



KEMENTERIAN KOORDINATOR
BIDANG PEREKONOMIAN
REPUBLIK INDONESIA

THE GOVERNMENT'S POLICY TO SEIZE THE MOMENTUM OF DISRUPTIVE ECONOMY

RUDY SALAHUDDIN

Deputi Menteri Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif,
Kewirausahaan, dan Daya Saing KUKM

Airlangga International Conference on Economics and Business
SURABAYA, 25 OKTOBER 2018

D1

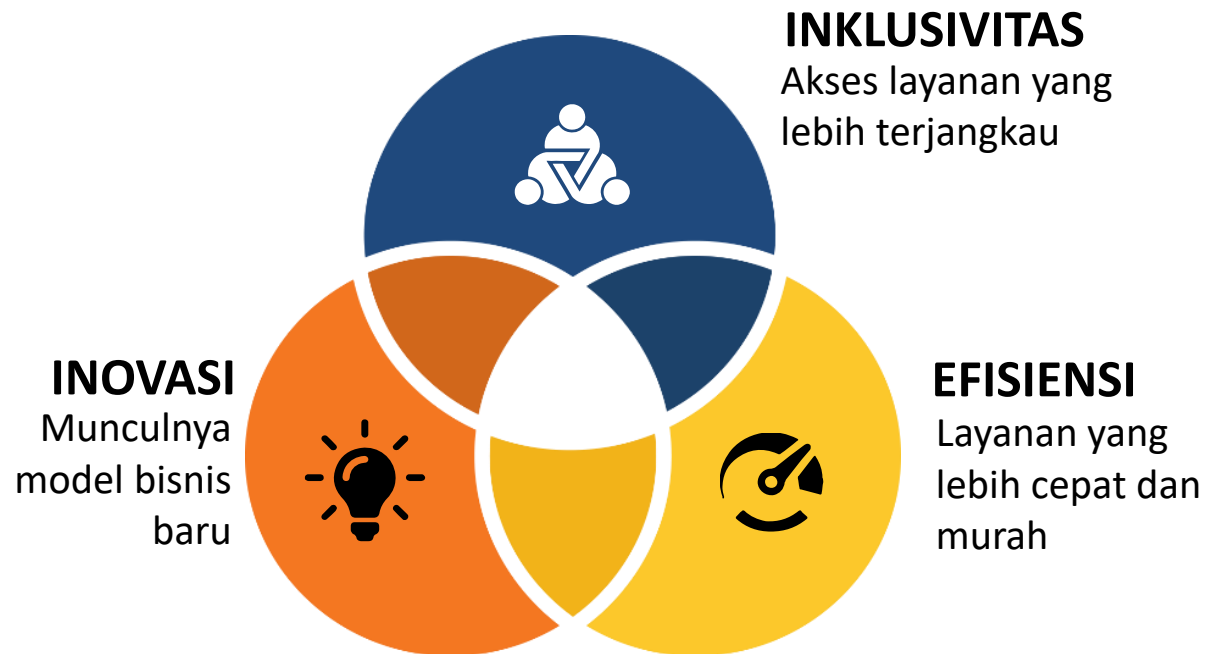
DIGITAL DAN PEMANFAATANNYA



 Perkembangan dan pemanfaatan digital sudah menjadi keniscayaan.

 Di satu sisi, digital membawa manfaat dan membuka luas peluang bagi suatu negara untuk melakukan *leap-frog*. Di sisi lain, digital juga membawa tantangan akibat perubahan yang ditimbulkannya.

MANFAAT DIGITAL



TANTANGAN DIGITAL



CONTROL

Ekonomi digital yang mengendalikan masyarakat



INEQUALITY

Otomatisasi yang mengancam tenaga kerja



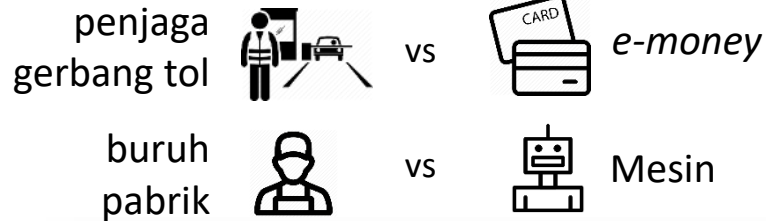
CONCENTRATION

Kompetisi yang tidak sehat

DAMPAK PEMANFAATAN DIGITAL [2|3]

TANTANGAN

penggantian peran manusia oleh mesin (otomasi)



PELUANG



65% Siswa SD saat ini akan bekerja dengan jenis pekerjaan yang belum ada saat ini¹



Kebutuhan dan permintaan yang tinggi terhadap **digital talent**

PERMASALAHAN TENAGA KERJA²

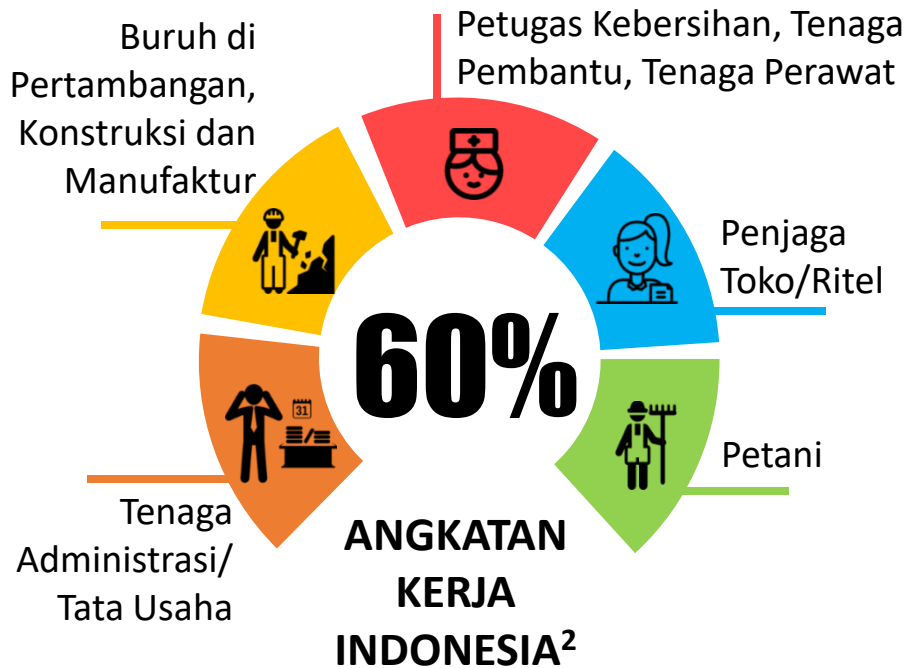
01

Ketersediaan TK saat ini belum memenuhi kebutuhan industri

02

Skill SDM masih terbatas dan belum berkualitas

KONDISI TENAGA KERJA INDONESIA



Distribution of employment at risk of automation in Indonesia
(International Labor Organisation, 2016)

56%

High Risk

35%

Medium Risk

9%

Low Risk



Angkatan kerja pada tahun 2017 sebesar 128,06 juta orang (66,67%), dan diproyeksikan tumbuh rata-rata 0,7% per tahun³



Pengangguran didominasi lulusan⁴:
SMK : 11,41%
SMA : 8,29%

DAMPAK PEMANFAATAN DIGITAL [3|3]

TRANSPORTASI: GO-JEK¹

14 bulan pertama
(setelah *launching*)

► **+70 juta** aplikasi
ter-download

► **+100 juta** order
terselesaikan (15 juta
order Go-Food)



Jumlah *Driver*

↑ **+250 ribu** (Des 2015)
600 (Des 2014)

125 Go-Food Partner
► (80 Ribu adalah UKM)

**Beroperasi di 25
kota²**



Integrasi 17² bentuk bisnis dalam satu platform:

Transportasi, belanja, pengantaran makanan, kurir, jasa
pembayaran, jasa tertentu (*pijat, salon, cleaning, dll*)

SOSIAL IMPACT

- **80 ribu driver** pertama kali terkoneksi internet
- **250 ribu driver** memiliki akun bank
- **83% driver** merasa hidupnya lebih sejahtera
- Pendapatan **driver meningkat 10%** setelah bergabung Go-Jek
- Pendapatan **UKM (Partner Go-Food) meningkat 10-20%**

**Go-Jek turut berkontribusi dalam pengurangan angka
pengangguran (6,18% menjadi 5,61%)³**

MARKETPLACE: TOKOPEDIA¹

► **+ 1 juta merchant**
(2900 kecamatan
di Indonesia)

► **+ 6 juta
transaksi**
per bulan

► **± 20 juta produk**
terjual ke 5600 kecamatan
di Indonesia



tokopedia

SOSIAL IMPACT

- Efisiensi logistik (memotong jalur distribusi/tengkulak)
- Mendorong inklusi keuangan – kerjasama dengan Bank dan *Fintech* untuk memberikan pinjaman kepada *merchant*
- *Merchant* yang tergabung menciptakan lapangan kerja baru di sekitarnya

MARKETPLACE: REGOPANTES⁴



- **854 Petani** terakses
- **4525 Konsumen**
- **+ 5000 aplikasi
ter-download**

SOSIAL IMPACT

- Mempertemukan petani langsung dengan konsumen
- Meningkatkan kesejahteraan petani (**harga meningkat 2-3 kali lipat**)
- Petani terkoneksi dengan internet
- Petani memiliki akun bank: kesempatan kredit produksi tani, di antaranya KUR BNI

02

TANTANGAN PENGELOLAAN DISRUPSI

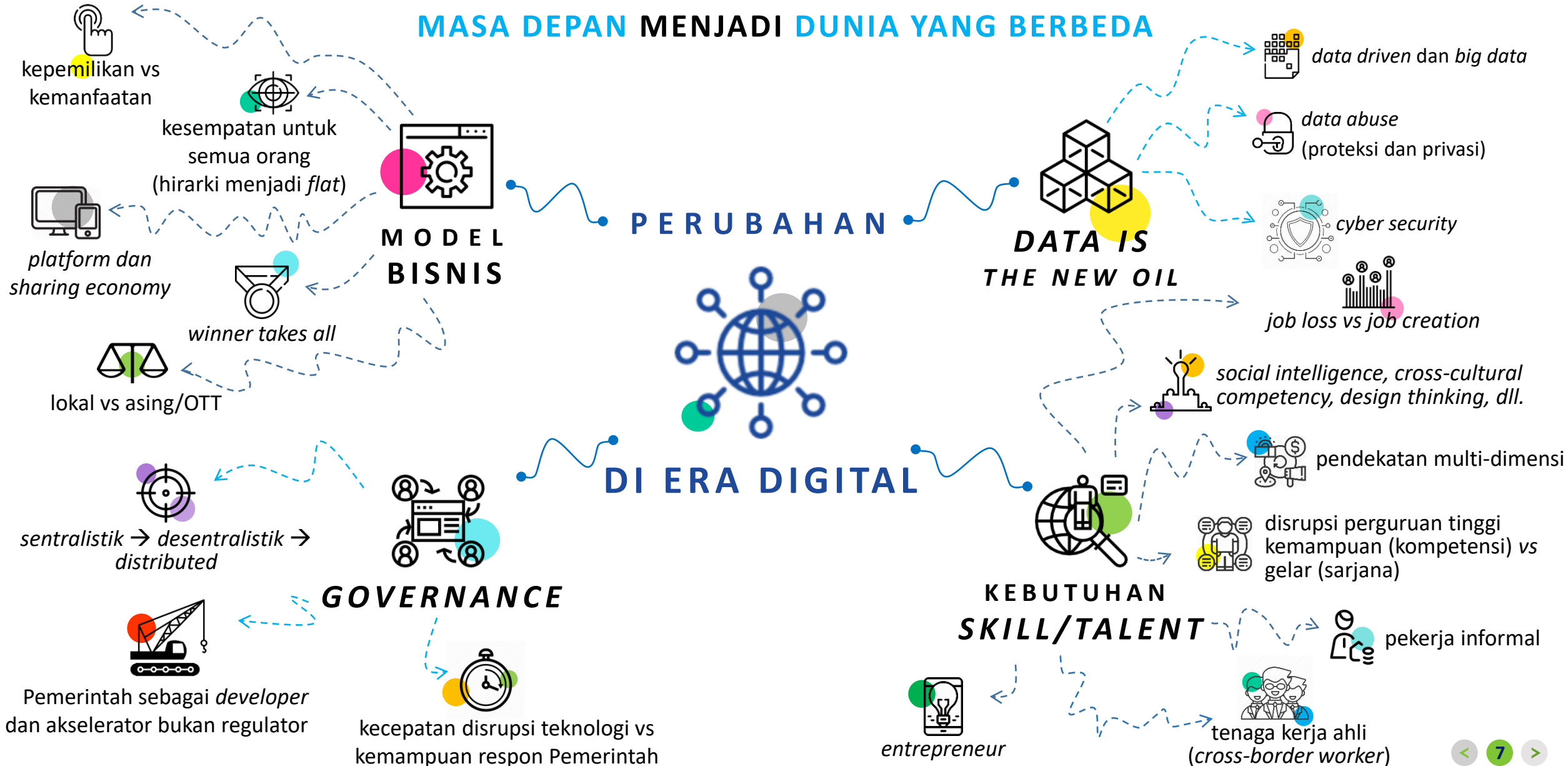


PERUBAHAN DI ERA DIGITAL



KEMENTERIAN KOORDINATOR
BIDANG PEREKONOMIAN
REPUBLIK INDONESIA

PESATNYA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MENGUBAH MASA DEPAN MENJADI DUNIA YANG BERBEDA



ADAPTASI PERKEMBANGAN DIGITAL



PEMBANGUNAN BERBASIS DATA

Pada era *digital economy 2.0* data merupakan sumber daya baru. Data sebagai basis penyusunan kebijakan yang adaptif dan pengembangan ekosistem digital.



TIDAK PERLU MENDIKOTOMIKAN BISNIS *ONLINE* DENGAN *OFFLINE* karena *online* dan *offline* dapat saling berkolaborasi untuk memperoleh lebih banyak manfaat.

ADAPTASI DENGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

Pemerintah, bisnis, dan masyarakat harus mampu menyikapi dan beradaptasi. Diperlukan perubahan pola pikir*



PEMERINTAH HARUS BERKOLABORASI DENGAN INDUSTRI

Bentuk interaksi dan kolaborasi ke depan akan berubah
Sentralisasi >> Desentralisasi >> Distribusi



*** PERUBAHAN POLA PIKIR ADAPTIF:**



Facing the future



Pay attention to young people



Global view



Encourage innovation



Inclusive development



INFRASTRUKTUR TIK
DAN KEAMANAN SIBER

LOGISTIK

INFRASTRUKTUR
PEMBAYARAN

ADOPSI

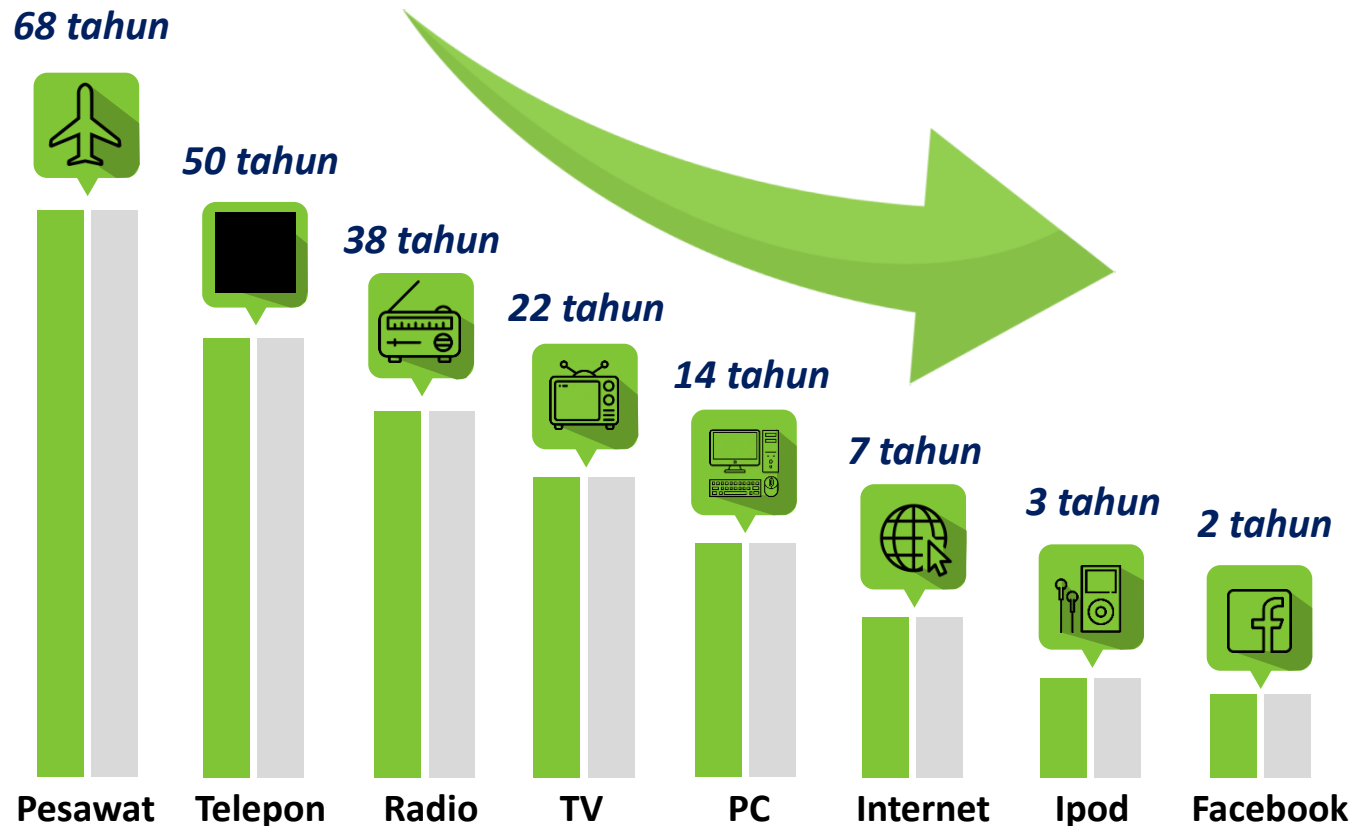
- ▶ Konten
- ▶ Inovasi

HUMAN CAPITAL/SKILL

KEBIJAKAN DAN REGULASI

01

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL YANG SANGAT CEPAT



02

PEMAHAMAN DIGITAL YANG TEPAT

Digital merupakan hal baru. Untuk memahaminya, diperlukan data agar dapat dibentuk profil industri.

Sebagai contoh:

Penentuan KPI pengembangan *e-commerce* bergerak dari nilai transaksi menjadi jumlah UMKM dan produk lokal

03

TINGKAT PEMAHAMAN DIGITAL DI ANTARA INSTANSI PEMERINTAH

Tingkat pemahaman yang belum sama antara instansi pemerintah menyebabkan penyusunan kebijakan dan peraturan berjalan tidak seimbang

PEMERINTAH DITUNTUT UNTUK LEBIH BERPERAN SEBAGAI FASILITATOR DAN AKSELERATOR YANG MEMBERIKAN RUANG TUMBUH DARIPADA REGULATOR YANG MEMBATASI RUANG



Pemerintah perlu **memahami lanskap, ekosistem, dan dinamika industri** terlebih dahulu, sebelum mengeluarkan peraturan.



Kebijakan/peraturan perlu dikembangkan dengan **pendekatan "norma" dan bukan "standar"** yang akan cepat berubah.



Kebijakan/peraturan perlu **memberi ruang bagi inovasi** dan kepastian hukum.

NORMA

KEBIJAKAN

EKONOMI

DIGITAL

INDONESIA



Equal playing field dan persaingan usaha yang sehat



Mendorong inovasi



Berorientasi pada kepentingan nasional



Manfaat bagi pelaku usaha lokal



Inklusif

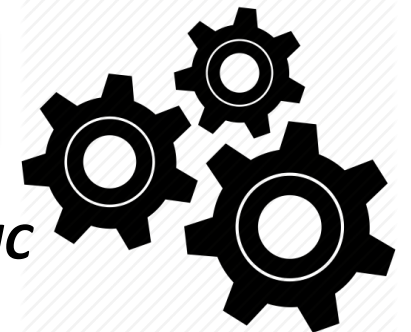
SIFAT

KEBIJAKAN

LIGHT

DYNAMIC

ADAPTIVE



03

KEBIJAKAN PEMERINTAH



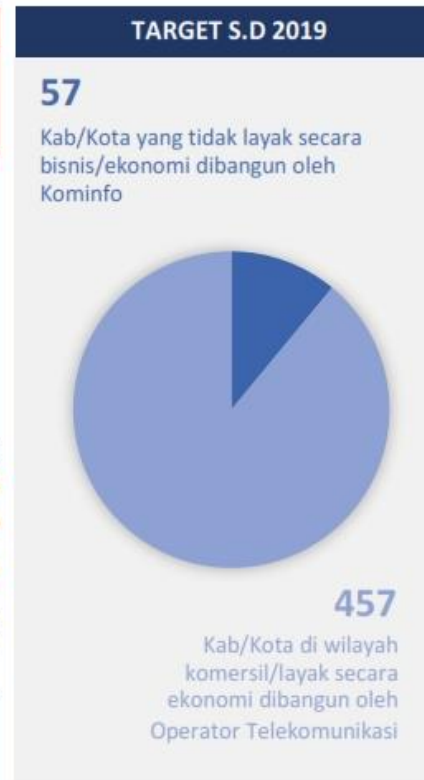
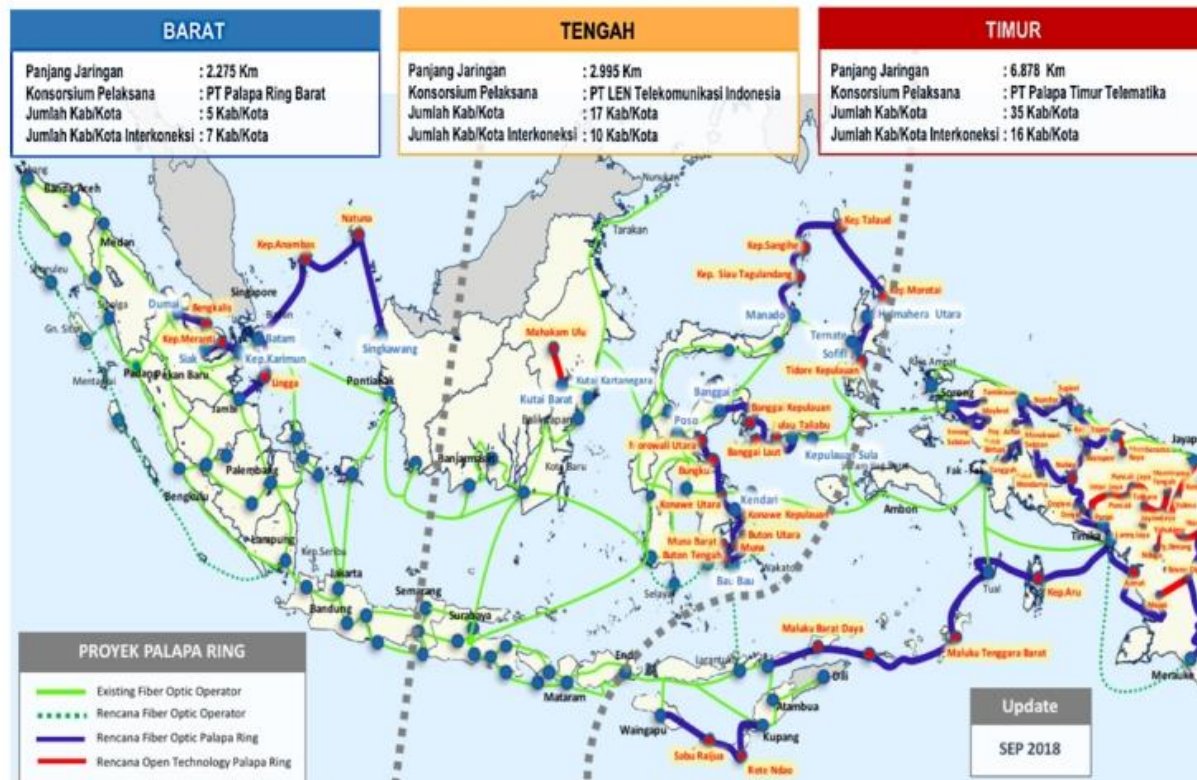
Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan prasyarat bagi pengembangan dan pemanfaatan digital

LANGKAH PERCEPATAN YANG DIAMBIL ANTARA LAIN:

- Proyek Palapa Ring (*ongoing*)
- Penataan spektrum frekuensi (*ongoing*)
- Pembangunan BTS di daerah perdesaan (*ongoing*)
- Pembangunan satelit *broadband* (rencana)

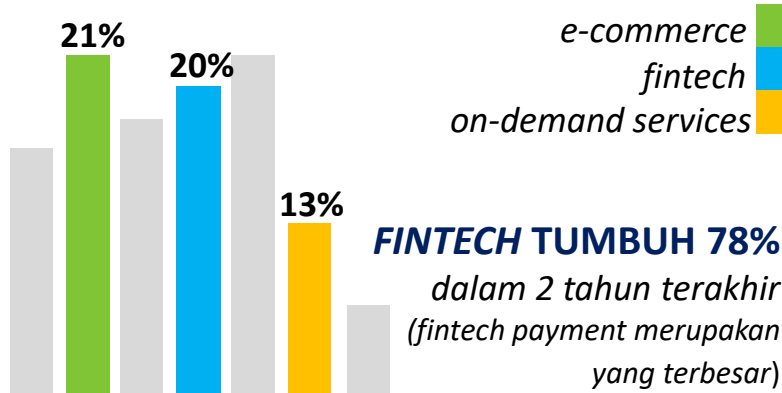
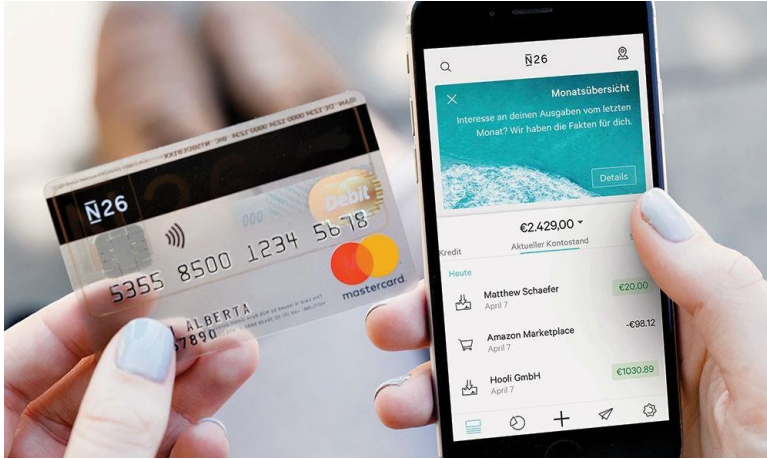
PALAPA RING

Merupakan pembangunan jaringan nasional *backbone* pita lebar (*broadband*) serat optik melalui infrastruktur *broadband* yang distruktur sebagai *Public-Private Partnership* (PPP)/Kerjasama Pemerintah Badan Usaha (KPBU) dan merupakan proyek PPP pertama di sektor telekomunikasi dengan Pemerintah berperan menyediakan penjaminan sehingga pada Tahun 2019, 514 kabupaten/kota di Indonesia terjangkau oleh layanan *broadband*.



INFRASTRUKTUR INKLUSI KEUANGAN

PERTUMBUHAN INVESTASI SEKTOR EKONOMI DIGITAL DI INDONESIA¹



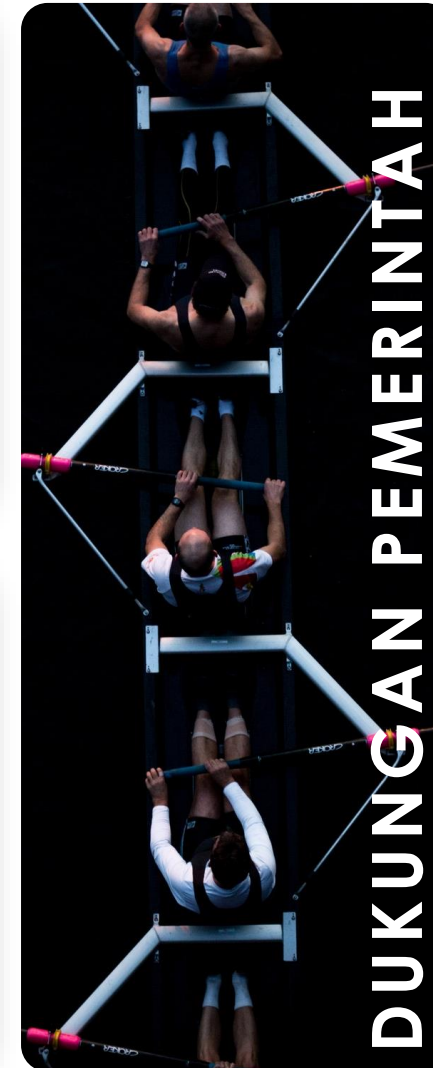
FINTECH PAYMENT DI INDONESIA²

41 perusahaan
terdaftar per 20
September 2018

FINTECH LENDING DI INDONESIA³

67 perusahaan
terdaftar per 4
September 2018

IDR 9,21 T akumulasi
jumlah pinjaman
Juli 2018
meningkat 259,36% ytd



01 REGULATORY SANDBOX

Peraturan Anggota Dewan Gubernur
No.19/14/PADG/2017 Ruang Uji Coba Terbatas
(Regulatory Sandbox) Teknologi Finansial

02 LENDING

POJK NO. 77/POJK.01/2016
Layanan Pinjam Meminjam
Uang Berbasis Teknologi
Informasi

POJK NO. 13/POJK.02/2018
Inovasi Keuangan Digital di
Sektor Jasa Keuangan

03 PAYMENT

PBI NO. 19/12/PBI/2017
Penyelenggaraan Teknologi
Finansial

KEBIJAKAN PLB E-COMMERCE



PMK No.28/PMK.04/2018
tentang Perubahan atas PMK
No. 272/PMK.04/2015
tentang Pusat Logistik Berikat

Perdirjen Bea Cukai No.
PER-11/BC/2018
tentang Tata Laksana PLB

MANFAAT YANG DIHARAPKAN



**Indonesia dapat
menjadi *regional hub***

Gudang-gudang logistik yang berada di negara lain diharapkan dapat berpindah ke Indonesia sehingga PLB ini dapat dimanfaatkan untuk melakukan penjualan di wilayah ASEAN.



**PLB dapat mendukung
ekspor produk Indonesia**

POKOK PENGATURAN **KEBIJAKAN PLB E-COMMERCE**

PLB *e-Commerce* adalah PLB untuk menimbun barang yang penjualannya dilakukan melalui *platform e-commerce*

Platform e-commerce harus dapat diakses oleh Ditjen Bea Cukai untuk kepentingan pemeriksaan, dan bersedia dilakukan audit kepatuhan dan cukai

Barang dari *PLB e-Commerce* tidak mendapatkan **pembebasan bea masuk** sesuai ketentuan mengenai impor barang kiriman

PELAKU PLB



PDPLB*



Pengusaha PLB



Penyelenggara PLB

* Pengusaha di PLB merangkap Penyelenggara PLB

ADOPSI-LITERASI DIGITAL

ADOPSI DILAKUKAN OLEH



PENETRASI INTERNET¹
54.68% | 143.26 juta jiwa



LEVEL PEMANFAATAN
TEKNOLOGI OLEH UKM²

- 36%** | *UKM offline*
- 37%** | *basic online business*
UKM yang memiliki akses internet
- 18%** | *middle online business*
UKM menggunakan sosial media
- 9%** | *advanced online business*
UKM memanfaatkan e-commerce



PROGRAM LITERASI DIGITAL
BEKERJASAMA DENGAN
MARKETPLACE

Bersamaan dengan meningkatnya literasi digital, pemanfaatan digital diperluas ke sektor lain, seperti

AGRIBISNIS



TANTANGAN:

-  Logistik
-  Adopsi digital terbatas

DIPERLUKAN IDENTIFIKASI

INDUSTRI MASA DEPAN SERTA KEBUTUHAN
JENIS PEKERJAAN DAN KEAHLIANNYA



JANGKA PENDEK-MENENGAH

1. Menarik **highly skilled talent** dari luar Indonesia (*foreign talent* dan diaspora)
2. **Pelatihan** bekerjasama dengan pelaku industri digital
3. **Pendidikan vokasi**
4. **Program Digital Talent Scholarship Kominfo:** beasiswa pelatihan intensif



JANGKA PANJANG

1. Kurikulum vokasi dan pengajar disesuaikan dengan kebutuhan industri
2. **Kurikulum digital dan membangun budaya inovasi dari sejak pendidikan dasar**
3. Mengembangkan sistem pendidikan yang mendorong peningkatan kapasitas beberapa keahlian tertentu



DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP

Merupakan program Kominfo berupa beasiswa pelatihan intensif selama 2 bulan untuk 1.000 orang (2018). Program ini dikelola oleh Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Kementerian Kominfo

TEMA PELATIHAN:

- *Cyber Security*
- *Artificial Intelligence*
- *Cloud Computing*
- *Digital Business*
- *Big Data Analytics*

KERJASAMA DENGAN:

ITB, ITS, UGM, UI, UNPAD, dan Microsoft



01 STARTUP



BEKUP

*Workshop sebagai tahap
Pre-incubation*

1.000 START UP DIGITAL

Inkubasi start-up melalui
beberapa tahapan kegiatan:
*ignition, workshop, hacksprint,
bootcamp, incubation*



NEXTICORN

*matching startup dengan
investor untuk missing
middle/series B*



02 SMEs



PROGRAM

sumber daya manusia | perizinan |
akses pendanaan | pasar |
logistik | pengembangan produk



REGULATIONS AS ENABLER

- RPP tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
- Revisi PP No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik



K/L DAN OTORITAS

Kemenko Perekonomian; Kemenkeu;
Kemkop UKM; Kemendag; Kemenperin;
Kemkominfo; Bekraf, Bank Indonesia



MITRA: MARKETPLACE



03 EKSPOR



DUKUNGAN EKSPOR

- Menentukan produk unggulan lokal
- Mengkurasi *middle size companies* untuk melakukan ekspor



KERJASAMA DENGAN GLOBAL PLATFORM

Ongoing: Alibaba (Tmall)

mengikutsertakan 5 produk pada Singles Day Event (11.11)

Platform lainnya yang dapat digunakan untuk ekspor produk Indonesia:

- **BtoB:** Alibaba, Etsy, *owned-website*
- **CtoC (retail):** Ebay, Amazon, Etsy, Aliexpress, *owned-website*



**DEPUTI MENTERI BIDANG KOORDINASI EKONOMI KREATIF,
KEWIRAUSAHAAN, DAN DAYA SAING KUKM**

KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEREKONOMIAN

Jl. Medan Merdeka Barat No.7, Jakarta Pusat 10110

Telp.: 021-34832585 | Fax.: 021-34832630 |

e-mail: spnbe@ekon.go.id | ekraf@ekon.go.id

<https://www.ekon.go.id>

Twitter: @deputi4ekon | @Perekonomian_RI

