

BAB III

AKUNTABILITAS KINERJA TAHUN 2013

A. Analisis Capaian Kinerja

Pengukuran tingkat capaian kinerja dilakukan dengan membandingkan antara target pencapaian indikator kinerja dengan realisasi pada Penetapan Kinerja. Berdasarkan hasil pengukuran dapat diilustrasikan dalam tabel sebagai berikut :

Sasaran Strategis	Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
1	2	3	4	5
Terwujudnya peran museum sebagai pelestari benda-benda peninggalan sejarah	Jumlah Masyarakat yang memanfaatkan koleksi museum	50 Org	27 Org	54.00
	Jumlah komunitas yang memanfaatkan koleksi museum	5 Kom	10 Kom	200.00
Terwujudnya museum sebagai media pendidikan bernuansa edutainment	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan pendidikan di sekolah	500 Org	600 Org	120.00
	Jumlah pengunjung pameran museum	250,000 Org	258,232 Org	103.29
Terwujudnya museum sebagai wahana apresiasi masyarakat terhadap aspek sejarah dan budaya bangsa	Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi museum	1,900 Org	1,800 Org	94.74
	Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan publikasi museum	8,500 Org	8,500 Org	100.00
	Jumlah masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan museum	250 Org	250 Org	100.00
	Jumlah masyarakat peserta lomba di museum	1,750 Org	1,600 Org	91.43
Terwujudnya museum sebagai sumber informasi sejarah	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan referensi hasil kajian/terbitan museum	14,000 Org	14,200 Org	101.43
Meningkatnya layanan perkantoran museum terhadap masyarakat	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	50 Org	55 Org	110.00

	Jumlah komunitas yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	10 Kom	15 Kom	150.00
--	--	--------	--------	--------

Untuk melakukan evaluasi dan analisis capaian kinerja tahun 2013, dapat diuraikan dengan menjelaskan sasaran-sasaran strategis yang akan dicapai.

Sasaran 1. Terwujudnya peran museum sebagai pelestari benda-benda peninggalan sejarah

Sasaran ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan antara lain : Konservasi Preventif, Konservasi Kuratif Diorama, Konservasi Kuratif Koleksi Realia, Konservasi Kuratif Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949, Pengadaan Koleksi Museum, Pengadaan Perangkat Pengolah Data Dan Komunikasi, Pengadaan perangkat pengolah dokumen, Pengadaan Peralatan laboratorium, dan Penyelenggaraan dokumentasi

Adapun pencapaian sasaran strategis tersebut diukur dengan pencapaian target indikator kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
2	3	4	5
Jumlah Masyarakat yang memanfaatkan koleksi museum	50 Org	27 Org	54.00
Jumlah komunitas yang memanfaatkan koleksi museum	5 Kom	10 Kom	200.00

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa indikator jumlah masyarakat yang memanfaatkan koleksi museum berada dibawah target yitu hanya 27 orang, padahal targetnya adalah 50 orang. Kemudian untuk indikator jumlah komunitas yang memanfaatkan koleksi museum berada diatas yang ditargetkan yaitu 10 komunitas, padahal target hanya 5 komunitas.

a. Jumlah masyarakat yang memanfaatkan koleksi museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Masih banyak masyarakat yang tidak tahu atau tidak paham bagaimana memanfaatkan koleksi museum.
2. Masih adanya pengertian atau pemahaman bahwa koleksi museum tidak boleh dimanfaatkan oleh pihak luar.

3. Koleksi museum kurang terpublikasi dengan baik kepada masyarakat.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Mengadakan sosialisasi / publikasi tentang museum dan manfaatnya bagi masyarakat.
2. Membangun jejaring museum dengan masyarakat / komunitas atau lembaga pendidikan yang berpotensi memberikan peluang pemanfaatan koleksi museum untuk kegiatan edukasi.
3. Memamerkan koleksi museum secara periodik / berkala yang terbuka untuk umum, dengan menyelenggarakan pameran keliling atau pameran temporer.

b. Jumlah Komunitas yang memanfaatkan koleksi museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Beberapa komunitas hanya mengetahui bahwa museum Benteng Vredeburg hanya memiliki bangunan dan diorama saja.
2. Belum ada SOP untuk jalinan kerjasama museum dan komunitas dalam hal pemanfaatan koleksi museum.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Museum merangkul beberapa komunitas yang ada di Yogyakarta dan sedikit demi sedikit memberikan edukasi tentang museum dan manfaatnya.
2. Menjaring apresiasi komunitas untuk dapat “memaknai” museum dengan cara mereka (komunitas).
3. Mengadakan “jaring opini public” khususnya komunitas tentang pengembangan kegiatan bersama antara komunitas dan museum.

Sasaran 2. Terwujudnya museum sebagai media pendidikan bernuansa edutainment

Sasaran ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan antara lain : Pembuatan Profil Museum, Pembuatan Foto Virtual Museum, Pembuatan sistem informasi museum, Pembuatan Visualisasi Koleksi Museum, Revitalisasi Museum Benteng Vredeburg tahun 2013, Penyempurnaan Tata Pameran In-Door dan Out Door, Pameran Keliling di Kabupaten Kulon Progo, Pameran Bersama Di Jawa Barat (Garut), Pameran Bersama Di Jawa Tengah (Karanganyar), Pameran 100 tahun purbakala, Pameran Bersama Barahmus DIY, Gelar Budaya Nasional di Kendari, dan Pameran Museum Keliling di Mall.

Adapun pencapaian sasaran strategis tersebut diukur dengan pencapaian target indikator kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
2	3	4	5
Jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan pendidikan di sekolah	500 Org	600 Org	120.00
Jumlah pengunjung pameran museum	250,000 Org	258,000 Org	103.20

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa indikator jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan pendidikan di sekolah berada di atas target, yaitu 600 orang. Padahal targetnya hanya 500 orang. Demikian pula untuk indikator jumlah pengunjung pameran tetap museum berada di atas target yaitu 258.000 orang, padahal targetnya hanya 250.000 orang.

- a. Jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan pendidikan di sekolah

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Masih ada pemahaman bagi siswa, bahwa belajar sejarah tidak ada manfaatnya.
2. Jam pelajaran sejarah di sekolah semakin berkurang dan hanya terkesan sebagai mata pelajaran tambahan saja, dan dianggap tidak berbobot.
3. Materi informasi sejarah, kurang terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Informasi sejarah dikemas melalui media-media digital yang menarik (dengan layar sentuh misalnya).
2. Menyajikan media interaktif bagi siswa untuk menjadikan belajar sejarah memiliki kesan, misalnya melalui game-game sejarah.
3. Menciptakan suasana museum menjadi nyaman bagi pengunjung (khususnya pelajar) untuk dapat menikmati pameran yang sebagian besar menginformasikan tentang sejarah perjuangan.

- b. Jumlah pengunjung pameran museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Masih adanya kesan bahwa museum hanya merupakan tempat barang rongsokan yang pengap, kotor dan menakutkan.
2. Kegiatan museum / atraksi museum yang monoton, sehingga membosankan pengunjung.
3. Tata pameran museum yang statis (itu-itulah saja) menjadikan museum terkesan mati, tidak ada kemajuan dari waktu ke waktu.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Melakukan pembenahan museum, berupa revitalisasi museum.
2. Menyediakan wahana apresiasi pengunjung museum baik berupa game museum, media interaktif lainnya maupun sarana hiburan (musik, sepeda antik, kafe, maupun souvenir shop).
3. Menyusun program pameran temporer museum yang dilakukan secara berkala dengan mnnggandeng komunitas-komunitas yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya.

Sasaran 3. Terwujudnya museum sebagai wahana apresiasi masyarakat terhadap aspek sejarah dan budaya bangsa

Sasaran ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan antara lain : Travel dialog, Talkshow Museum Melalui Radio (10 kali), Publikasi Museum Melalui Acara TV (2 kali), Seminar Sejarah dan Museum, Kemah budaya, Museum Masuk Sekolah, Field study, Karnaval Museum, Publikasi Melalui Pemasangan Stiker Di Kendaraan Umum, Pembuatan souvenir, Vredeborg Fair, Museum Perjuangan Expo, Lomba Lukis dan Mewarnai, dan Lomba Marching.

Adapun pencapaian sasaran strategis tersebut diukur dengan pencapaian target indikator kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
2	3	4	5
Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi museum	1,900 Org	1,800 Org	94.74
Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan publikasi museum	8,500 Org	8,500 Org	100.00
Jumlah masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan museum	250 Org	250 Org	100.00
Jumlah masyarakat peserta lomba di museum	1,750 Org	1,600 Org	91.43

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa indikator jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi museum berada di bawah target yaitu 1.800 orang, padahal targetnya adalah 1.900 orang. Indikator yang lainnya sesuai dengan target yaitu jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan publikasi museum dengan target 8.500 orang, jumlah masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan museum dengan target 250 orang. Sedangkan jumlah masyarakat peserta lomba di museum berada di bawah target yaitu 1.600 orang, padahal targetnya adalah 1.750 orang.

a. Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Pemilihan waktu yang kurang tepat sehingga banyak masyarakat yang waktunya bersamaan dengan kegiatan lain.
2. Pengemasan materi sosialisasi kurang menarik masyarakat.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Mencermati kalender pendidikan, dan bulan-bulan khusus seperti bulan puasa, hari lebaran, dan adanya even-even besar di tempat penyelenggaraan.
2. Mengemas acara pada sosialisasi museum sehingga lebih menarik misalnya diselengi dengan kegiatan lomba, pameran, pentas seni maupun kegiatan lain yang “fun oriented”.

b. Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan publikasi museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Pemilihan waktu yang kurang tepat sehingga banyak masyarakat yang waktunya bersamaan dengan kegiatan lain.
2. Pengemasan materi publikasi kurang menarik masyarakat.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Mencermati kalender pendidikan, dan bulan-bulan khusus seperti bulan puasa, hari lebaran, dan adanya even-even besar di tempat penyelenggaraan.
2. Mengemas acara pada publikasi museum sehingga lebih menarik misalnya diselengi dengan kegiatan lomba, pameran, pementasan maupun kegiatan lain yang “fun oriented”.

c. Jumlah masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan museum

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Kegiatan yang diadakan kurang menarik masyarakat untuk dapat berpartisipasi di dalamnya.
2. Masyarakat kurang memahami makna keberadaan museum sehingga kurang bisa “mengambil peluang” untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan museum.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Museum memprogramkan kegiatan-kegiatan yang memiliki potensi pelibatan publik untuk mencapai visi dan misi museum, misalnya melalui pameran bersama komunitas.

2. Membuka saresahan atau “ngobrol bareng “ bersama komunitas dan masyarakat tentang Museum Benteng Vredeburg dan wacana pemanfaatannya ke depan dengan pelibatan publik sebagai mitra museum.

d. Jumlah masyarakat peserta lomba

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Kurangnya sosialisasi kegiatan sehingga tidak banyak masyarakat yang tahu akan kegiatan lomba di museum.
2. Kegiatan serupa yang diadakan berulang-ulang tanpa ada modifikasi menjadi kegiatan yang menjemukan dan berpotensi tidak mendapatkan perhatian publik.
3. Sering kali kegiatan lomba di museum bersamaan pelaksanaannya dengan kegiatan di tempat lain dengan materi lomba yang sama, sehingga peserta lomba di museum tidak maksimal dari segi kuantitas.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Museum meningkatkan publikasi kegiatan melalui media cetak maupun elektronik.
2. Kegiatan lomba dikemas dengan kegiatan hiburan yang tidak menjemukan, khususnya untuk lomba yang melibatkan anak-anak.
3. Mengemas lomba menjadi pertunjukan, yang dapat memiliki nilai lebih sebagai atraksi museum.

Sasaran 4. Terwujudnya museum sebagai sumber informasi sejarah

Sasaran ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan antara lain : Reinventarisasi koleksi, Pengkajian Materi Pameran Tetap Museum, Pengkajian Koleksi Diorama Dapur Umum Di Daerah Gerilya, Observasi Koleksi, Survey Koleksi, Kajian Observasi Rangka Atap Benteng Vredeburg, Penyelenggaraan Perpustakaan, Penyusunan Naskah Informasi, dan Pencetaan / Penerbitan / Penggandaan.

Adapun pencapaian sasaran strategis tersebut diukur dengan pencapaian target indikator kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
2	3	4	5
Jumlah masyarakat yang memanfaatkan referensi hasil kajian/terbitan museum	14,000 Org	14,200 Org	101.43

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa indikator jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan ilmu pengetahuan (khususnya sejarah) berada diatas target, yaitu 14.200 orang, padahal targetnya adalah 14.000 orang.

a. Jumlah masyarakat yang memanfaatkan referensi hasil kajian / penerbitan museum.

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Hasil kajian / hasil penerbitan masih lemah dalam pendistribusian.
2. Masih banyak hasil kajian yang dilakukan oleh museum yang belum diterbitkan.
3. Belum terdapat katalog kajian museum dan apa hasil kajian apa saja yang dapat diakses oleh masyarakat.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Memanfaatkan komunitas (komunitas sepeda binaan museum) untuk mendistribusikan hasil terbitan maupun kajian ke sekolah-sekolah sambil kegiatan bersepeda.
2. Memasang atau mencantumkan naskah-naskah hasil kajian museum di perpustakaan museum untuk dapat dimanfaatkan oleh pengunjung perpustakaan.

Sasaran 5. Meningkatnya layanan perkantoran museum terhadap masyarakat

Sasaran ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan antara lain : Pembayaran Gaji dan Tunjangan, Honor, Penyusunan Perencanaan dan Monitoring Program, Pengadaan pakaian dinas pegawai, Bimbingan Teknis, Pejabat dan panitia pengadaan, Monitoring Evaluasi, Konsultasi teknis, Jamuan kantor, Kegiatan koordinasi dalam kota, Honorarium SPIP, Keperluan sehari-hari perkantoran, Langganan Daya dan Jasa, Pemeliharaan Perkantoran, Rapat Kerja Museum, Penyusunan SOP Museum, Pengadaan perangkat komunikasi, dan Peralatan perkantoran.

Adapun pencapaian sasaran strategis tersebut diukur dengan pencapaian target indikator kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja	Target	Realisasi	%
2	3	4	5
Jumlah masyarakat yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	50 Org	55 Org	110.00
Jumlah komunitas yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	10 Kom	15 Kom	150.00

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa indikator jumlah masyarakat yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan melebihi target, yaitu 55 orang. Padahal

targetnya hanya 50 orang. Demikian pula untuk indikator jumlah komunitas yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan yaitu 15 komunitas, padahal targetnya hanya 10 komunitas.

a. Jumlah masyarakat yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan.

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Kegiatan yang tidak terkontrol berpotensi merusak bangunan museum yang telah masuk sebagai cagar budaya nasional.
2. Banyaknya kegiatan yang berpotensi melenceng dari visi dan misi museum.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Dibuat rambu-rambu yang disepakati bersama antara masyarakat pengguna dan museum untuk menjaga kelestarian bangunan museum.
2. Menyusun kriteria kegiatan yang diijinkan dan tidak diijinkan sebagai filter agar kegiatan tetap berorientasi pada misi dan visi museum.
3. Kegiatan di museum yang dilaksanakan oleh masyarakat, harus melibatkan personil museum yang berkompeten dalam bidangnya, misalnya listrik, program, maupun kehumasan museum .

b. Jumlah komunitas yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan.

Hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan indikator ini adalah :

1. Kegiatan yang tidak terkontrol berpotensi merusak bangunan museum yang telah masuk sebagai cagar budaya nasional.
2. Banyaknya kegiatan berpotensi melenceng dari visi dan misi museum.

Untuk mengatasi hal tersebut telah dilakukan cara-cara antara lain :

1. Dibuat rambu-rambu yang disepakati bersama antara masyarakat pengguna dan museum untuk menjaga kelestarian bangunan.
2. Menyusun kriteria kegiatan yang diijinkan dan tidak diijinkan sebagai filter agar kegiatan tetap berorientasi pada misi dan visi museum.
3. Kegiatan di museum yang dilaksanakan oleh masyarakat, harus melibatkan personil museum yang berkompeten dalam bidangnya, misalnya listrik, program, maupun kehumasan museum .

B. Akuntabilitas Keuangan

Akuntabilitas keuangan menyajikan perbandingan antara tingkat capaian kinerja sasaran strategis dengan realisasi anggaran yang digunakan. Hal itu dapat dijelaskan melalui tabel berikut :

Sasaran Strategis	Indikator Kinerja	Target	Program / Kegiatan	Anggaran	Realisasi	%
1	2	3	4	5	6	7
Terwujudnya peran museum sebagai pelestari benda-benda peninggalan sejarah	Jumlah Masyarakat yang memanfaatkan koleksi museum	50 Org	Konservasi Preventif	60,000,000	59,561,000	99.27
	Jumlah komunitas yang memanfaatkan koleksi museum	5 Kom	Konservasi Kuratif Diorama	55,000,000	55,000,000	100.00
			Konservasi Kuratif Koleksi Realia	60,000,000	60,000,000	100.00
			Konservasi Kuratif Monumen Serangan Umum 1 Maret	55,000,000	54,078,000	98.32
			Pengadaan Koleksi Museum	85,000,000	82,750,000	97.35
			Pengadaan Perangkat Pengolah Data Dan Komunikasi	189,000,000	188,518,000	99.74
			Pengadaan perangkat pengolah dokumen	50,500,000	50,500,000	100.00
			Peralatan laboratorium	28,400,000	27,450,000	96.65
			Penyelenggaraan dokumentasi	20,250,000	18,480,000	91.26
Terwujudnya museum sebagai media pendidikan bernuansa edutainment	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan fasilitas museum untuk pengembangan pendidikan di sekolah	500 Org	Pembuatan Profil Museum	190,000,000	188,635,000	99.28
			Pembuatan Foto Virtual Museum	185,000,000	183,000,000	98.92
			Pembuatan sistem informasi museum	89,890,000	88,000,000	97.90
			Pembuatan Visualisasi Koleksi Museum	60,000,000	59,500,000	99.17
	Jumlah pengunjung pameran museum	250,000 Org	Revitalisasi Museum Benteng Vredeburg tahun 2013	6,334,850,000	5,369,690,000	84.76
			Penyempurnaan Tata Pameran In-Door dan Out Door	4,001,531,000	344,312,000	91.40

			Pameran Keliling di Kabupaten Kulon Progo	63,699,000	60,668,000	95.24
			Pameran Bersama Di Jawa Barat (Garut)	80,429,000	72,553,000	90.21
			Pameran Bersama Di Jawa Tengah (Karanganyar)	70,169,000	54,232,000	77.29
			Pameran 100 tahun purbakala	66,179,000	59,229,000	89.50
			Pameran Bersama Barahmus DIY	48,083,000	42,678,000	88.76
			Gelar Budaya Nasional di Kendari	139,232,000	55,649,000	39.97
			Pameran Museum Keliling di Mall	303,000,000	288,260,000	95.14
Terwujudnya museum sebagai wahana apresiasi masyarakat terhadap aspek sejarah dan budaya bangsa	Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi museum	1,900 Org	Travel dialog (3 kali)	46,200,000	38,567,000	83.48
			Talkshow Museum Melalui Radio (10 kali)	63,275,000	62,600,000	98.93
			Publikasi Museum Melalui Acara TV (2 kali)	38,771,000	23,722,000	61.18
			Seminar Sejarah dan Museum	67,541,000	63,379,000	93.84
			Kemah budaya	186,750,000	158,604,000	84.93
			Museum Masuk Sekolah	67,554,000	66,754,000	98.82
			Field study	43,810,000	43,810,000	100.00
	Jumlah masyarakat yang terlibat dalam kegiatan publikasi museum	8,500 Org	Karnaval Museum	40,935,000	40,098,000	97.96
			Publikasi Melalui Pemasangan Stiker Di Kendaraan Umum	36,000,000	36,000,000	100.00
			Pembuatan souvenir	50,000,000	50,000,000	100.00

	Jumlah masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan museum	250 Org	Vredeburg Fair	198,000,000	197,000,000	99.49
			Museum Perjuangan Expo	190,039,000	188,075,000	98.97
	Jumlah masyarakat peserta lomba di museum	1,750 Org	Lomba Lukis dan Mewarnai	44,576,000	35,945,000	80.64
			Lomba Marching Band	46,500,000	40,575,000	87.26
Terwujudnya museum sebagai sumber informasi sejarah	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan referensi hasil kajian/terbitan museum	14,000 Org	Reinventarisasi koleksi	19,500,000	19,500,000	100.00
			Pengkajian Materi Pameran Tetap Museum	36,250,000	8,480,000	23.39
			Pengkajian Koleksi Diorama Dapur Umum Di Daerah Gerilya	23,350,000	10,331,000	44.24
			Observasi Koleksi	13,000,000	8,928,000	68.68
			Survey Koleksi	21,250,000	18,090,000	85.13
			Kajian Observasi Rangka Atap Benteng Vredeburg	20,750,000	19,678,000	94.83
			Perpustakaan	30,000,000	16,766,000	55.89
			Penyusunan Naskah Informasi	24,000,000	16,000,000	66.67
			Pencetaan / Penerbitan / Penggandaan	372,500,000	343,800,000	92.30
Meningkatnya layanan perkantoran museum terhadap masyarakat	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	50 Org	Gaji dan Tunjangan	3,702,783,000	3,544,466,000	95.72
	Jumlah komunitas yang memanfaatkan museum sebagai ajang kegiatan	10 Kom	Honor	142,920,000	142,920,000	100.00
			Penyusunan Perencanaan dan Monitoring Program	185,670,000	143,412,000	77.24

			Pengadaan pakaian dinas pegawai	16,590,000	16,590,000	100.00
			Bimbingan Teknis	128,360,000	10,275,000	8.00
			Pejabat dan panitia pengadaan	39,140,000	19,640,000	50.18
			Monitoring Evaluasi	4,500,000	3,000,000	66.67
			Konsultasi teknis	301,120,000	172,457,000	57.27
			Jamuan kantor	35,000,000	16,971,000	48.49
			Kegiatan koordinasi dalam kota	30,000,000	24,600,000	82.00
			Honorarium SPIP	9,600,000	6,400,000	66.67
			Keperluan sehari-hari perkantoran	409,660,000	356,812,000	87.10
			Langganan Daya dan Jasa	484,090,000	344,340,000	71.13
			Pemeliharaan Perkantoran	1,853,129,000	1,308,851,000	70.63
			Rapat Kerja Museum	73,150,000	64,440,000	88.09
			Penyusunan SOP Museum	36,906,000	36,762,000	99.61
			Pengadaan perangkat komunikasi	18,100,000	17,700,000	97.79
			Peralatan perkantoran	115,050,000	115,050,000	100.00
Jumlah				21,501,531,000	18,627,038,000	86.63