



Tim Akademik Apta School
Bimbel Online CPNS & PPPK No. 1

Modul SKB CPNS

Adyatama Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif Ahli Pertama

Berdasarkan Ketentuan Terbaru





Pengenalan Tentang SKB CPNS

1. Apa itu SKB?

SKB adalah seleksi yang mengukur kemampuan dan karakteristik dalam diri seseorang berupa pengetahuan, keterampilan, perilaku yang diperlukan dalam pelaksanaan tugas jabatannya sehingga individu mampu menampilkan unjuk kerja yang tinggi dalam suatu Jabatan tertentu. SKB dilakukan untuk menilai kesesuaian antara kompetensi bidang yang dimiliki oleh pelamar dengan standar kompetensi bidang sesuai dengan kebutuhan Jabatan.

2. SKB CAT diselenggarakan oleh siapa?

Bagi pelamar yang dinyatakan lulus SKD dan berhak untuk lanjut SKB, seleksi menggunakan sistem CAT yang diselenggarakan oleh BKN.

3. Materi SKB CAT disusun oleh siapa?

Materi SKB untuk Jabatan Fungsional disusun oleh instansi pembina Jabatan Fungsional dan diintegrasikan ke dalam bank soal pada sistem CAT yang diselenggarakan oleh BKN. Sedangkan Jabatan pelaksana yang bersifat teknis dapat menggunakan soal SKB yang sesuai atau masih satu rumpun dengan Jabatan Fungsional terkait.



4. Selain SKB CAT yang diselenggarakan oleh BKN apakah ada tes lainnya?

Selain Materi SKB dengan sistem CAT yang diselenggarakan oleh BKN materi SKB dapat berupa:

- a. psikotest;
- b. tes potensi akademik;
- c. tes kemampuan bahasa asing;
- d. tes kesehatan jiwa;
- e. tes kesegaran jasmani/tes kesamaptaan;
- f. tes praktek kerja;
- g. wawancara; dan/atau
- h. tes lain sesuai persyaratan Jabatan.

5. Berapa waktu pengerjaan SKB CAT?

SKB dengan sistem CAT yang diselenggarakan oleh BKN dilaksanakan dalam durasi waktu 90 (sembilan puluh) menit. Sedangkan untuk penyandang disabilitas dilaksanakan dalam durasi waktu 120 (seratus dua puluh) menit.

6. Berapa jumlah soal SKB CAT?

SKB dengan sistem CAT yang diselenggarakan oleh BKN dilaksanakan dengan jumlah soal SKB terdiri dari 100 soal.



 **7. Berapakah bobot hasil integrasi nilai SKD dan SKB?**

Berdasarkan ketentuan bobot hasil integrasi nilai yaitu SKD 40% dan SKB 60%.



Materi SKB CPNS Adyatama Kepariwisataaan dan Ekonomi Kreatif Ahli Pertama

Kemampuan Umum

1. Penyusunan Kebijakan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Penyusunan kebijakan ini mencakup proses perumusan dan pengembangan regulasi atau pedoman untuk mendukung sektor pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia. Kebijakan ini biasanya berfokus pada pengelolaan destinasi wisata, peningkatan daya tarik wisata, dan mendorong pertumbuhan industri kreatif.
- **Langkah-langkah:** dimulai dari analisis kondisi saat ini, identifikasi kebutuhan dan tantangan sektor, serta kajian terhadap berbagai aspek hukum dan sosial. Penyusunan kebijakan juga melibatkan evaluasi terhadap kebijakan yang telah ada, perencanaan jangka panjang, dan konsultasi dengan berbagai pihak terkait.
- **Contoh kebijakan:** Peningkatan standar pariwisata berkelanjutan, perlindungan hak kekayaan intelektual di bidang ekonomi kreatif, dan pengembangan desa wisata.

2. Advokasi Kebijakan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Advokasi kebijakan bertujuan untuk mendorong implementasi kebijakan dan memastikan kebijakan yang telah disusun dapat diterima dan dilaksanakan dengan efektif oleh seluruh pemangku kepentingan,



termasuk pemerintah daerah, pelaku usaha, dan masyarakat.

- **Langkah-langkah advokasi:** mencakup komunikasi dengan publik, sosialisasi regulasi baru, lobi dengan pemangku kepentingan, dan pemberian masukan yang relevan kepada instansi terkait.
- **Contoh:** Mempromosikan pentingnya pariwisata berkelanjutan atau hak cipta untuk pelaku ekonomi kreatif guna melindungi hasil karya mereka dari plagiarisme dan pemalsuan.

Kemampuan Khusus

1. Tata Kelola Kerja Sama dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Tata kelola ini berfokus pada pengembangan kemitraan strategis antara pemerintah, swasta, komunitas, dan internasional untuk mendukung sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Di samping itu, juga mencakup pengembangan kapasitas SDM, meliputi pelatihan, sertifikasi, dan peningkatan keterampilan pekerja.
- **Contoh program:** Program pelatihan bagi pengelola wisata lokal, kerja sama dengan organisasi pariwisata internasional untuk pertukaran informasi dan teknologi, dan program magang atau peningkatan keterampilan bagi pelaku ekonomi kreatif.

2. Tata Kelola Pemasaran Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Pemasaran adalah aspek krusial dalam meningkatkan daya saing pariwisata dan produk ekonomi kreatif. Tata kelola ini mencakup strategi branding, promosi digital,



dan kolaborasi dengan influencer atau mitra lokal serta internasional untuk menarik wisatawan dan konsumen.

- **Contoh inisiatif:** Kampanye "Wonderful Indonesia", kolaborasi dengan influencer media sosial untuk mempromosikan destinasi wisata, serta peluncuran platform digital yang menampilkan produk-produk kreatif lokal.

3. Tata Kelola Destinasi dan Infrastruktur Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Mengelola destinasi melibatkan penyediaan fasilitas dan layanan yang mendukung kenyamanan dan keselamatan wisatawan, serta menjaga daya tarik destinasi. Infrastruktur meliputi akses transportasi, akomodasi, dan fasilitas umum lainnya.
- **Contoh tata kelola:** Pengembangan fasilitas ramah wisatawan di objek wisata, perbaikan jalan menuju destinasi, penyediaan fasilitas umum seperti pusat informasi, dan kebijakan untuk menjaga kelestarian lingkungan.

4. Tata Kelola Pendanaan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Tata kelola ini mencakup pengelolaan sumber pendanaan yang dibutuhkan untuk pengembangan proyek dan inisiatif dalam bidang pariwisata dan ekonomi kreatif, baik melalui anggaran negara, investasi swasta, atau bentuk pendanaan lainnya.
- **Contoh tata kelola pendanaan:** Penggalangan dana untuk proyek desa wisata, skema insentif bagi investor asing yang berinvestasi di sektor pariwisata, serta bantuan dana hibah bagi pelaku usaha ekonomi kreatif.



5. Tata Kelola Pembangunan Industri serta Hak Kekayaan Intelektual di Bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Mengelola pembangunan industri di sektor ini termasuk menciptakan ekosistem yang kondusif, mengawasi standar kualitas produk kreatif, dan memberikan perlindungan hukum atas hak cipta, paten, serta merek dagang bagi pelaku industri kreatif.
- **Contoh tata kelola:** Program inkubasi bisnis bagi industri kreatif pemula, penyuluhan mengenai hak kekayaan intelektual, serta pelatihan bagi para pelaku industri untuk memastikan produk mereka sesuai dengan standar internasional.

6. Tata Kelola Penguatan Ekonomi Kreatif serta Pengembangan Ekonomi Digital di Bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

- Tata kelola ini berfokus pada pemberdayaan pelaku ekonomi kreatif, termasuk pemanfaatan teknologi digital untuk pemasaran, distribusi produk, dan pengembangan konten. Penguatan ekonomi digital mencakup penggunaan platform digital, big data, dan analisis tren untuk meningkatkan akses pasar.
- **Contoh inisiatif:** Penyediaan platform e-commerce untuk produk kreatif, pelatihan e-marketing untuk pelaku usaha kreatif, serta penyusunan regulasi yang mendukung ekonomi digital agar sesuai dengan standar keamanan data.



Contoh Soal SKB CPNS Adyatama Kepariwisataan dan Ekonomi Kreatif Ahli Pertama

Pemerintah meluncurkan program “Wonderful Indonesia” untuk meningkatkan minat wisatawan mancanegara dan domestik. Program ini termasuk dalam upaya tata kelola:

- A. Pemasaran pariwisata
- B. Pendanaan pariwisata
- C. Penguatan ekonomi kreatif
- D. Pengembangan SDM pariwisata
- E. Infrastruktur destinasi pariwisata

Pembahasan:

- **A. Pemasaran pariwisata** - Benar, karena “Wonderful Indonesia” adalah kampanye pemasaran untuk memperkenalkan dan menarik minat wisatawan. Ini adalah contoh upaya dalam meningkatkan daya tarik pariwisata melalui branding.
- **B. Pendanaan pariwisata** - Salah, pendanaan berkaitan dengan pembiayaan proyek atau inisiatif, bukan kampanye promosi.
- **C. Penguatan ekonomi kreatif** - Salah, penguatan ekonomi kreatif berfokus pada pengembangan pelaku ekonomi kreatif, bukan kampanye pariwisata.
- **D. Pengembangan SDM pariwisata** - Salah, pengembangan SDM berkaitan dengan pelatihan dan peningkatan keterampilan pekerja pariwisata.



- **E. Infrastruktur destinasi pariwisata** - Salah, infrastruktur destinasi melibatkan fasilitas fisik seperti akses transportasi dan fasilitas wisata, bukan kampanye pemasaran.

Jawaban: A. Pemasaran pariwisata

Soal 2

Dalam meningkatkan kapasitas pelaku ekonomi kreatif, pemerintah mengadakan pelatihan mengenai hak kekayaan intelektual. Hal ini termasuk dalam tata kelola:

- A. Pemasaran ekonomi kreatif
- B. Pendanaan pariwisata
- C. Penguatan ekonomi digital
- D. Pembangunan industri dan hak kekayaan intelektual
- E. Infrastruktur pariwisata

Pembahasan:

- **A. Pemasaran ekonomi kreatif** - Salah, pemasaran lebih berfokus pada promosi produk ekonomi kreatif, bukan pelatihan atau edukasi mengenai hak kekayaan intelektual.
- **B. Pendanaan pariwisata** - Salah, ini berkaitan dengan pembiayaan dan tidak relevan dengan pelatihan hak kekayaan intelektual.
- **C. Penguatan ekonomi digital** - Salah, penguatan ekonomi digital lebih kepada pemanfaatan teknologi digital dalam pemasaran atau distribusi produk kreatif.
- **D. Pembangunan industri dan hak kekayaan intelektual** - Benar, karena pelatihan mengenai hak kekayaan intelektual bertujuan melindungi karya pelaku industri kreatif. Ini termasuk upaya mengembangkan industri dengan



memberikan edukasi hukum terkait perlindungan hak cipta, paten, atau merek dagang.

- **E. Infrastruktur pariwisata** - Salah, ini berkaitan dengan fasilitas fisik dan akses ke destinasi wisata.

Jawaban: D. Pembangunan industri dan hak kekayaan intelektual

Soal 3

Sebuah desa wisata mendapatkan dana hibah dari pemerintah untuk mengembangkan fasilitas homestay dan memperbaiki jalan akses. Bentuk pendanaan ini termasuk dalam tata kelola:

- A. Tata kelola pemasaran pariwisata
- B. Tata kelola pendanaan pariwisata
- C. Tata kelola pengembangan SDM pariwisata
- D. Tata kelola infrastruktur pariwisata
- E. Tata kelola destinasi pariwisata

Pembahasan:

- **A. Tata kelola pemasaran pariwisata** - Salah, pemasaran berfokus pada promosi destinasi dan produk wisata, bukan pendanaan proyek fisik.
- **B. Tata kelola pendanaan pariwisata** - Benar, karena dana hibah yang diberikan untuk mengembangkan fasilitas homestay dan memperbaiki jalan akses adalah bentuk pendanaan yang mendukung peningkatan kualitas pariwisata di desa tersebut.
- **C. Tata kelola pengembangan SDM pariwisata** - Salah, pengembangan SDM mencakup pelatihan atau peningkatan keterampilan pekerja pariwisata.

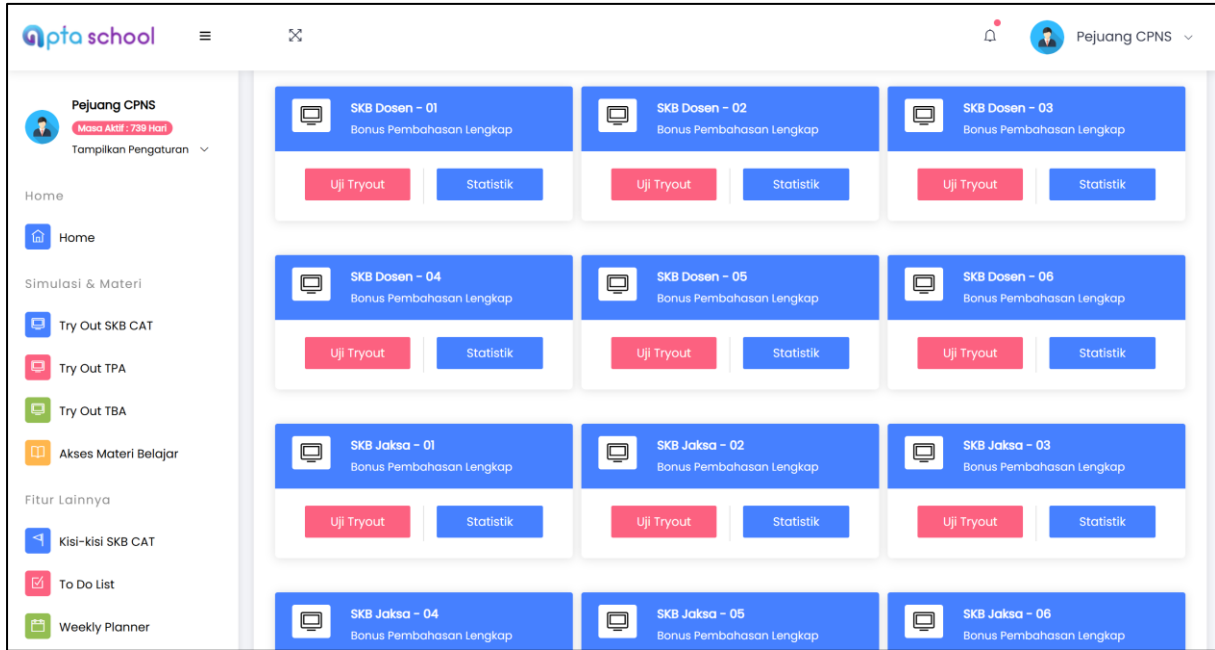


- **D. Tata kelola infrastruktur pariwisata** - Salah, meski pengembangan infrastruktur termasuk memperbaiki jalan dan fasilitas homestay, ini berkaitan dengan pelaksanaan dana yang diterima, bukan kategori pendanaannya.
- **E. Tata kelola destinasi pariwisata** - Salah, destinasi berkaitan dengan pengelolaan daya tarik wisata dan bukan fokus pada alokasi pendanaan.

Jawaban: **B. Tata kelola pendanaan pariwisata**

Latihan soal lebih lengkap langsung akses Try Out dan Materi pada Bimbel Online SKB bersama Apta School.

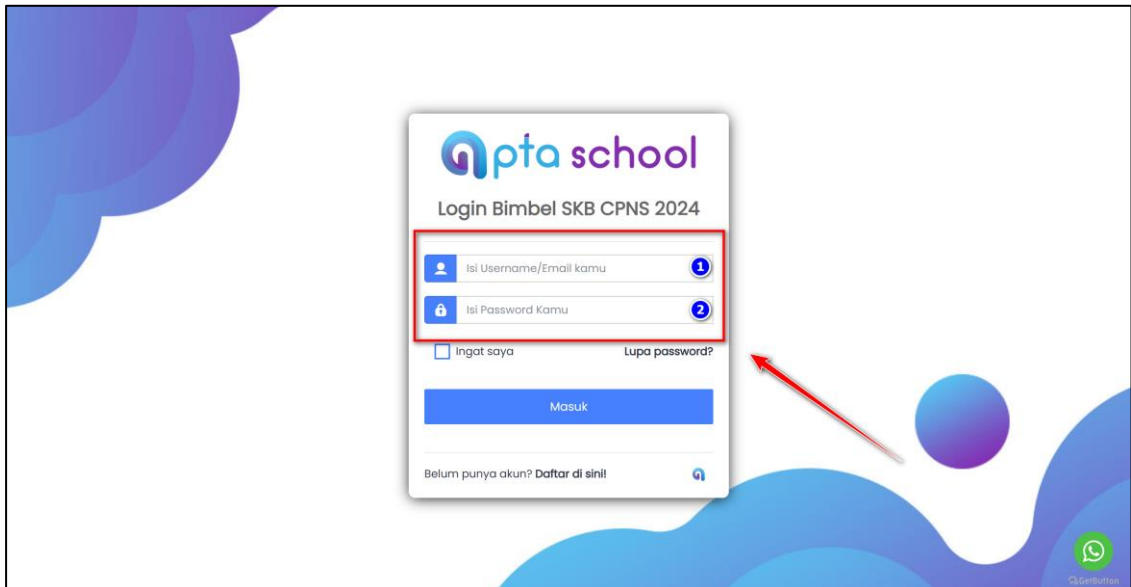
Daftar melalui link bio instagram @aptaschool_cpns atau link bit.ly/bimbinganskb



Tutorial Akses Try Out SKB CPNS

1. Login melalui website Bimbel Online SKB CPNS

<https://www.aptaschool.com/portal/skb/dashboard/login.php>



2. Buka menu Try Out SKB CAT di sisi kiri kemudian pilih Try Out yang diinginkan.



Daftar Bimbel Online SKB CPNS

Buka link berikut atau bio IG @aptaschool_cpns

bit.ly/bimbinganskb

The screenshot shows the Aptaschool web application interface. The user is logged in as 'Pejuang CPNS'. The interface includes a sidebar menu with options like 'Home', 'Simulasi & Materi', and 'Fitur Lainnya'. The 'Simulasi & Materi' section is highlighted, and a red box and arrow point to the 'Try Out SKB CAT' option. The main content area displays a 'Channel Telegram SKB CPNS 2024' notification, a status message about material updates, and three summary cards: 'Jumlah Try Out' (254), 'Jumlah Materi' (744), and 'Jumlah Lulus Try Out' (18). Below these are sections for 'Bimbingan Belajar Online SKB CPNS 2024' and 'Simulasi - Tes SKB CAT', with three sub-sections for 'SKB PPP Keajaiban - 01', '02', and '03', each containing 'Uji Tryout' and 'Statistik' buttons.

Category	Value
Jumlah Try Out	254
Jumlah Materi	744
Jumlah Lulus Try Out	18



Daftar Bimbel Online SKB CPNS
Buka link berikut atau bio IG @aptaschool_cpns

bit.ly/bimbinganskb

Bimbel Online Terbaik Tes SKB CPNS 2024

Super Intensif & Terbukti Meluluskan Ribuan CPNS

- ✓ 100+ Try Out Prediksi SKB CAT
- ✓ Materi & Kisi-kisi SKB CAT
- ✓ 7+ Modul Rahasia SKB Non CAT
- ✓ 6+ Paket Try Out TPA
- ✓ 6+ Try Out Tes Bahasa Asing
- ✓ Channel Premium SKB CPNS
- ✓ Fitur Lengkap Lainnya

bit.ly/bimbinganskb

atau klik link bio @aptaschool_cpns kemudian klik "Bimbel SKB"

Promo Hari Ini

Rp ~~199.000~~

Rp **99rb**

Full Akses Semua Layanan

Kuota Terbatas!



Bersama Bimbel Online
CPNS No. 1 Apta School

