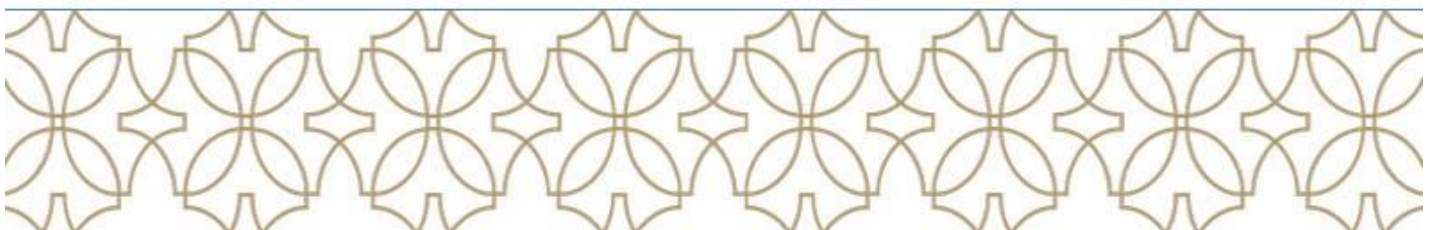




LAPORAN

**KUIS LEARNING ORGANIZATION:
PLATFORM MICROSOFT TEAM
KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF**










**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

LEMBAR PENGANTAR PENGESAHAN

JUDUL DOKUMEN/LAPORAN	NAMA	JABATAN	Paraf/Tanggal
	:	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	
DISUSUN OLEH	:	1. Dwi Novitasari	Staf Pelaksana Subbidang Kompetensi dan Manajemen Talenta 
		2. Dyah Nita Fitriani	Staf Pelaksana Subbidang Kompetensi dan Manajemen Talenta 
		3. Hasna Azzizah Qarari	Staf Pelaksana Subbidang Pendidikan dan Pelatihan 
Diperiksa Oleh	:	Helmi Suhendry	Kepala Subbidang Kompetensi dan Manajemen Talenta 
Disetujui/ Disahkan Oleh	:	R. Adi Mukhtar Rivai	Kepala Bidang Kompetensi, Pendidikan dan Pelatihan 

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 2 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

**LAPORAN EVALUASI
KEGIATAN KUIS LEARNING ORGANIZATION
PLATFORM MICROSOFT TEAMS
KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/ BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF**

	28 April 2020	28 April 2020	28 April 2020
Paraf & Tanggal			
Jabatan	Kepala Bidang Kompetensi, Pendidikan dan Pelatihan	Kepala Subbidang Kompetensi dan Manajemen Talenta	a.n. Pelaksana Subbid Kompetensi dan Manajemen Talenta
Nama	R. Adi Mukhtar Rivai, S.E., M.Si.	Helmi Suhendry, S.T.	Dwi Novitasari
Rev.00	Disahkan oleh :	Diperiksa oleh :	Disusun oleh:

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 3 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

LEMBAR DISTRIBUSI

Laporan ini didistribusikan kepada :

No. Salinan Dokumen	Nama Jabatan
1.	Kepala Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
2.	Kepala Bidang Kompetensi, Pendidikan dan Pelatihan
2.1.	Kepala Subbidang Kompetensi dan Manajemen Talenta
2.2.	Kepala Subbidang Pendidikan dan Pelatihan
3.	Kepala Bidang Jabatan Fungsional
3.1.	Kepala Subbidang Pengembangan Jabatan Fungsional
3.2.	Kepala Subbidang Penyiapan Pembinaan Jabatan Fungsional
4.	Kepala Bidang Pembinaan Administrasi dan Kerja Sama Pendidikan Tinggi
4.1.	Kepala Subbidang Penyiapan Pembinaan Administrasi Pendidikan Tinggi
4.2.	Kepala Subbidang Kurikulum dan Kerja Sama
5.	Kepala Subbagian Tata Usaha

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 4 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGANTAR PENGESAHAN	Hal 2
LEMBAR EVALUASI	Hal 3
LEMBAR DISTRIBUSI	Hal 4
DAFTAR ISI.....	Hal 5
A. Pendahuluan.....	Hal 6
B. Latar Belakang.....	Hal 6
C. Tujuan Kuis Learning Organization	Hal 6
D. Pelaksanaan Kuis Learning Organization	Hal 7
E. Ruang Lingkup	Hal 7
F. Daftar Peserta	Hal 8
G. Evaluasi Terhadap Peserta	Hal 9
H. Evaluasi Terhadap Penyelenggaraan	Hal 10
I. Penutup	Hal 11

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 5 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

A. Latar Belakang

Learning Organization merupakan proses pembelajaran mandiri pada suatu organisasi dengan tujuan meningkatkan kemampuan kinerja dan yang menciptakan sikap kerja yang semakin baik para anggotanya. Dalam *Learning Organization*, pemikiran dan cara pandang baru terus dikembangkan sehingga terjadi proses pembelajaran secara bersama dan berkelanjutan. *Learning Organization* memiliki lima prinsip yaitu (1) berpikir sistem (*systems thinking*), (2) masteri personal (*personal mastery*), (3) model-model mental (*mental models*), (4) membangun visi bersama, dan (5) pembelajaran tim sebagai landasan organisasi pembelajaran.

Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai unit kerja baru telah menerapkan *learning organization* dalam kinerjanya. Terkait hal tersebut, untuk mengukur keberhasilan dan keefektifan kegiatan *learning organization* Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, maka dilaksanakan Kuis *Learning Organization* untuk para pegawai Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Kuis ini akan diadakan seminggu sekali setelah proses *learning organization* dilaksanakan. Materi kuis dibuat oleh tim *assessor* dan disesuaikan dengan materi yang dipaparkan pada saat proses *learning organization*.

Learning Organization yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kali ini membahas tentang Penggunaan Teams Office 365/MS Teams untuk keperluan *video conference*. Hal ini terkait dengan beredarnya imbauan dari Badan Siber dan Sandi Negara mengenai keamanan dalam penggunaan aplikasi *video conference*. Kebutuhan akan aplikasi *video conference* untuk saat ini memang menjadi sangat penting dengan dikeluarkannya kebijakan *social distancing*, *physical distancing* dan *Work From Home* (WFH) oleh pemerintah dalam rangka pencegahan penyebaran virus Covid-19.

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 6 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

Dengan dijalankannya semua kebijakan tersebut, maka koordinasi tugas atau pekerjaan tidak bisa dilakukan secara langsung/tatap muka sehingga koordinasi secara *on line* mau tidak mau harus dilakukan agar kinerja pegawai tetap berjalan seperti biasanya. Demi kelancaran koordinasi tersebut maka aplikasi *video conference* menjadi solusi yang paling relevan.

Salah satu aplikasi *video conference* yang paling banyak digunakan untuk melakukan rapat on line adalah Aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Sayangnya aplikasi ini dinilai memiliki tingkat keamanan yang rendah sehingga mudah diretas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Hal ini memunculkan himbauan untuk tidak menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk melakukan rapat, terutama rapat-rapat yang bersifat strategis.


Menanggapi himbauan tersebut, Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mencoba untuk mencari alternative aplikasi lain. Salah satu aplikasi yang dicoba adalah aplikasi *Team Office 365/MS Teams*. Aplikasi ini direkomendasikan oleh GIZ karena dinilai memiliki tingkat keamanan data yang baik. Menanggapi saran dari GIZ tersebut maka diadakan pelatihan penggunaan aplikasi *Team Office 365/MS Teams* melalui Learning Organization.

B. Tujuan Kuis *Learning Organization*

Tujuan diselenggarakannya Kuis *Learning Organization* ini adalah agar Peserta:

1. Meningkatkan pengetahuan pegawai di lingkungan Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terkait penggunaan *MS Teams/Teams Office 365*.
2. Melatih ketrampilan Pegawai Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menggunakan platforms *MS Teams/ Teams Office 365* untuk rapat on line selain menggunakan *Zoom Cloud Meeting*.

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 7 dari 12

	<p align="center">KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/ BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF REPUBLIK INDONESIA</p> <p align="center">JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110 TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558</p>
<p>Jenis Dokumen : Judul :</p>	<p>Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif</p>

C. Pelaksanaan Kuis *Learning Organization*

Kuis Learning Organization telah diselenggarakan pada:

- Hari/tanggal : Selasa, 28 April 2020
Waktu : 12.30
Tempat Kuis : *Work from Home (WFH)*
Media : tautan soal pada *Google Form*.
Peserta : 41 orang.

Kuis *Learning Organization* dibuka oleh Kepala Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Dr. Anggara Hayun Anujprana, ST, MT.) dan didampingi oleh Kepala Bidang Kompetensi, Pendidikan dan Pelatihan (R. Adi Mukhtar Rivai, SE, MSi).

D. Ruang Lingkup

1. Peserta

Peserta Kuis *Learning Organization* ini meliputi pegawai struktural dan pelaksana di lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dengan pengecualian Kepala Bidang Kompetensi, Pendidikan dan Pelatihan dan satu staf subbid pendidikan dan pelatihan serta dua orang *assessor* sebagai pengelola bahan kuis.

2. Materi

Materi Kuis *Learning Organization* ini meliputi penggunaan Microsoft Team / Teams Office 365 yang disampaikan oleh narasumber dari GIZ pada Rakor Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif hari Selasa, 28 April 2020.

Dalam rangka uji coba penggunaan Teams Office 365 / Microsoft Team, maka diperlukan pembelajaran mengenai prosedur atau tata cara dalam menggunakan platform tersebut. Penggunaan platform ini dapat dilakukan baik melalui aplikasi

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 8 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

handphone atau melalui *web browser*. Prosedur akses platform di web tidak perlu melakukan instal aplikasi, langsung dengan menggunakan klik "*join meeting*". Sebelum "*join*", atur pengaturan audio dan video. Partisipan dapat memilih untuk mengaktifkan/menonaktifkan kamera/*microphone* pada laptop/hp partisipan. Platform ini juga dapat digunakan untuk melakukan berbagi file atau layar kepada para partisipan. Platform MS team juga dapat melakukan penjadwalan meeting. Keunggulan dari platform ini adalah tingkat keamanan data yang terjaga dan tidak mudah diretas oleh hacker, sedangkan kelemahan dari platform ini masih ada beberapa fitur yang tidak dapat digunakan, salah satunya kemampuan recording.

3. Soal

Jumlah soal yang diberikan pada kuis *Learning Organization* ini sebanyak delapan pertanyaan pilihan ganda dengan masing-masing empat pilihan jawaban.

4. Waktu Pengerjaan

Waktu yang diberikan dalam pengerjaan kuis *Learning Organization* ini adalah selama 10 menit.

5. Peringkat

Hasil dari kuis *Learning Organization* ini disajikan dalam bentuk peringkat dan diumumkan 5 (lima) peserta terbaik berdasarkan nilai tertinggi dan kecepatan dalam pengerjaan soal.

E. Daftar Peserta

Kuis *Learning Organization* ini diikuti oleh 41 orang peserta dari Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 9 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Adapun nama-nama peserta tersebut adalah sebagai berikut:

NO	NAMA LENGKAP	NO	NAMA LENGKAP
1	Helmi Suhendry	11	Reysa Hastarimasuci
2	Amalia Diani	12	Wahyu H
3	Eliza Nur Fitirana	13	Dewa Ganapati
4	Addiin Arrahmi	14	Valensia Aquira
5	Qorizky Muharani	15	M. Yudha Firas
6	Idzar Fidra Junanta	16	Ridha Sari Afriala
7	Septian achmad	17	Farabi
8	Septi Mutiara Janing Kushardyansari	18	Siti husna
9	Grace Cornelia	19	Asri Christiyani
10	Dimas Irawan	20	Rintih Kurniawati
21	Indah	32	Yanti Saraswati
22	Evinsa Injany	33	Kusni
23	Reska Susanti	34	Hillary Subni
24	Haviz M Nugroho	35	David Parluhutan
25	Ratih Dewanti	36	Abdullah M Fahmi
26	Avin Riyan Trianto	37	Putut Satyo Baruno
27	Ika M. Dewi	38	Adhi Pradana
28	Francisca Devia	39	Jajang Nurjaman
29	Imam Arif Wicaksana	40	Azlica
30	Defrimont Era	41	Kris Saputri
31	Dewi Kurniawati		

F. Evaluasi terhadap peserta

Peserta yang mengikuti Kuis *Learning Organization* yang merupakan pegawai Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sangat antusias dan bersemangat

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 10 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

mendengarkan pemaparan materi “Panduan Cara Penggunaan Teams Office 365/MS Teams “ yang diberikan oleh narasumber /pengajar yang berasal dari GIZ yaitu bapak Indra Wahyudi dan Bapak Dadang Kurnia.

Hasil dari kuis *Learning Organization* ini disajikan dalam bentuk peringkat dan diumumkan 5 (lima) peserta terbaik berdasarkan nilai tertinggi dan kecepatan dalam pengerjaan soal. Adapun nama-nama peserta tersebut adalah sebagai berikut:

NO	NAMA LENGKAP	SKOR	WAKTU Pengerjaan
1	Kris Saputri	70	02.11
2	Francisca Devia	60	02.35
3	Helmi Suhendry	60	03.18
4	Adhi Pradana	60	03.26
5	Ika M. Dewi	60	04.11

G. Evaluasi terhadap penyelenggaraan

Secara umum kegiatan Kuis *Learning Organization* ini telah mampu dilaksanakan dengan baik, namun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, di antaranya:

- a. Adanya pegawai yang lupa mengikuti kuis dikarenakan kuis diadakan bersamaan dengan waktu ibadah sholat dhuhur; dan
- b. Tidak munculnya peringkat secara langsung sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk mengolah data dan mengumumkan peringkat terbaik.

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 11 dari 12



**KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

JALAN MEDAN MERDEKA BARAT NOMOR 17, JAKARTA 10110
TELEPON (+62-21) 3838439 ; FAX (+62-21) 3854558

Jenis Dokumen : Judul :	Laporan Evaluasi Kegiatan Kuis Learning Organization di Lingkungan Pusbang SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
----------------------------	--

H. Penutup

Dari hasil laporan kegiatan Kuis *Learning Organization* ini, diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran mandiri mengenai pengetahuan dasar kepariwisataan di Lingkungan Pusat Pengembangan SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serta sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan kuis selanjutnya.

Jakarta, 28 April 2020

Kepala Bidang Kompetensi,
Pendidikan dan Pelatihan,

R. Adi Mukhtar Rivai, S.E., M.Si.
NIP. 197803192006041003

No Dok :LE-06/ KPP/IV/2020	Tanggal : 28/04/2020
Revisi : 0	Hal: 12 dari 12