



INDIKATOR KINERJA UTAMA



TAHUN 2026-2029

DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
KABUPATEN GRESIK

INDIKATOR KINERJA UTAMA
DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN
OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK
TAHUN 2026 – 2029

Tugas : Membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, urusan pemerintahan bidang Kebudayaan dan urusan pemerintahan bidang Kepemudaan dan Olah Raga.

Fungsi : a. pelaksanaan koordinasi dan pengkoordinasian penyusunan kebijakan di bidang urusan pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kebudayaan dan Kepemudaan dan Olah Raga;
b. pengkoordinasian pelaksanaan kebijakan di bidang urusan pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kebudayaan dan Kepemudaan dan Olah Raga;
c. pengkoordinasian pelaksanaan pelayanan administrasi di bidang urusan pariwisata dan kebudayaan;
d. pengkoordinasian pengendalian pelaksanaan kebijakan di bidang urusan pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kebudayaan dan Kepemudaan dan Olah Raga;
e. pengkoordinasian pelaksanaan pembinaan dan fasilitasi di bidang urusan pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kebudayaan dan Kepemudaan dan Olah Raga;
f. pengkoordinasian pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan di bidang urusan pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kebudayaan dan Kepemudaan dan Olah Raga; dan
g. pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan bidang tugasnya.

Tujuan : Meningkatnya Daya Saing Pemuda dan Olahraga

Kode	Indikator Kinerja Utama
I.K.T.1.1	Indeks Pemuda Gresik
a	Definisi
	Indeks Pemuda Gresik adalah indeks komposit yang mengukur capaian pemuda Kabupaten Gresik berdasarkan aspek lapangan & kesempatan kerja.
b	Satuan
	Indeks, tanpa satuan, dengan rentang nilai 0–100. Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik

	Perubahan nilai Indeks Pemuda Gresik antar tahun dinyatakan dalam nilai indeks.
c	Formula perhitungan Indeks Pemuda Gresik = <u>Keterangan:</u> 1. $V1$ = Persentase pemuda wirausaha kerah putih adalah jumlah pemuda usia 16-30 tahun yang berwirausaha dan bekerja pada pekerjaan kerah putih : jumlah seluruh pemuda usia 16-30 tahun x 100% (mengacu pada data yang diolah oleh Badan Pusat Statistik) - Indeks $V1$ = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 2 Status Pekerjaan : • Berusaha sendiri • Berusaha dibantu buruh tidak tetap/ pekerja keluarga/ tidak dibayar, atau • Berusaha dibantu buruh tetap dan dibayar. Jenis Pekerjaan kerah putih : • Tenaga profesional atau teknisi; • Kepemimpinan/ ketatalaksanaan; • Pejabat pelaksana, atau • Tenaga tata usaha 2. $V2$ = Tingkat pengangguran terbuka mengacu pada data yang diolah oleh Badan Pusat Statistik - Indeks $V2$ = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 28
d	Sumber data
	Data persentase pemuda wirausaha kerah putih dan tingkat pengangguran terbuka yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik dan diolah oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan

	dan Olahraga Kabupaten Gresik;
I.K.T.1.2	Indeks Olahraga Gresik
a	Definisi
	Indeks Olahraga Gresik adalah Indeks Olahraga Gresik adalah ukuran komposit yang menggambarkan capaian olahraga di Kabupaten Gresik berdasarkan dua dimensi olahraga, yaitu SDM olahraga dan performa olahraga.
b	Satuan
	Indeks, tanpa satuan, dengan rentang nilai 0–1. Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik Perubahan nilai Indeks Olahraga Gresik antar tahun dinyatakan dalam nilai indeks.
c	Formula perhitungan
	Indeks Olahraga Gresik = <u>Keterangan:</u> 1. <u>V1 = Indeks Sumber Daya Manusia Olahraga adalah Jumlah Sumber Daya Manusia Keolahragaan dibagi Jumlah penduduk usia >5 Tahun.</u> - Indeks V1 = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 0,0283 2. <u>V2 = Indeks Performa/ Prestasi Olahraga dihitung dari jumlah medali yang diperoleh.</u> - Indeks V2 = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = Jumlah medali yang ditargetkan.
d	Sumber data
	Data jumlah penduduk usia >5 tahun di Kabupaten Gresik dan instruktur olahraga yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik, Data guru olahraga tingkat SD/SMP Kabupaten Gresik yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Gresik, Data guru olahraga tingkat SMA/SMK Kabupaten Gresik oleh Cabang Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Wilayah Gresik, Kantor Kementerian Agama data guru olahraga MI/MTs/MA, Data pelatih dan wasit yang dikeluarkan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Gresik dan National Paralympic Committee of Indonesia dan diolah oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
e	Penanggungjawab

	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik;
--	---

Tujuan : Meningkatnya Kebudayaan Gresik

Kode	Indikator Kinerja Utama
I.K.T.2	Indeks Kebudayaan Gresik
a	Definisi
	Indeks Kebudayaan Gresik adalah ukuran komposit yang menggambarkan capaian pembangunan kebudayaan di Kabupaten Gresik berdasarkan aspek perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan serta tingkat partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya.
b	Satuan
	Indeks, tanpa satuan, dengan rentang nilai 0–100. Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik. Perubahan nilai Indeks Kebudayaan Gresik antar tahun dinyatakan dalam poin.
c	Formula perhitungan
	Indeks Kebudayaan Gresik = <u>1. Dimensi 1 = Dimensi Ekonomi Budaya dihitung dari Nilai Normalisasi Persentase Penduduk yang pernah terlibat sebagai pelaku / pendukung pertunjukan seni yang menjadikan keterlibatan sebagai sumber penghasilan (terhadap penduduk usia >15 tahun)</u> - Indeks Dimensi 1 = - $D1 = \frac{\text{Penduduk usia >15 tahun yang terlibat sebagai pelaku seni}}{\text{Jumlah penduduk Usia Produktif}} \times 100$ - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 1 <u>2. Dimensi 2 = Dimensi Warisan Budaya dihitung dari 3 variabel yakni V1 adalah Nilai normalisasi persentase benda, bangunan, struktur, dan situs cagar budaya yang telah ditetapkan terhadap total registrasi, V2 Adalah Nilai normalisasi persentase warisan budaya takbenda yang telah ditetapkan terhadap total registrasi, V3 adalah Nilai normalisasi persentase penduduk usia >10 tahun yang</u>

	mengunjungi peninggalan sejarah. - Indeks Dimensi 2 = - $V1 = \frac{\text{Jumlah cagar budaya yang telah ditetapkan}}{\text{Jumlah cagar budaya yang diregistrasi}} \times 100$ - Indeks V1 = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 50 - $V2 = \frac{\text{Jumlah warisan budaya takbenda yang telah ditetapkan}}{\text{Jumlah warisan budaya takbenda yang diregistrasi}} \times 100$ - Indeks V2 = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 50 - $V3 = \frac{\text{Jumlah penduduk usia >10 tahun yang mengunjungi peninggalan sejarah}}{\text{jumlah penduduk usia >10 tahun di Kabupaten Gresik}} \times 100$ - Indeks V3 = - Nilai minimal = 0 ; Nilai maksimal = 30
d	Sumber data
	Data Jumlah penduduk Kabupaten Gresik, data jumlah penduduk usia produktif, data usia >10-15 tahun yang didapat dari Badan Pusat Statistik, Data Kebudayaan (PPKD) dan Data Kunjungan Peninggalan Sejarah diolah oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik;

Tujuan : Meningkatnya Kontribusi Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terhadap Perekonomian Daerah

Kode	Indikator Kinerja Utama
I.K.T.3	Persentase Kontribusi Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terhadap PDRB
a	Definisi

	Persentase kontribusi sektor pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap PDRB adalah besarnya kontribusi nilai tambah yang dihasilkan oleh aktivitas pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap total nilai PDRB Kabupaten Gresik dalam satu periode tertentu. Kontribusi sektor Pariwisata dan Ekraf yang dimaksud dalam perhitungan adalah Lapangan Usaha Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum berdasarkan harga berlaku.
b	Satuan
	Persen (%). Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik
c	Formula perhitungan
	Kontribusi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terhadap PDRB =
d	Sumber data
	Data PDRB Kabupaten Gresik yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik dan diolah oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik;
S.1	Meningkatkan Prestasi Bidang Kepemudaan dan Olahraga
I.K.S.1.1	Persentase prestasi Bidang Kepemudaan dan Olahraga
b	Definisi
	Pemuda Berprestasi adalah Pemuda yang memperoleh prestasi/ penghargaan/ piala/ medali dalam event kejuaraan / lomba di bidang kepemudaan dan keolahragaan di tingkat kabupaten, provinsi, nasional dan internasional. Tujuan dari peningkatan prestasi pemuda di Bidang Kepemudaan dan Olahraga adalah meningkatkan kualitas pemuda, mengembangkan potensi, meningkatkan kesadaran partisipasi dan prestasi, membangun karakter pemuda.
c	Satuan
	Persen (%). Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik.
d	Formula perhitungan

	Persentase prestasi Bidang Kepemudaan dan Olahraga = Jumlah Pemuda Berprestasi dibagi Jumlah Pemuda Yang Mengikuti Lomba dikali 100%.
e	Sumber Data
	Data Pemuda yang mengikuti lomba dan data Pemuda yang berprestasi yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
f	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik
S.2	Meningkatkan Pelestarian Kebudayaan
I.K.S.2.1	Persentase Kebudayaan Yang Dilestarikan
a	Definisi
	Kebudayaan yang dilestarikan adalah persentase peningkatan penetapan cagar budaya, penetapan WBTb serta pembinaan pelaku kebudayaan. Tujuan dari pelestarian kebudayaan adalah menjaga keberlanjutan warisan budaya agar tetap hidup, diwariskan antargenerasi, memperkuat identitas dan persatuan bangsa, serta memberikan manfaat bagi kesejahteraan masyarakat dan pembangunan yang berkelanjutan.
b	Satuan
	Persen (%). Sifat indikator Positif: semakin tinggi nilai, semakin baik
c	Formula perhitungan
	Persentase Kebudayaan Yang Dilestarikan = Jumlah Kebudayaan yang dilestarikan dibagi dengan jumlah Kebudayaan yang ada X 100 %
d	Sumber Data
	Data Cagar Budaya dan WBTb yang ditetapkan dan diregistrasi, serta data pelaku kebudayaan yang dibina dan diregistrasi
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik
S.3	Meningkatnya kunjungan wisatawan

I.K.S.3.1	Pertumbuhan Jumlah Kunjungan Wisatawan
a	Definisi
	Pertumbuhan Kunjungan Wisata adalah Jumlah Kunjungan Wisata terdiri dari jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan kunjungan wisatawan mancanegara dibandingkan dengan kunjungan wisatawan nusantara dan kunjungan wisatawan mancanegara tahun sebelumnya. Tujuan dari meningkatnya jumlah kunjungan wisata adalah menciptakan lapangan pekerjaan, pengembangan ekonomi masyarakat lokal.
b	Satuan
	Persen (%). Sifat indikator Positif: semakin tinggi nilai, semakin baik
c	Formula perhitungan
	Pertumbuhan Kunjungan Wisata diperoleh dari Jumlah Kunjungan Wisata Tahun N dikurangi Jumlah Kunjungan Wisata Tahun (N-1) dibagi Jumlah Kunjungan Wisata Tahun (N-1) dikali 100%.
d	Sumber Data
	Data Kunjungan Wisata yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik
S.4	Meningkatnya Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan Daerah
I.K.S.4.1	Pertumbuhan Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan daerah
a	Definisi
	Pertumbuhan pelaku ekonomi kreatif unggulan daerah adalah persentase peningkatan jumlah pelaku usaha pada sub sektor ekonomi kreatif yang telah ditetapkan sebagai sub sektor unggulan oleh pemerintah daerah melalui surat keputusan. Tujuan dari pertumbuhan pelaku ekonomi kreatif unggulan adalah untuk peningkatan perekonomian daerah, meningkatkan

	kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional dan meningkatkan daya saing industri kreatif Indonesia.
b	Satuan
	Persen (%). Sifat indikator Positif : semakin tinggi nilai, semakin baik
c	Formula perhitungan
	Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan Daerah adalah Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan Tahun N dikurangi Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan Tahun (N-1) dibagi Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan Tahun (N-1) dikali 100%.
d	Sumber Data
	Surat Keputusan Penetapan Pelaku Ekonomi Kreatif Unggulan
e	Penanggungjawab
	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik

Gresik, 5 Agustus 2026

KEPALA DINAS PARIWISATADAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
KABUPATEN GRESIK



drg. SAIFUDIN GHOZALI

Pembina Utama Muda

Nip. 19751123 200604 1 012