuk mengetahui efektivitas anggaran terhadap capaian kinerja sasaran strategis Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, dapat diketahui dari capaian kinerja sasaran dan anggaran yang direalisasikan pada tahun 2022, sebagaimana tabel berikut :

Tabel. Efektivitas Anggaran terhadap capaian Tujuan  
DINPORABUDPAR Kab. Banyumas Tahun 2022

No.	Tujuan	Jumlah Indikator	Prosentase rata-rata capaian kinerja Tujuan	Realisasi Anggaran	
				Rp	%
1	Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	1	535,37%	Rp. 6.052.673.974,00	99,2%
2	Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan	1	111,87%	Rp. 4.281.840.660,00	77,9%
3	Meningkatnya daya tarik wisata	1	177,11%	Rp. 11.819.810.892,00	97%
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	1	117,43%	Rp. 243.617.034,00	97,4%

## C. ANALISA EFISIENSI

Bagian yang disajikan dalam tabel ini terkait dengan efisiensi anggaran untuk Tujuan yang pencapain kinerjanya mencapai atau tidak mencapai atau lebih dari 100%. Sasaran 1, 2, 3, dan 4 menunjukkan capaian kinerja mencapai lebih dari 100% dengan efisiensi anggaran yang baik. Perlu adanya pembenahan kembali pada pengelolaan anggaran yang diprioritaskan pada pencapaian tujuan dan sasaran pembangunan, agar dapat sesuai dengan prinsip pengelolaan anggaran publik dan prinsip pemerintahan yang baik, yaitu pengelolaan sumber daya anggaran yang efisien dalam mencapai tujuan dan sasaran pembangunan.

Tabel. Tingkat efisiensi penggunaan sumber daya

No.	Tujuan	Jumlah Indikator	Prosentase rata-rata capaian kinerja Tujuan	Prosentase Realisasi Anggaran	Tingkat Efisiensi
1	Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	1	535,37%	99,2%	436,17%

2	Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan	1	111,87%	77,9%	33.97%
3	Meningkatnya daya tarik wisata	1	177,11%	97%	80.11%
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	1	117,43%	97,4%	20.03%

Adapun langkah-langkah antisipatif dalam rangka menghadapi kendala yang ada sebagai berikut :

1. Berkerjasama dengan KONI, Pramuka dan Sekolah-sekolah tingkat SLTA s.d perguruan tinggi untuk mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi kepemudaan ;
2. Melakukan pembinaan atlet dan pelatih yang berkesinambungan sehingga merasa memiliki Banyumas sehingga tidak keluar dari Banyumas untuk membela Kabupaten/Kota lain;
3. Melakukan prioritas pementasan kesenian dan budaya yang kurang diminati masyarakat secara berkala dan pendataan serta Melakukan pelestarian dan revitalisasi benda dan bangunan cagar budaya;
4. Berperan aktif dalam mensosialisasikan kepada para pengelola obyek wisata agar tertib dalam melakukan pelaporan atas pendapatan dan data kunjungan wisatawan, memperbanyak kegiatan promosi wisata yang terkait dengan obyek-obyek wisata maupun event festival yang ada di Kabupaten Banyumas melalui media cetak maupun elektronik serta tetap dengan anjuran mematuhi protokol kesehatan sehingga menciptakan wisata sehat.

#### D. PRESTASI / PENGHARGAAN TAHUN 2022

Prestasi dan penghargaan yang telah diperoleh dalam menyelenggarakan urusan Pemuda pada tahun anggaran 2022:

- Juara 2 Jambore Pemuda Pemuda Tingkat Provinsi Tahun 2022 kategori fotografi
- Juara 3 Jambore Pemuda Pemuda Tingkat Provinsi Tahun 2022 kategori fotografi

Prestasi dan penghargaan yang telah diperoleh dalam menyelenggarakan urusan Keolahragaan pada tahun anggaran 2022 adalah :

- Peringkat ke-10 POPDA Tingkat Jawa Tengah Tahun 2022
- Juara 1 Tournament Pencak Silat Purwokerto Nasional Championship Tahun 2022 kategori Pencak Silat
- Juara 3 Thailand Open Shooting Championship Tahun 2022 kategori menembak
- Juara 3 Pra Porprov Tahun 2022 kategori Taekwondo

Prestasi dan penghargaan yang telah diperoleh dalam menyelenggarakan urusan Kebudayaan pada tahun anggaran 2022 adalah :

- Juara Terbaik 1 Festival Menoreh Kulonprogo

- Harapan 3 Parade Tari Kreasi Tingkat Jawa Tengah
- Hak Kekayaan Intelektual Komunal Pengetahuan Tradisional “Mendoan Banyumasan”
- Hak Kekayaan Intelektual Komunal Ekspresi Budaya Tradisional “Kenthongan Banyumasan”
- Juara 2 IAI Jawa Tengah Heritage Award 2022 “Masjid Nur Sulaiman”

Prestasi dan penghargaan yang telah diperoleh dalam menyelenggarakan urusan Pariwisata pada tahun anggaran 2022 adalah :

- Juara 3 Putri Otonomi Indonesia
- Juara 1 Gelar Desa Wisata Provinsi Jawa Tengah oleh Desa Pekunden
- Finalis Anugrah Kreasi Indonesia oleh ecoprint by Zee Collection
- Juara 1 Putri Heritage kategori remaja
- Juara Harapan 2 Anugrah Pesona Indonesia – Kesenian Ebeg

## BAB IV PENUTUP

Laporan Kinerja Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas telah disusun berdasarkan Peraturan Menteri Pendayaaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 53 Tahun 2014 tentang Petunjuk Teknis Perjanjian Kinerja, Pelaporan Kinerja dan Tata Cara Reviu Atas Laporan Kinerja Instansi Pemerintah.

Tabel realisasi capaian indikator Kinerja Utama, adalah sebagai berikut :

No	Tujuan	Indikator Kinerja	Formulasi	Target	Realisasi	Capaian	Kategori
1	2	3	4	5	6	6	7
1	Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda	Persentase pertumbuhan pelajar dan pemuda berprestasi	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah pelajar dan pemuda yang berprestasi di bidang olahraga+berprestasi dibidang kepemudaan	2,94%	15,74%	535,37%	Sangat Tinggi
2	Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan	Persentase Kebudayaan daerah yang dilestarikan	<b>Formulasi:</b> Jumlah kebudayaan daerah yang dilestarikan dibagi Jumlah kebudayaan daerah dikali 100%	84%	93,97%	111,87%	Sangat Tinggi
3	Meningkatnya daya tarik wisata	Jumlah Kunjungan Wisatawan	<b>Formulasi:</b> Jumlah Kunjungan Wisatawan	1.500.000 orang	2.656.579 orang	177,11%	Sangat Tinggi
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi:</b> Jumlah Pelaku Ekraf yg terfasilitasi dibagi jumlah pelaku ekraf sub sektor pariwisata x 100 %	32,7%	38,4%	117,43%	Sangat Tinggi
<b>JUMLAH</b>						235,45%	<b>Sangat Tinggi</b>

No	Sasaran	Indikator Kinerja	Formulasi	Target	Realisasi	Capaian	Kategori
1	2	3	4	5	6	6	7
1	Meningkatnya kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	Persentase peningkatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah kegiatan kejuaraan yang diikuti oleh pelajar dan pemuda	42,9%	50%	116,55%	Sangat Tinggi
2	Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	Persentase peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	<b>Formulasi:</b> $(A_n - A_{n-1})/A_{n-1} \times 100\%$ keterangan : A = jumlah peningkatan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian budaya	10,3%	20,69%	200,87%	Sangat Tinggi
3	Meningkatnya Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	Persentase Capaian Daya tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda	<b>Formulasi:</b> Jumlah Daya Tarik wisata di Destinasi wisata yang dikelola Pemda dibagi Target RPJMD dikali 100%	96,00%	126%	131,25%	Sangat Tinggi
4	Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub	Persentase Cakupan pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata yang terfasilitasi	<b>Formulasi:</b> Jumlah Pelaku Ekraf yg terfasilitasi dibagi jumlah pelaku ekraf sub sektor pariwisata x 100 %	32,7%	38,4%	117,43%	Sangat Tinggi

sektor pariwisata						
JUMLAH					141,53%	Sangat Tinggi

Berdasarkan analisis capaian kinerja strategis pada Dinporabudpar Kabupaten Banyumas Tahun 2022, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil yang diperoleh dari pengukuran tujuan strategis tahun 2022 secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik dengan capaian rata-rata **235,45 %** dan sasaran strategis tahun 2022 secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik dengan capaian rata-rata **141,53 %**
2. Capaian tertinggi diperoleh pada sasaran strategis yaitu :
  - a. Meningkatnya daya saing pelajar dan pemuda
  - b. Meningkatnya Kebudayaan daerah yang dilestarikan
  - c. Meningkatnya daya tarik wisata
  - d. Meningkatnya pelaku ekonomi kreatif sub sektor pariwisata
3. Saran :

Hasil capaian kinerja tahun 2022 termasuk katagori **sangat tinggi**, namun mencermati hasil analisis masih terdapat kendala yang memerlukan upaya yang komitmen bersama meningkatkan kinerja sehingga manfaat dan dampaknya dapat dirasakan langsung oleh masyarakat.

Purwokerto, Februari 2023  
 KEPALA DINAS PEMUDA, OLAHRAGA,  
 KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
 KABUPATEN BANYUMAS  
  
 Drs. **ASIS KUSUMANDANI, M.Hum**  
 Pembina Utama Muda  
 NIP. 19630405 198503 1 021