

**BERANI
JUJUR,
HEBAT!**

Sekretariat Ditjen Aplikasi Informatika
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Jl. Medan Merdeka Barat No.9
Jakarta 10110



LAPORAN

TAHUNAN 2019

**Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
Kementerian Komunikasi dan Informatika**



LAPORAN TAHUNAN
DIREKTORAT JENDERAL APLIKASI INFORMATIKA



Sekretariat Ditjen Aplikasi Informatika
Kementerian Komunikasi Dan Informatika
Tahun 2019



SAMBUTAN

Dirjen Aplikasi Informatika

Atas berkat rahmat Tuhan yang Maha Esa, buku Laporan Tahunan (Laptah) Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dapat diselesaikan. Laporan Tahunan (LAPTAH) adalah laporan tahunan yang wajib dibuat oleh Kementerian selaku pelaksana program yang telah ditetapkan melalui Rencana Strategis per tahun.

Laporan tahunan merupakan salah satu bentuk publikasi hasil kerja instansi pemerintah. Dengan adanya publikasi tersebut diharapkan selanjutnya dapat diidentifikasi masukan-masukan yang berguna bagi pengembangan program dan kegiatan serta efisiensi dan efektivitas pada masa yang akan datang.

Disadari bersama bahwa untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat diperlukan komitmen, kerja keras, kerja cerdas dan kerja sama yang dilakukan secara efektif dan efisien. Untuk itu, kami mengapresiasi berbagai upaya yang telah dilakukan dalam rangka mewujudkan beberapa program yang dicanangkan Presiden Republik Indonesia melalui Nawacita.

Kedepannya, diharapkan semakin banyak program dan kegiatan di lingkungan Ditjen Aptika yang dapat memberikan manfaat kepada masyarakat. Kami juga berharap agar buku Laporan Tahunan ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan bahan evaluasi program kegiatan yang akan datang. Atas peran serta dan kerja sama seluruh jajaran civitas Ditjen Aptika yang telah melaksanakan tugas dan fungsi yang diemban, diucapkan terima kasih.

Jakarta, Juni 2020
Direktur Jenderal Aplikasi Informatika,

Semuel A Pangerapan



Kata Pengantar

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat-Nya, akhirnya buku Laporan Tahunan (Laptah) Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dapat diselesaikan.

Laptah merupakan gambaran kinerja yang dicapai oleh suatu instansi pemerintah atas pelaksanaan program dan kegiatan yang dibiayai APBN/APBD. Penyusunan Laporan tahunan berdasarkan siklus anggaran yang berjalan 1 tahun. Dalam pembuatan laporan tahunan suatu instansi pemerintah dapat menggambarkan besaran capaian kinerja yang dihasilkan.

Outline dari Laporan Tahunan mengelompokkan bab berdasarkan tren layanan publik, simplifikasi regulasi, dan ekonomi kerakyatan serta tugas fungsi yang berdekatan atau saling terkait. Laporan Tahunan Ditjen Aptika disusun berdasarkan 3 sub-tema yakni Regulasi, Tata Kelola Ekonomi Digital, dan Pengembangan Masyarakat Ekonomi Digital dengan tetap berpedoman pada tujuan dan sasaran strategis yang telah ditetapkan dalam Roadmap dan Renstra Ditjen Aptika 2015-2019.

Capaian unggul program Aptika antara lain sepanjang tahun 2019 sudah dilakukan pemblokiran terhadap situs bermuatan negatif sebanyak 201.315 situs. Kominfo memfasilitasi sebanyak 151.018 nelayan, kelompok nelayan maupun koperasi perikanan serta sejumlah 151.324 petani, kelompok tani tanaman pangan dan hortikultura tergabung dalam aplikasi atau menjadi Go Online. Sementara jumlah UMKM yang sudah di-online-kan oleh Kominfo bekerjasama dengan Marketplace sampai dengan tahun 2019 sebesar 17.113.220 UMKM terdata

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tahunan ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Atas partisipasi dan kerjasama seluruh civitas Ditjen Aptika sehingga buku Laporan Tahunan ini dapat diselesaikan, kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, Mei 2020
Sekretaris Ditjen Aplikasi Informatika,


Sadjan

Daftar Isi

SAMBUTAN DIRJEN APLIKASI INFORMATIKA.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PROFIL PEJABAT DITJEN APTIKA.....	iv
HIGHLIGHT DITJEN APTIKA.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Umum	1
B. Tugas, Fungsi, dan Struktur Organisasi	1
C. Sumber Daya Manusia	2
D. Anggaran.....	2
BAB II REGULASI	5
A. RUU Pelindungan Data Pribadi	5
B. Perubahan PP PSTE.....	11
C. Revisi PM 11/2018 tentang Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik.....	12
D. RPM Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik.....	12
E. RPM tentang Interoperabilitas Data dan Informasi.....	14
BAB III TATA KELOLA EKONOMI DIGITAL	21
A. Layanan Pemerintah dan Non Pemerintah.....	21
B. UMKM Go Online.....	38
C. Petani dan Nelayan Go Online.....	40
D. Gerakan Penciptaan 1000 <i>Technopreneur</i>	44
BAB IV PENGEMBANGAN MASYARAKAT EKONOMI DIGITAL	47
A. Gerakan Menuju 100 Smart City	48
B. Pengakuan PSrE	50
C. Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif	53
D. Implementasi Inisiatif Digitalisasi pada Sektor Strategis	55
E. Gerakan Nasional Literasi Digital	73
F. Fasilitasi Produk TIK Karya Anak Bangsa.....	76
G. Fasilitasi NEXT Indonesia Unicorn.....	85
BAB V DUKUNGAN LAYANAN APTIKA.....	89
A. Bantuan Hukum	89
B. Penatausahaan BMN Ditjen Aptika	89
C. Kerjasama dalam dan Luar Negeri	91

PROFIL PEJABAT DITJEN APTIKA



Direktur Jenderal Antika



Profil :

Nama: Samuel Abrijani Pangerapan, B.Sc
Tempat, Tanggal Lahir: Makassar,
27 Desember 1964

Riwayat Jabatan:

1. PT. Reyka Wahana Perkasa (Rajawali Group)
Tahun 1994-1996
2. Presiden Direktur PT. Jasnita Telekomindo,
Transpacific Group Tahun 1996-saat ini
3. Direktur Jenderal Aplikasi Informatika
Tahun 2016-saat ini

Semuel A. Pangerapan

Sekretaris Ditjen Aptika

Profil

Nama: Drs. Sadjan M.Si
Tempat, Tanggal Lahir:
Kroya, 20 September 1960

Riwayat Jabatan:

1. Direktur Pengelolaan Media Publik, Ditjen IKP tahun 2011 - 2014
2. Setditjen SDPPI Tahun 2014-2018
3. Setditjen Aptika 2018 - saat ini

Sadjan



Direktur Tata Kelola

Profil

Nama: Dra. Mariam F. Barata, M.I.Kom
Tempat, Tanggal Lahir: Jakarta, 20 Juli 1961

Riwayat Jabatan:

1. Direktur Pemberdayaan Informatika Tahun 2011-2014
2. Plt. Dirjen Aplikasi Informatika pada April 2016 - Oktober 2016
3. Sekretaris Ditjen Aptika Tahun 2014-2018
4. Direktur Tata Kelola Aptika Tahun 2018 – saat ini



Mariam F. Barata

Direktur LAIP

Profil

Nama: Bambang Dwi Anggono, S.Sos, M.Eng, CEH.
Tempat, Tanggal Lahir: Semarang, 16 Mei 1970

Riwayat Jabatan:

1. Kepala Bagian Perencanaan & Program, Setjen, Kemkominfo (2011 - 2013)
2. Kepala Sub Direktorat Aplikasi Layanan Pemerintahan, Direktorat eGovernment (2013 - 2016)
3. Kepala Sub Direktorat Infrastruktur dan Teknologi, Direktorat eGovernment (2016-2019)
4. Direktur Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (2019-Sekarang)

Bambang Dwi Anggono



Plt. Direktur Pemberdayaan Informatika

Profil

Nama: Slamet Santoso, SH, MM

Tempat, Tanggal Lahir: Surabaya, 14 November 1967

Riwayat Jabatan:

1. Kasubdit Industri Infrastruktur dan Layanan Aplikasi Informatika Tahun 2014-2016
2. Kasubdit Industri Perangkat Lunak Tahun 2016-2018
3. Kasubdit Pemberdayaan Kreatifitas Informatika Tahun 2018-Saat ini
4. Plt. Direktur Pemberdayaan Informatika Tahun 2018-saat ini

Slamet Santoso



Plt. Direktur Ekonomi Digital

Profil

Nama: Dr. Ir. I Nyoman Adhiarna, M.Eng

Tempat, Tanggal Lahir: Malang, 14 Maret 1967

Riwayat Jabatan:

1. Kepala Subdit Tatakelola Sistem Elektronik dan Ekonomi Digital, Dit. Tata Kelola, Ditjen Aptika Tahun 2016 – saat ini
2. Plt. Direktorat Ekonomi Digital, Ditjen Aptika Tahun 2019 – saat ini



I. Nyoman Adhiarna

Plt. Direktur Pengendalian Aplikasi Informatika

Profil

Nama: Drs. Anthonius Malau, M.Si

Tempat, Tanggal Lahir: Binjai, 7 Januari 1963

Riwayat Jabatan:

1. Kepala Bagian Hukum, Kerjasama, dan Organisasi Setditjen Aplikasi Telematika, Tahun 2006-2011
2. Kepala Bagian Hukum dan Kerjasama Setditjen Aptika, Tahun 2011-2018
3. Kepala Sub Direktorat Pengendalian Konten Internet, Ditjen Aptika Tahun 2018 - Saat Ini
4. Plt. Direktur Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika, Tahun 2019 - Saat ini

Anthonius Malau



HIGHLIGHT

DITJEN APLIKASI INFORMATIKA

Capaian Kinerja Aptika – 2019



Petani dan Nelayan Go Online

Terpenuhinya target Ditjen Aptika sebesar 300.000 Petani dan Nelayan Go Online dengan jumlah 151.324 Petani (100.88%) dan 151.018 Nelayan Go Online (100.68%).



UMKM Go Online

Ditjen Aptika telah meng-online-kan 39.233 UMKM di 20 Kabupaten/Kota dan 120 Pasar Rakyat dalam rangka meningkatkan awareness pentingnya pemanfaatan TIK bagi UMKM.



Gerakan 1000 Technopreneur

Kesuksesan mencapai 456 tim technopreneur yang terdiri dari 171 Startup Weekend Indonesia, 177 Startup Digital dan 108 startup kerjasama dengan mitra dalam rangka mendorong aktivasi e-commerce di Indonesia



Literasi Digital

Aptika berhasil melakukan literasi digital bagi masyarakat dengan total 36.235 peserta, dan menerbitkan 10 buku serta 3 video dengan berkolaborasi dengan 106 mitra strategis



Produk TIK Karya Anak Bangsa

Aptika berhasil memiliki capaian 30 karya TIK dan 125 prototipe Internet Of Things yang tersebar di beberapa kota di Indonesia.



Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik

Aptika memfasilitasi 3 (tiga) PSrE yang telah lulus audit dan mendapatkan status pengakuan tersertifikasi di antaranya PT Privy Identitas Digital, Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia dan PT Indonesia Digital Identity. Aptika juga memberikan pengakuan terdaftar kepada 3 PSrE seperti BSSN, PT Solusi Net Internusa dan BPPT.



Revisi PP PSTE

Aptika telah mensahkan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik



SiCantik Cloud

Aptika telah menyelesaikan pemanfaatan dan penggunaan aplikasi perijinan SiCantik Cloud oleh Pemerintah Daerah sejumlah 109 Pemda



Gerakan Smart City

Aptika telah merampungkan evaluasi implementasi smartcity tahap 1 dan 2 bagi 75 kota / kabupaten yg terpilih pada periode 2017-2018 serta pelaksanaan assessment pada 112 kota/kabupaten dalam rangka pemilihan 25 kota/kab pada periode 2019.



Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif

Aptika telah menangani 201.315 laporan konten negatif yang terdiri dari pornografi, perjudian, terorisme, SARA, hoaks, dan lain-lain. Monitoring & evaluasi sistem pemblokiran konten negatif telah dilakukan di 14 Provinsi di Indonesia

BAB I

PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. UMUM

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Aptika) telah mengalami beberapa kali perubahan struktur organisasi sebelumnya Direktorat Jenderal Aplikasi Telematika (Aptel) sesuai dengan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 25/P/M.Kominfo/7/2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Komunikasi dan Informatika yang mengatur Kedudukan, Tugas Pokok dan Fungsi serta susunan Organisasi Ditjen Aplikasi Telematika, kemudian berubah sesuai dengan Permenkominfo No. 17/PER/M.KOMINFO/10/2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika, kemudian berubah kembali sesuai Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 1 tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mengatur Kedudukan, Tugas Pokok dan Fungsi serta susunan Organisasi Ditjen Aptika. Peraturan Menteri Kominfo No. 6 tahun 2018 Tanggal 2 Agustus 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika.

B. TUGAS, FUNGSI, DAN STRUKTUR ORGANISASI

Sesuai Peraturan Presiden (Perpres) Republik Indonesia Nomor 54 tahun 2015 tanggal 4 Mei 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika menetapkan bahwa Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika) mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang Penata Kelolaan Aplikasi Informatika. Peraturan Presiden tersebut dijabarkan dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 6 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mengatur Kedudukan, Tugas Pokok dan Fungsi serta susunan Organisasi Ditjen Aptika.

1. Kedudukan

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika adalah unsur pelaksana yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri.

2. Tugas Pokok

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dipimpin oleh seorang Direktur Jenderal dengan tugas merumuskan serta melaksanakan kebijakan dan standardisasi teknis di bidang aplikasi informatika.

3. Fungsi

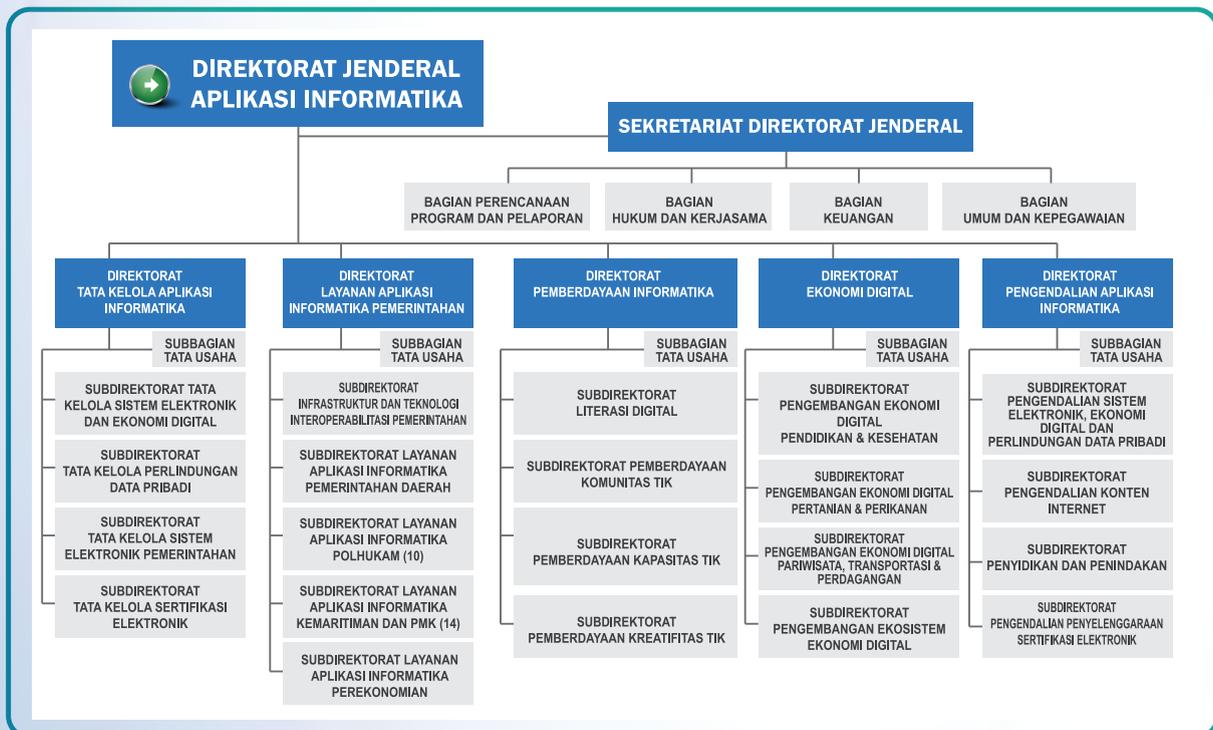
Dalam melaksanakan tugasnya Ditjen Aptika menyelenggarakan fungsi:

- a. Perumusan kebijakan di bidang aplikasi informatika;
- b. Pelaksanaan kebijakan di bidang aplikasi informatika;
- c. Penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria di bidang aplikasi informatika;
- d. Pemberian bimbingan teknis dan evaluasi di bidang aplikasi informatika;
- e. Pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika;

4. Struktur Organisasi

Untuk melaksanakan fungsi tersebut susunan organisasi Ditjen Aptika terdiri dari:

- a. Sekretariat Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Setditjen Aptika) Mempunyai tugas melaksanakan pelayanan teknis dan administrasi kepada seluruh satuan organisasi di lingkungan Ditjen Aptika.
- b. Direktorat Layanan Aptika Pemerintahan (Dit.LAIP) Mempunyai tugas melaksanakan kebijakan, pemberian bimbingan teknis dan supervisi, serta pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang layanan aplikasi informatika pemerintahan.
- c. Direktorat Tata Kelola Aptika (Dit.Takel) Mempunyai tugas melaksanakan perumusan kebijakan, penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria, pemberian bimbingan teknis dan supervisi, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang penatakelolaan aplikasi informatika, serta pencatatan intensifikasi penerimaan negara bukan pajak
- d. Direktorat Pemberdayaan Informatika (Dit. PI) Mempunyai tugas melaksanakan kebijakan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pemberdayaan informatika.
- e. Direktorat Ekonomi Digital (Dit. EDI) Mempunyai tugas melaksanakan kebijakan, dan pemantauan, evaluasi dan pelaporan di bidang ekonomi digital.
- f. Direktorat Pengendalian Aplikasi dan Informatika (Dit. Pengendalian) mempunyai tugas melaksanakan kebijakan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengendalian aplikasi informatika



C. SUMBER DAYA MANUSIA

Sampai dengan akhir Desember 2019 jumlah pegawai (PNS) Ditjen Aptika sebanyak 281 orang dengan komposisi sebagai berikut :

Jumlah PNS Ditjen Aptika

No.	Unit Kerja	Jumlah
1.	Sekretariat Ditjen	44 orang
2.	Dit LAIP	33 orang
3.	Dit Tata Kelola	27 orang
4.	Dit Pengendalian	41 orang
5.	Dit. Pemberdayaan Informatika	29 orang
6.	Dit. Ekonomi Digital	31 orang
Jumlah		205 orang

Selain PNS Ditjen Aptika juga memiliki tenaga kerja Non PNS yang terdiri dari:
Jumlah Non PNS Ditjen Aptika

No.	Unit Kerja	Jumlah
1.	Sekretariat Ditjen	26 orang
2.	Dit LAIP	22 orang
3.	Dit Tata Kelola	28 orang
4.	Dit Pengendalian	9 orang
5.	Dit. Pemberdayaan Informatika	13 orang
6.	Dit. Ekonomi Digital	9 orang
Jumlah		107 orang



Berdasarkan SPM

NO	UNIT	PAGU	REALISASI		SISA ANGGARAN		PROGNOSIS	
			Rp	%	Rp	%	Rp	%
1	SETDITJEN	54.467.297.000	52.024.653.519	95,52%	2.442.643.481	4,48%	52.265.100.000	95,96%
2	DIT PI	44.283.000.000	43.406.495.938	98,02%	876.504.062	1,98%	42.070.000.000	95,00%
3	DIT. TAKEL	19.127.320.000	18.000.829.421	94,11%	1.126.490.579	5,89%	18.242.990.900	95,38%
4	DIT. LAIP	11.070.000.000	10.709.971.698	96,75%	360.028.302	3,25%	10.531.000.000	95,13%
5	DIT. ED	25.901.000.000	23.425.531.508	90,44%	2.475.468.492	9,56%	24.614.190.000	95,03%
6	DIT. PAI	97.916.892.000	85.506.351.867	87,33%	12.410.540.133	12,67%	93.600.892.000	95,59%
TOTAL KESELURUHAN		252.765.509.000	233.073.833.951	92,21%	19.691.675.049	7,79%	241.324.172.900	95,47%

BAB II

REGULASI



BAB II REGULASI

A. RUU PELINDUNGAN DATA PRIBADI

Perlindungan data pribadi adalah hal yang krusial seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang amat pesat. Data pribadi menjadi aset/komoditas bernilai tinggi di era big data dan ekonomi digital. Di sisi lain, data pribadi merupakan hal yang harus dilindungi karena merupakan bagian dari hak asasi manusia (HAM) dan telah diamanatkan oleh konstitusi Negara Republik Indonesia melalui Undang-Undang Dasar 1945. Selain itu, semakin sering muncul berbagai kasus kebocoran dan penyalahgunaan data pribadi, misalnya skandal Cambridge Analytica dan beberapa kasus pengungkapan data pribadi pengguna *platform financial technology* (fintech) yang berbasis *peer to peer lending* di Indonesia.

Upaya perlindungan data pribadi menjadi penting untuk menjamin hak warga negara atas perlindungan diri pribadi dan menumbuhkan kesadaran masyarakat serta menjamin pengakuan dan penghormatan atas pentingnya perlindungan data pribadi. Konsep perlindungan data pribadi mengisyaratkan bahwa individu memiliki hak untuk menentukan apakah akan membagi, membatasi atau bertukar data pribadi. Pemerintah perlu hadir untuk menjamin perlindungan data pribadi dalam sebuah regulasi.

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika sebagai bagian dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang memegang tanggung jawab bidang teknologi dan informasi saat ini telah menyusun Rancangan Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi (RUU PDP). RUU PDP memuat beberapa substansi yang krusial untuk memberikan perlindungan terhadap masyarakat dan ditujukan untuk menjadi kerangka regulasi yang lebih kuat serta dapat memayungi ketentuan perundang-undangan lain yang terkait dengan data pribadi, namun masih tersebar ke beberapa sektor.

Saat ini, perlindungan data pribadi memang telah menjadi isu penting di berbagai negara di dunia. Saat ini setidaknya ada lebih dari 110 negara telah memiliki instrumen hukum yang secara khusus mengatur mengenai perlindungan data pribadi warga negaranya. Sementara itu beberapa negara ASEAN juga menyusun aturan khusus yang terkait dengan perlindungan data pribadi. Misalnya Malaysia pada tahun 2010, Singapura pada tahun 2012, Filipina pada tahun 2012, Laos pada tahun 2017, dan Thailand pada tahun 2019.

Di Indonesia, perlindungan terhadap data pribadi saat ini belum diatur dalam undang-undang tersendiri melainkan masih tersebar di berbagai peraturan perundang-undangan dan masih bersifat sektoral dan parsial. Berdasarkan hasil studi ELSAM bahwa peraturan perlindungan data pribadi di Indonesia tersebar di berbagai macam sektor, mulai dari sektor telekomunikasi, keuangan dan perbankan, perpajakan, kependudukan, kearsipan, penegakan hukum, keamanan, hingga sektor kesehatan. Ada sedikitnya 32 Undang-Undang yang materinya menyinggung mengenai pengaturan data pribadi warga negara, salah satunya adalah pada sektor Kominfo terdapat dalam Undang-Undang ITE yang diatur lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Kominfo No. 20/2016 tentang Pelindungan Data Pribadi di dalam Sistem Elektronik.

Pemerintah Indonesia memahami pentingnya regulasi mengenai Pelindungan Data Pribadi dan terus mendorong untuk terwujudnya peraturan mengenai data pribadi di Indonesia. Kementerian Kominfo telah menginisiasi penyusunan Rancangan Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi (RUU PDP) sejak awal Tahun 2014 dengan melibatkan Kementerian/Lembaga terkait dalam rangka pembahasan materi muatan serta telah mendapatkan masukan dari pelaku usaha, akademisi, praktisi dan asosiasi terkait. Secara umum isi RUU PDP mengatur tentang jenis data pribadi, hak-hak pemilik data pribadi, memperkenalkan istilah Pengendali Data Pribadi, Pemroses Data Pribadi, beserta kewajiban, prinsip dan lingkup pekerjaannya dan larangan beserta sanksi.

Tujuan Penyusunan RUU PDP yakni sebagai jembatan pengaturan dari masing-masing sektor dan memberikan kepastian hukum bagi masyarakat untuk jaminan perlindungan keamanan data pribadinya.

Pembahasan Naskah RUU PDP bersama Panitia Antar Kementerian (PAK) untuk membahas materi muatan.



RUU PDP merupakan inisiatif Pemerintah yang menjadi prioritas untuk dibahas di DPR pada tahun 2019 berdasarkan Keputusan DPR RI Nomor 19/DPR RI/I/2018-2019 tentang Program Legislasi Nasional RUU Prioritas Tahun 2019 dan Perubahan Program Legislasi Nasional RUU Tahun 2015-2019. Setelah melewati pembahasan Panitia Antar Kementerian, pada tanggal 6 Mei 2019 Kementerian Hukum dan HAM telah selesai melakukan pengharmonisasian, pembulatan, dan pemantapan konsepsi atas RUU PDP baik dari sisi materiil maupun sisi formil sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (sesuai Surat Menteri Hukum dan HAM No: PPE.PP.02.03-691 tanggal 6 Mei 2019).

Saat ini dokumen RUU PDP telah disampaikan ke Presiden melalui Setneg dan sedang dilakukan proses permintaan paraf dokumen RUU PDP ke kementerian terkait sebelum Presiden mengirimkan draft RUU PDP ke Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) untuk dibahas bersama. Sampai dengan bulan November 2019, proses penyampaian RUU PDP kepada presiden sendiri telah dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) rapat PAK dengan mengakomodir berbagai catatan/masukan dari Kementerian/Lembaga terkait.



Gambar 2 Pembahasan RUU PDP dengan PAK

1. Diseminasi Kesadaran Pelindungan Data Pribadi

Penyusunan regulasi PDP harus simultan dengan peningkatan kesadaran PDP di akar rumput. Oleh karena itu, selain melaksanakan fungsi penyusunan regulasi, Kementerian Kominfo c.q. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika juga melaksanakan upaya-upaya peningkatan kesadaran atau pemahaman terhadap data pribadi melalui sosialisasi dan diskusi publik. Sejak tahun 2012, Kementerian Kominfo telah menyelenggarakan beberapa kali diskusi publik, bimbingan teknis, dan literasi terkait kesadaran dalam menjaga data pribadi yang bekerjasama dengan komunitas, akademisi dan asosiasi yang dihadiri oleh berbagai masyarakat umum. Ditjen Aptika juga memberikan bimbingan teknis kepada pemerintah daerah untuk memastikan pemahaman mendalam terkait pelindungan data pribadi sampai hingga ke level daerah.

Upaya peningkatan kesadaran masyarakat dan kerjasama maupun kolaborasi dengan berbagai pihak dan lintas *stakeholder*, baik di pusat maupun daerah, merupakan strategi Kementerian Kominfo untuk memperdalam, mempercepat, dan memperluas upaya pelindungan data pribadi di Indonesia. Berbagai upaya ini merupakan salah satu bagian dari strategi besar Kementerian Kominfo untuk melindungi data pribadi yang saat ini juga sedang dituangkan dalam sebuah peta jalan tata kelola pelindungan data pribadi di Indonesia (Roadmap PDP).

Beberapa kegiatan peningkatan kesadaran pelindungan data pribadi yang dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika antara lain:



Ngabubur-IT: diskusi publik kerjasama dengan ICT Watch pada bulan Mei 2019 di Tangerang, Balikpapan, dan Medan



Seminar Kesadaran Melindungi Data Pribadi kerjasama dengan ELSAM

Lokasi : Hotel Sari Pacific di Jakarta
Tanggal : 21 Mei 2019



Diskusi Publik Perlindungan Data Pribadi kerjasama dengan ELSAM

Lokasi : Hotel JW Luwansa, Jakarta
Tanggal : 3 Juli 2019



Seminar Perlindungan Data Pribadi kerjasama dengan Dewan TIK Nasional

Lokasi : Hotel Aryaduta, Jakarta
Tanggal : 15 Juli 2019



Bimbingan Teknis Peningkatan Kesadaran dan Implementasi Pelindungan Data Pribadi untuk Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) pada Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Daerah Istimewa Yogyakarta

Lokasi : Hotel Tentrem Yogyakarta
Tanggal : 25 September 2019



Bimbingan Teknis Peningkatan Kesadaran dan Implementasi Pelindungan Data Pribadi untuk Sektor Privat

Lokasi : Hotel Tentrem Yogyakarta
Tanggal : 26 September 2019



Literasi Privasi dan Keamanan Digital

Lokasi : Serba Guna Kementerian Komunikasi dan Informatika
Tanggal : 18 November 2019

Gambar 2: Tabel Kegiatan Desiminasi Pelindungan Data Pribadi

Bentuk lain diseminasi juga disebarakan melalui media seminar dengan quote mengenai menjaga data pribadi



Gambar 3 Media Promosi Diseminasi Jaga Data Pribadi

B. PERUBAHAN PP PSTE

Revisi PP 82 tahun 2012 tentang PSTE

Untuk dapat memberikan masukan terhadap revisi PP 82 tahun 2012 tentang PSTE, dilakukan kegiatan berikut:

- a. Pembahasan regulasi internasional, di antaranya adalah eIDAS dan UNCITRAL untuk diadopsi ke regulasi Indonesia untuk mengakomodir revisi pada pasal-pasal terkait Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik.
- b. Pembahasan Best Practice tentang Lembaga Sertifikasi Keandalan (LSK)

Study best practice LSK dilakukan dengan studi banding dengan negara Malaysia dan Singapura yang sudah lebih dahulu mengimplementasikan LSK. Pertemuan ini mengundang konsultan BDO Malaysia dan BDO Indonesia yang menjelaskan detail tentang sertifikasi keandalan yang di dunia internasional dikenali dengan logo Trust Mark.



Gambar 4 Foto kegiatan study best practice bersama BDO

C. REVISI PM 11/2018 TENTANG PENYELENGGARAAN SERTIFIKASI ELEKTRONIK

Untuk memperbaiki ketidaksesuaian pengaturan PM Kominfo Nomor 11 Tahun 2018 dengan kondisi di lapangan, maka dilakukan perbaikan terhadap PM tersebut. Perbaikan diantaranya terkait dengan penyelenggaraan tanda tangan elektronik dan kewajiban bagi PSrE untuk mendapatkan status pengakuan berinduk. RPM tersebut telah selesai diharmonisasi di Biro Hukum pada tanggal 17 September 2019.

Namun, pada akhirnya RPM tersebut tidak jadi diundangkan karena PP 82 Tahun 2012 yang menjadi dasar dari RPM tersebut telah dirubah dengan cukup signifikan menjadi PP 71 Tahun 2019. Subdit PSrE sendiri terlibat dengan menyusun pasal-pasal yang terkait dengan sertifikat elektronik, tanda tangan elektronik, dan layanan-layanan lain yang terkait dengan sertifikat elektronik, yaitu Pasal 51 hingga Pasal 78 (27 Pasal). Penyusunan pasal-pasal tersebut merujuk pada beberapa regulasi internasional, yaitu Electronic Identification, Authentication, and Trust Services (eIDAS) dari Uni Eropa, serta UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce dari Perserikatan Bangsa Bangsa. Berikut link untuk melihat PP 71 2019: <https://jdih.kominfo.go.id>

D. RPM TATA KELOLA PENYELENGGARAAN SISTEM ELEKTRONIK

Pemerintah telah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PP PMSE) pada 24 November 2019. Menurut PP tersebut, PMSE adalah perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-commerce. PP PMSE mengatur pokok-pokok transaksi e-commerce baik dari dalam maupun luar negeri, mencakup pelaku usaha, perizinan, dan pembayaran.

ATURAN TURUNAN RPP PMSE



PP PMSE berisi tentang hal-hal sebagai berikut:

- Menjelaskan bahwa ada tiga kategori peran pada transaksi perdagangan elektronik, yakni pelaku usaha/pedagang, penyelenggara perdagangan melalui sistem elektronik (PPMSE), dan penyelenggara sarana draf perantara;
- Membahas tentang penyelenggara transaksi perdagangan dan pelaku usaha yang memiliki sistem transaksi melalui elektronik wajib memiliki izin khusus perdagangan elektronik dari menteri perdagangan sesuai dengan UU ITE;
- Pelaku usaha harus menyediakan kontrak digital yang berisi detail produk dan pembayaran, termasuk toko daring atau marketplace dari luar negeri, dan dikenakan pajak.

PRINSIP PENGATURAN DALAM RPP PMSE

<p>PERSAMAAN PERLAKUAN <i>Meliputi :</i></p> <p>PELAKU USAHA</p> <p>A. DALAM DAN LUAR NEGERI B. FORMAL dan INFORMAL C. OFFLINE dan ONLINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kewajiban yang sama (<i>BAB IV, Pasal 20-27</i>) • PENGATURAN PERPAJAKAN sesuai dengan perpajakan yang berlaku (<i>Pasal 8</i>) 	<p>KEPENTINGAN NASIONAL : PENGUATAN PELAKU USAHA DAN PRODUK LOKAL <i>Meliputi :</i></p> <p>PEMBERDAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengutamaan produk lokal (<i>Pasal 12</i>) • Peningkatan kapasitas Pelaku Usaha Lokal (<i>Pasal 77</i>) • Pemberian fasilitas lainnya kepada Pelaku Usaha Dalam Negeri (<i>Pasal 77</i>) 	<p>PERLINDUNGAN KONSUMEN <i>Meliputi :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaku Usaha Wajib menyediakan layanan pengaduan bagi konsumen (<i>Pasal 27</i>) • Konsumen dapat melaporkan kerugian TPMSE kepada Menteri yang harus ditindaklanjuti oleh Pelaku Usaha (<i>Pasal 18</i>) • Jika tidak ditindaklanjuti, Pelaku Usaha akan masuk dalam Daftar Prioritas Pengawasan oleh Menteri (<i>Pasal 18</i>)
<p>DATA (<i>Pasal 79</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kewajiban penyampaian data secara berkala dan sewaktu-waktu • Mekanisme pertukaran data antar K/L dan dengan otoritas lain 		

E. RPM TENTANG INTEROPERABILITAS DATA DAN INFORMASI

Rancangan Peraturan Menteri (RPM) Kominfo tentang Interoperabilitas Data dan Informasi merupakan regulasi baru yang diajukan untuk disusun dan ditetapkan, serta merupakan amanat Peraturan Presiden nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) khususnya Pasal 26 dan Pasal 33.

RPM Kominfo tentang Interoperabilitas Data dan Informasi juga berkaitan dengan Peraturan lainnya, yaitu:

- Peraturan Pemerintah No. 24/2018 tentang Tentang Pelayanan Perijinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik;
- Peraturan Pemerintah No. 71/2019 tentang tentang Penyelenggaraan Sistem & Transaksi Elektronik (PSTE), khususnya Pasal 27;
- Peraturan Presiden No.39/2019 tentang Satu Data Indonesia (SDI).

Ruang lingkup dari rancangan RPM ini yaitu:

- a. Prinsip-prinsip Interoperabilitas Data;
- b. Persyaratan Interoperabilitas Data;
- c. Penyelenggara Layanan Interoperabilitas Data (LINDA) Nasional;
- d. Penyedia LINDA;
- e. Pengguna LINDA;
- f. Penyelenggaraan LINDA Instansi Pusat dan Instansi Daerah;
- g. Pengujian kelaikan operasi Interoperabilitas Data; dan
- h. Pemantauan dan evaluasi Interoperabilitas Data.

Direktorat Tata Kelola APTIKA pada Tahun Anggaran 2019 telah melakukan:

- a. 11 kali kegiatan Rapat Pembahasan / *Forum Group Discussion* (FGD), sebagai berikut:
 1. Rapat Pembahasan Konsep penyusunan RPM Interoperabilitas Sistem Elektronik yang akan diimplementasi oleh badan pemerintah pada tanggal 25 Januari 2019 di Ruang Rapat Mohammad Natsir, Lantai 6 Gedung Utama, Kementerian Komunikasi dan Informatika.
 2. Rapat Pembahasan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintahan pada tanggal 27 Juni 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 3. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 4 Juli 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 4. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 11 – 12 Juli 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 5. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 19 – 20 Juli 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 6. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 9 Agustus 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 7. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 14 – 15 Agustus 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 8. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 21 Agustus 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 9. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 3 September 2019 di di The Margo Hotel, Depok.
 10. Rapat Pembahasan terkait dengan isi Batang Tubuh (Pasal dan Ayat) RPM Kominfo tentang Interoperabilitas Sistem Elektronik dengan Dinas Kominfo daerah pada tanggal 10 September 2019 di The Margo Hotel, Depok.
 11. Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah pada tanggal 30 September 2019 di Hotel Erian Jakarta.

Kegiatan Rapat Pembahasan / *Forum Group Discussion* (FGD) ini dihadiri oleh Biro Hukum Kementerian Kominfo, Bagian Hukum & Kerjasama Set. Ditjen APTIKA, Subdirektorat Layanan Aplikasi Informatika Politik, Hukum Dan Keamanan – Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (LAIP), Subdirektorat Infrastruktur Dan Teknologi Interoperabilitas Pemerintahan – Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (LAIP), Praktisi IT (Yudho Giri Suchyo & Teddy Sukardi), dan Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik Pemerintahan – Direktorat Tata Kelola APTIKA.

- b. 1 kali kegiatan Rapat Finalisasi Internal RPM Interoperabilitas Sistem Elektronik (Harmonisasi Regulasi Internal) di Lingkungan Ditjen APTIKA pada tanggal 11 September 2019 di Hotel Aviary, Tangerang Selatan. Kegiatan Rapat Finalisasi Internal ini dihadiri oleh Biro Hukum Kementerian Kominfo, Bagian Hukum dan Kerjasama Set. Ditjen Aptika, dan Perwakilan dari Direktorat yang ada di lingkungan Ditjen APTIKA, serta dari Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik Pemerintahan – Direktorat Tata Kelola APTIKA.
- c. 1 kali kegiatan Rapat Pembahasan RPM Interoperabilitas Data dan Informasi dengan Tim Koordinasi SPBE Nasional pada tanggal 5 November 2019 di Ruang Rapat Maladi Lantai 2 Gedung Belakang, Kementerian Kominfo, Jakarta. Kegiatan Rapat Pembahasan ini dihadiri oleh Biro Hukum Kementerian Kominfo, Bagian Hukum dan Kerjasama Set. Ditjen Aptika, Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (LAIP), Asisten Deputi Perumusan Kebijakan dan Koordinasi pelaksanaan Sistem Administrasi Pemerintahan dan penerapan sistem pemerintahan Berbasis Elektronik - Kementerian PAN-RB, Kepala Pusat Data dan Informasi perencanaan pembangunan - Kementerian PPN/BAPPENAS, Direktur Proteksi Pemerintah - Badan Siber dan Sandi Negara dan Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik Pemerintahan – Direktorat Tata Kelola APTIKA.
- d. 2 kali kegiatan Diskusi Publik terkait RPM Interoperabilitas Data dan Informasi, yaitu:
- 1) Diskusi Publik tentang Penyelenggaraan Interoperabilitas Data untuk Penerapan SPBE pada tanggal 6 November 2019 di Bumi Surabaya City Resort, Kota Surabaya.
 - 2) Diskusi Publik tentang Penyelenggaraan Interoperabilitas Data untuk penerapan SPBE pada tanggal 11 November 2019 di Sensa Hotel, Bandung.
- Kegiatan Diskusi Publik ini dihadiri oleh Biro Hukum Kementerian Kominfo; Bagian Hukum dan Kerjasama Set. Ditjen APTIKA; Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (LAIP); Perwakilan Kementerian, Lembaga Pemerintah Non Kementerian, Pemerintah Daerah (Propinsi, Kabupaten, Kota); dan Subdirektorat Tata Kelola Sistem Elektronik Pemerintahan – Direktorat Tata Kelola APTIKA.



Rapat awal pembahasan Konsep penyusunan RPM Interoperabilitas Sistem Elektronik



Rapat Pembahasan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintahan



Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Bdan Pemerintah



Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah



Rapat Pembahasan lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintahan



Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Bdan Pemerintah



Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintah



Rapat Pembahasan lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Badan Pemerintahan



Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Bdan Pemerintah



Rapat Pembahasan terkait dengan isi Batang Tubuh (Pasal dan Ayat) RPM Kominfo tentang Interoperabilitas Sistem Elektronik dengan Dinas Kominfo daerah.



Rapat Finalisasi Internal APTIKA untuk RPM Kominfo tentang Interoperabilitas Sistem Elektronik



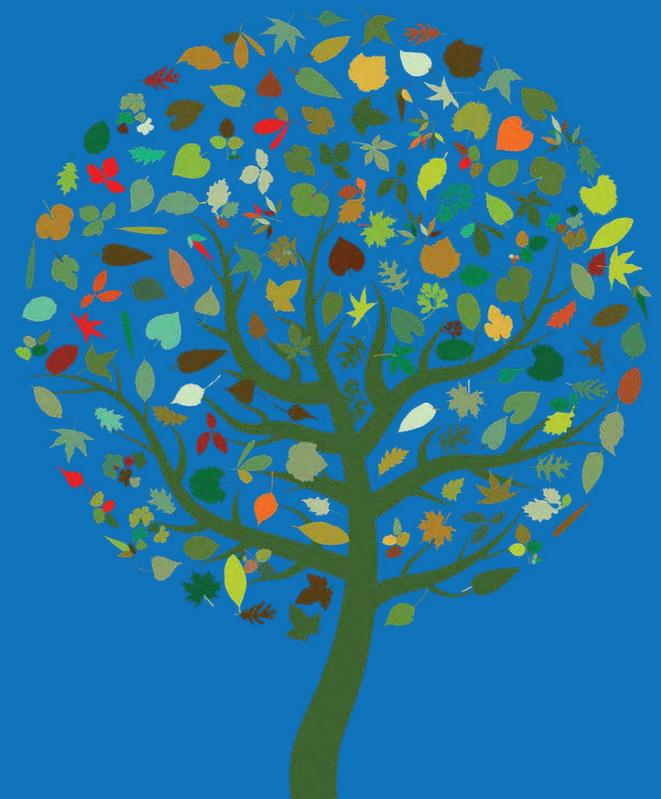
Rapat Pembahasan Lanjutan Batang Tubuh RPM Penyelenggaraan Interoperabilitas Sistem Elektronik pada Bdan Pemerintah



Diskusi Publik tentang Penyelenggaraan Interoperabilitas Data untuk penerapan SPBE.



Diskusi Publik tentang Penyelenggaraan Interoperabilitas Data untuk penerapan SPBE.



BAB III

TATA KELOLA EKONOMI DIGITAL



BAB III

TATA KELOLA EKONOMI DIGITAL

A. LAYANAN PEMERINTAH, DAN NON PEMERINTAH

Ditjen Aptika melalui Direktorat Tata Kelola Aplikasi Informatika menyediakan layanan akses satu pintu (front end) untuk 13 (tiga belas) layanan yang ada dan dapat diakses melalui <https://layanan.kominfo.go.id>, berikut layanan yang ada antarlain:

Tabel 1 Layanan Pemerintah dan Non Pemerintah

No.	Layanan Kategori Pemerintahan	Layanan Kategori Non Pemerintahan
1.	Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Penyelenggara Negara	Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Non Penyelenggara Negara
2.	SiMAYA	Indonesia Game Rating System (IGRS)
3.	Domain.go.id	Whitelist Nusantara
4.	Desa.id	Sistem Manajemen Pengamanan Informasi (SMPI)
5.	Mail.go.id	Aduan Konten
6.	PUSPITA	
7.	PNSBox	
8.	SiCANTIK	
9.	MANTRA	

4.2. Pendaftaran Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE)

Sistem elektronik memiliki definisi serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.

Sedangkan Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

Dasar hukum pendaftaran Penyelenggara Sistem Elektronik yaitu:

1. UU Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah oleh UU Nomor 19/2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE;
2. PP Nomor 71/2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PSTE);
3. PM Kominfo Nomor 36/2014 tentang Tata Cara Pendaftaran Penyelenggara Sistem Elektronik;
4. PM Kominfo Nomor 10/2015 tentang Tata Cara Pendaftaran Sistem Elektronik Instansi Penyelenggara Negara; dan
5. PM Kominfo No. 7 / 2019 tentang Pelayanan Perizinan Berusaha secara Terintegrasi Bidang Informasi dan Komunikasi.

Sesuai PP PSTE di atas setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib melakukan pendaftaran, yang terdiri dari dua jenis yaitu:

- a. Penyelenggara Sistem Elektronik lingkup publik; dan
- b. Penyelenggara Sistem Elektronik lingkup privat.

Pendaftaran sistem elektronik bagi instansi penyelenggara negara bertujuan mendukung kebijakan dan strategi nasional pengembangan e-Government Indonesia. Dengan demikian dapat terwujud kesamaan pemahaman, keserempakan tindak dan keterpaduan langkah untuk memanfaatkan sistem elektronik sebagai penunjang kinerja pelaksanaan tugas dan fungsi instansi penyelenggara negara yang terintegrasi secara nasional.

Program pendaftaran sistem elektronik bagi instansi penyelenggara negara telah dilaksanakan sejak tahun 2015 dengan hasil pendaftaran per 1 September 2019 dapat dilihat di tabel berikut.

No	Instansi Penyelenggara Negara yang Telah Mendaftar	Jumlah Instansi	Jumlah Sistem Elektronik yang didaftarkan
1	Pemerintah Pusat		
	a. Kementerian	5	82
	b. Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK)	21	134
	c. Lembaga Non Struktural	2	15
2	Pemerintah Daerah		
	a. Provinsi	11	554
	b. Kabupaten	111	906
	c. Kota	47	831
Jumlah :		197	2522

Tabel 3 Perkembangan Pendaftaran Sistem Elektronik Penyelenggara Negara Tahun 2015 sampai 2019

No.	Instansi Penyelenggara Negara	Instansi yang Telah Mendaftar				
		2015	2016	2017	2018	2019
1	Pemerintah Pusat					
	a. Kementerian	3	4	4	5	5
	b. Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK)	2	20	21	21	21
	c. Lembaga Non Struktural	-	-	-	2	2
2	Pemerintah Daerah					
	a. Provinsi	3	5	8	9	11
	b. Kabupaten	27	37	80	90	111
	c. Kota	10	16	28	36	47
Jumlah:		45	82	141	163	197



Pendaftaran sistem elektronik bagi pelaku usaha di bidang portal web dan platform digital melalui proses perizinan di sistem Online Single Submission (OSS). Persyaratan yang harus dipenuhi oleh pelaku usaha terdapat pada PM Kominfo No. 36 / 2014 dan PM Kominfo No. 7 / 2019, antara lain:

1. Sektor sistem elektronik;
2. Sub sektor sistem elektronik;
3. Jenis sistem (portal web dan/atau platform digital);
4. Lokasi server;
5. Deskripsi fungsi dan proses bisnis sistem elektronik; dan
6. Sertifikat keamanan informasi.

4.3 Aduan Konten



Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, saat ini masyarakat dapat menyampaikan laporan pengaduan mengenai situs web yang diduga mengandung konten negatif dan melanggar UU ITE. Aduan dapat dikirim melalui <https://aduankonten.id> atau surel: aduankonten@mail.kominfo.go.id.

Aduan yang dikirim tersebut harus memuat tautan, *screenshot* tampilan serta alasannya, yang akan ditindaklanjuti melalui mekanisme pengecekan. Jika hasil pengecekan Tim Verifikator Teknis atau Forum Panel menyatakan konten situs web tersebut adalah negatif sesuai regulasi yang ada, maka pemblokiran akan dilakukan melalui bantuan para penyelenggara ISP atau penyedia platform. Pengguna pun dapat memantau progres aduan melalui menu "Lihat Permohonan".

Informasi atau dokumen elektronik yang melanggar aturan perundang-undangan, antara lain:

1. Pornografi / pornografi anak;
2. Perjudian;
3. Pemerasan;
4. Penipuan;
5. Kekerasan / kekerasan anak;
6. Fitnah / pencemaran nama baik;
7. Pelanggaran kekayaan intelektual;
8. Produk dengan aturan khusus;
9. Provokasi SARA;
10. Berita bohong;
11. Terorisme / radikalisme;
12. Informasi / dokumen elektronik melanggar UU.

4.4 Sistem Administrasi Perkantoran Maya (SiMAYA)

Sistem Administrasi Perkantoran Maya atau SiMAYA adalah aplikasi administrasi perkantoran yang mendukung proses manajemen persuratan untuk memudahkan proses pencarian dan pengarsipan. Penerapan SiMAYA dilakukan pada instansi kementerian/ lembaga/ pemerintah daerah untuk meningkatkan efektifitas dan produktifitas kerja, serta tertib administrasi.



Gambar 9 Logo SiMAYA

Aplikasi SiMAYA dikembangkan oleh Subdirektorat Aplikasi Layanan Pemerintahan Direktorat e-Government Kemkominfo RI, berdasarkan Peraturan MenPANRB No. 6 / 2011 tentang Tata Naskah Dinas Elektronik di Lingkungan Instansi Pemerintah.

Beberapa fitur dari SiMAYA adalah Surat Masuk, Surat Keluar, Disposisi Masuk, Disposisi Keluar, Disposisi Inisiatif, PNSBook (Linimasa, Status, Profil, Berbagai foto), Asisten, Arsip, Administrasi Kecamatan, Administrasi Kelurahan, dan Administrasi Kepegawaian.



Gambar 10 Tampilan Beranda SiMAYA

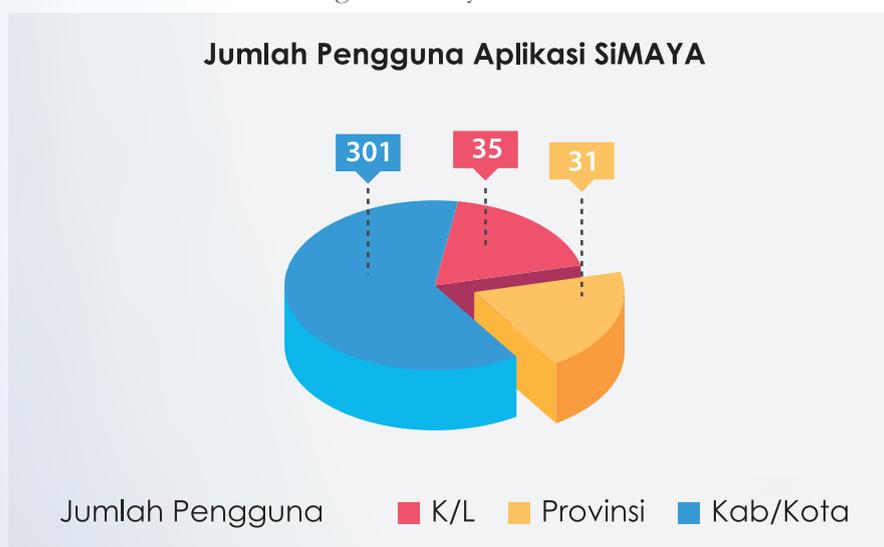
Aplikasi SiMAYA versi 5 telah mendukung teknologi cloud computing. Penggunaan cloud memungkinkan suatu instansi dengan keterbatasan sumber daya manusia maupun infrastruktur menerapkan SiMAYA di lingkungannya. Permohonan akun SiMAYA dapat diajukan melalui situs Layanan Aptika Terintegrasi.

Berikut poin-poin kelebihan SiMAYA dengan Teknologi Cloud:

1. Daerah tidak perlu memiliki peladen, tidak perlu mengelola jaringan,
2. Helpdesk cukup di pusat,
3. Dapat diakses dari mana saja,
4. Mudah terintegrasi.

Dalam penyelenggaraan SiMAYA, Kemkominfo RI bertindak sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang terikat pada Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE). Beberapa konsekuensi yang harus dipatuhi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI sebagai PSE dalam PP PSTE, yaitu:

1. Penempatan Pusat Data dan Pusat Pemulihan Bencana serta mitigasi atas rencana keberlangsungan kegiatan Penyelenggaraan SE;
2. Pengamanan Penyelenggaraan Sistem Elektronik;
3. Kewajiban Sertifikasi Kelaikan Sistem bagi PSE Pelayanan Publik.



Gambar 11 Jumlah Pengguna SiMAYA Per 1 September 2019]



Gambar 12 Bimtek penggunaan SiMAYA di Bogor

4.5 Aplikasi Cerdas Layanan Perizinan Terpadu untuk Publik (SiCANTIK)

Kementerian Kominfo melalui Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan (LAIP) berupaya mendukung peningkatan implementasi TIK di pemerintahan, salah satunya melalui pengembangan platform aplikasi daring perizinan terpadu. Keberadaan SiCANTIK diharapkan dapat membantu penyelenggaraan layanan perizinan dan non perizinan yang dilakukan oleh Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) pemerintah baik di pusat maupun daerah.



Gambar 13 Logo SiCANTIK Cloud Versi 5.0.

SiCANTIK dirancang untuk menangani proses perizinan dan nonperizinan, mulai dari tahap permohonan sampai dengan penerbitan dokumen, dan pembuatan laporan eksekutif yang terintegrasi. Saat ini SiCANTIK Versi 5 telah berbasis cloud yang sebagaimana ketentuan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 dan kebutuhan integrasi Sistem Online Single Submission (OSS). SiCANTIK dapat diakses melalui alamat <https://siantikui.layanan.go.id/>.

Beberapa fitur SiCANTIK Cloud, antara lain:

- a. Berbasis cloud, memudahkan proses implementasi di PTSP Daerah, tanpa perlu menyediakan dan mengelola perang;
- b. Bersifat umum (generic) dengan kode sumber terbuka (open source);
- c. Tanda tangan digital, mendukung implementasi tanda tangan elektronik dengan sertifikat digital untuk pengesahan dokumen elektronik;
- d. Terintegrasi dengan sistem OSS sebagai implementasi PP No. 24 Tahun 2018 tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi secara Elektronik;
- e. Dapat memproses perizinan secara terpadu melalui satu aplikasi;
- f. Dapat melayani proses pengajuan izin secara paralel;
- g. Mendukung implementasi Permendagri No. 10 / 2010 terkait Pelayanan Administrasi Kecamatan (PATEN) dan Permendagri No. 138 / 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Daerah;
- h. Terdapat fasilitas memantau status permohonan izin secara daring dan menghasilkan laporan eksekutif untuk pimpinan.

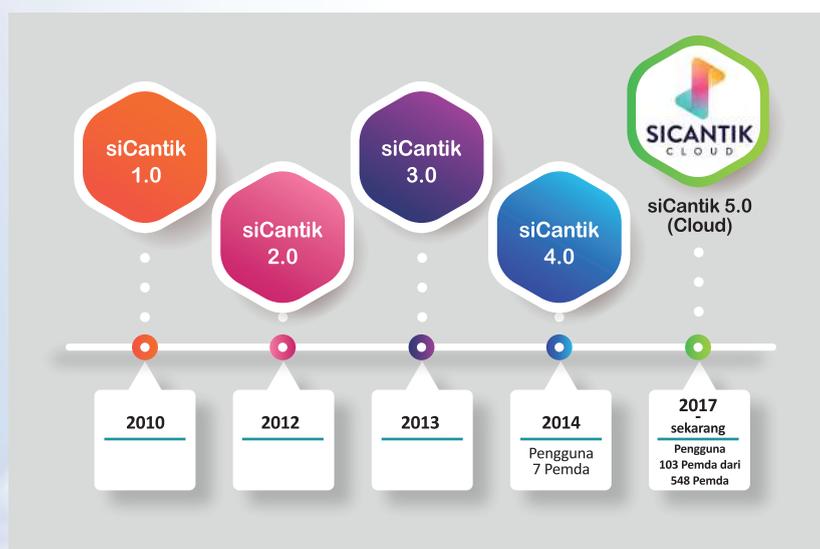
Penggunaan SiCANTIK Cloud telah disosialisasikan di 100 daerah dalam bentuk bimbingan teknis, telah diterapkan di 103 daerah dan telah menerbitkan lebih dari 34.000 izin. SiCANTIK Cloud sedang dalam proses integrasi izin lokasi di tingkat teknis dengan OSS milik BKPM dan aplikasi milik Kementerian Agraria dan Tata Ruang/BPN. Selain itu juga sedang dilakukan pembahasan proses bisnis integrasi izin lingkungan dengan OSS dan aplikasi milik Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.



Gambar 14 Jumlah Izin yang diterbitkan SiCANTIK Cloud

Pada Agustus 2019, Dirjen Aptika dan Deputi Bidang Pelayanan Penanaman Modal BKPM telah menandatangani “Kesepakatan Bersama Pemanfaatan SiCANTIK Sebagai Aplikasi Umum Dalam Penyelenggaraan Perizinan Terpadu Satu Pintu Di Daerah Guna Mendukung Implementasi Sistem Online Single Submission” sekaligus peluncuran logo baru SiCANTIK Cloud.

Selain OSS, SiCANTIK Cloud juga terhubung dengan aplikasi milik pemerintah lainnya untuk menyediakan informasi terkait perizinan di daerah, yaitu oleh Monitoring Centre Prevention (MCP) Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) guna menyediakan data kinerja PTSP daerah terkait layanan perizinan ke masyarakat, serta aplikasi SIAP KERJA milik Kementerian Dalam Negeri untuk memonitor layanan PTSP daerah secara langsung (realtime).



Gambar 15 Timeline Pengembangan Aplikasi SiCANTIK



Gambar 16 Bimbingan Teknis SiCANTIK Cloud



Gambar 17 Penandatanganan Kesepakatan Bersama Pemanfaatan SiCANTIK Cloud antara Ditjen Aptika dengan BKPM, 30 Agustus 2019



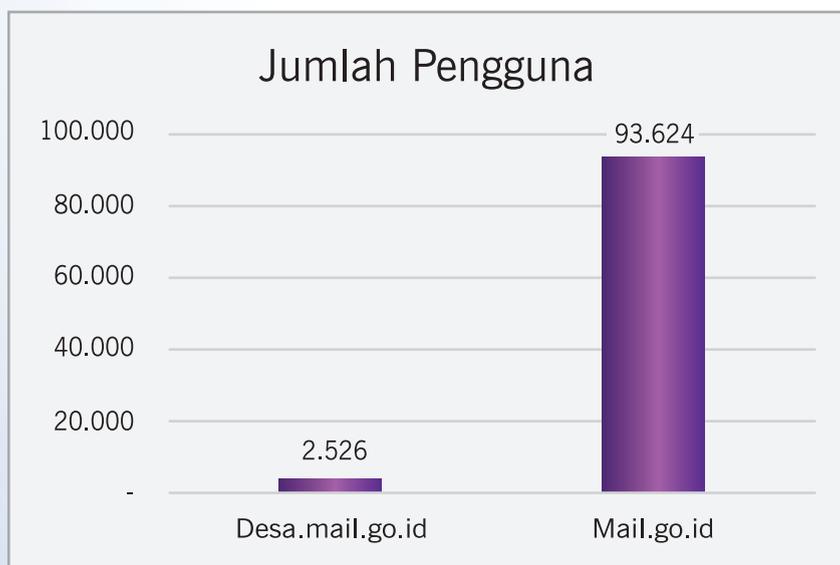
4.6 Layanan PNSMail atau mail.go.id



Gambar 18 Logo / Tampilan beranda PNSMail (Mail.go.id).

Penggunaan PNSMail atau mail.go.id adalah layanan surat elektronik (e-mail) gratis dari Kemkominfo bagi seluruh aparatur pemerintah Indonesia. Layanan surat elektronik (surel) berdomain .go.id pertama kali dibuat tahun 2013 yang semula bernama pnsmail.go.id.

Saat ini e-mail atau surel selain untuk berkirim informasi juga berfungsi sebagai media verifikasi pengguna aplikasi. Penggunaan mail.go.id untuk kedinasan diperlukan untuk memastikan bahwa surel tersebut dikirim atau diterima oleh pihak yang benar.



Gambar 19 Jumlah Pengguna Mail.go.id (keterangan sampai tahun 2019)

Pada 6 November 2019, Ditjen Aptika dan Ditjen Perbendaharaan Kemenkeu membuat Perjanjian Kerja Sama (PKS) mengenai Pemanfaatan Surat Elektronik sakti.mail.go.id pada Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI). Layanan surel tersebut merupakan pengembangan dari mail.go.id, mengikuti proses bisnis dan tata kelola dari Kemenkeu.

4.7 Manajemen Integrasi Informasi dan Pertukaran Data (MANTRA)



Aplikasi MANTRA merupakan perangkat lunak pendukung Kerangka Kerja Interoperabilitas Sistem Informasi Elektronik dengan menerapkan teknologi layanan berbasis web (web services) sebagai antarmuka pertukaran data atau berbagi pakai antar sistem informasi elektronik.

Sejak 2011, Kemkominfo telah mengembangkan MANTRA yang berfungsi sebagai manajemen dan kanal pertukaran data antarinstansi pemerintah, atau dikenal dengan Government Service Bus (GSB). MANTRA menerapkan prinsip arsitektur berbasis sumber daya (Resource Oriented Architecture/ROA) yang memanfaatkan teknologi Web-API (Web Application Programming Interface) untuk memfasilitasi pertukaran data. Aplikasi MANTRA dikembangkan dengan menerapkan teknologi dan pemrograman berbasis standar terbuka (open standard), antara lain PHP, SOAP (Simple Object Access Protocol), REST (Representational State Transfer), HTTP (Hypertext Transfer Protocol), dan menggunakan format data XML (Extensible Markup Language) dan JSON (JavaScript Object Notation).

Aplikasi MANTRA telah diimplementasikan sebagai GSB (Hub-Services) dan WebAPI pada beberapa instansi pemerintah, yaitu:

- 1) Layanan Berbagi Pakai Data untuk Portal Desa Broadband di Direktorat Telekomunikasi Khusus, Kementerian Kominfo
- 2) Layanan Berbagi Pakai Data Wajib Pajak di Direktorat Jenderal Pajak untuk Verifikasi NPWP
- 3) Layanan Berbagi Pakai Data Wajib Pajak Tenaga Kerja di BPJS Ketenagakerjaan dengan Ditjen Pajak
- 4) Layanan Berbagi Pakai Data Dukung Kebijakan Nasional di Kementerian Sekretariat Negara
- 5) Layanan Berbagi Pakai Data Dukung Pembangunan Daerah di Kementerian Dalam Negeri
- 6) Layanan Berbagi Pakai Data Perizinan terkait penanaman modal di Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM)
- 7) Layanan Berbagi Pakai Data Kepegawaian Nasional Badan Kepegawaian Negara (BKN)
- 8) Layanan Berbagi Pakai Data Pengadaan Barang/Jasa Nasional di Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (LKPP)
- 9) Layanan Berbagi Pakai Data Perizinan pada sektor kehutanan dan lingkungan hidup di Kementerian Kehutanan dan Lingkungan Hidup
- 10) Layanan Berbagi Pakai Data Penahanan pada sektor Peradilan di Ditjen Pemasyarakatan, Kementerian Hukum dan HAM

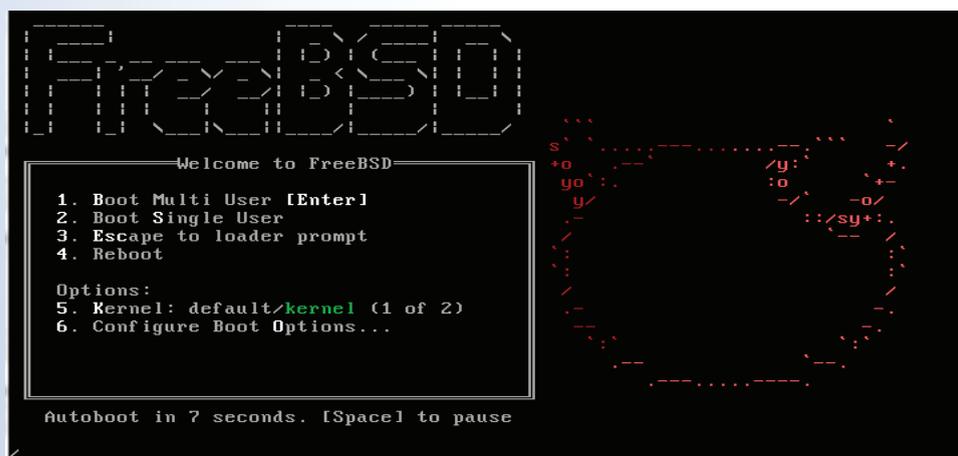
- 11) Layanan Berbagi Pakai Data Penahanan pada sektor Peradilan di Komisi Pemberantasan Korupsi
- 12) Layanan Berbagi Pakai Data Wajib Pajak Kendaraan Bermotor di Dinas Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah (DPKAD) Provinsi Sumatera Barat dengan Ditjen Pajak
- 13) Layanan Berbagi Pakai Data Kependudukan untuk Aplikasi Raskin dan Data Perpajakan di Pemerintah Kota Pekalongan
- 14) Layanan Berbagi Pakai Data Perizinan dan Kesehatan di Pemerintah Kota Cimahi
- 15) Layanan Berbagi Pakai Data Keuangan Daerah di Pemerintah Kota Bekasi
- 16) Hub Pertukaran Data antar Satuan Kerja di Pusat Data dan Sarana Informatika, Kementerian Kominfo
- 17) Hub Pertukaran Data antar Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) di Provinsi Jawa Barat
- 18) Hub Pertukaran Data antar SKPD di Provinsi Riau
- 19) Hub Pertukaran Data antar SKPD di Kota Probolinggo
- 20) Hub Pertukaran Data antar SKPD di Kota Semarang
- 21) Hub Pertukaran Data antar SKPD di Kabupaten Agam

4.8 Private Network Security Box (PNSBox)

PNSBox merupakan sistem operasi berbasis Unix yang diremasterisasi dari sistem operasi FreeBSD (open source) dengan fungsi utama manajemen keamanan dan jaringan. Instansi pemerintah dengan anggaran terbatas dapat memanfaatkan layanan hosting dan Virtual Private Server (VPS) melalui PNSBox yang disediakan oleh Kemkominfo.



Gambar 20 Tampilan Beranda PNSBox



Gambar 21 Tampilan Sistem Operasi FreeBSD

Sejumlah keunggulan dari PNSBox yaitu:

- a. Memiliki kesamaan dengan sistem yang dikembangkan oleh komunitas internasional, seperti pfSense, ShoreWall, dan BackTrack;
- b. Dapat diterapkan pada jaringan berskala kecil, besar, dan enterprise;
- c. Fitur-fiturnya bersifat luwes yang dapat diaktifkan/ nonaktifkan sesuai kebutuhan, skala jaringan, dan spesifikasi perangkat keras;
- d. Memiliki fungsi-fungsi pengamanan, pengaturan, dan monitoring jaringan;
- e. Memiliki fungsi pelayanan aplikasi, e-mail, dan high availability.



Gambar 22 . Sosialisasi PNSBox

4.9 Indonesia Game Rating System (IGRS)

Indonesia Game Rating System (IGRS) merupakan kebijakan pemerintah melalui Peraturan Menteri Kominfo No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Klasifikasi didasarkan pada kategori konten game dan kelompok usia pengguna.



Gambar 23 Logo IGRS

IGRS memiliki tujuan sebagai berikut:

- Membantu penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia; dan
- Membantu masyarakat termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan kelompok usia.

Konten

1. Rokok, alkohol, dan narkoba;
2. Kekerasan;
3. Darah, mutilasi, dan kanibalisme;
4. Bahasa;
5. Penampilan tokoh;
6. Seksual;
7. Penyimpangan seksual;
8. Simulasi judi;
9. Horor; dan
10. Interaksi online.

Usia Pengguna

1. Kelompok Usia Pengguna 3 (tiga) tahun atau lebih;
2. Kelompok Usia Pengguna 7 (tujuh) tahun atau lebih;
3. Kelompok Usia Pengguna 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
4. Kelompok Usia Pengguna 18 (delapan belas) tahun atau lebih; dan
5. Kelompok Pengguna Semua Usia (dimulai dari usia tujuh tahun).

Prosedur klasifikasi game dalam IGRS :

1. Klasifikasi Mandiri / Self Assesment :
 - Melakukan pendaftaran penyelenggara;
 - Melengkapi data profil penyelenggara;
 - Melengkapi data Permainan Interaktif Elektronik yang ingin diklasifikasi;
 - Melakukan klasifikasi mandiri;
 - Hasil klasifikasi mandiri dapat digunakan untuk memasarkan produk sebelum dilakukan uji kesesuaian.
2. Klasifikasi oleh Komite :
 - Pengujian secara acak dan berkala;
 - Pengujian berdasarkan aduan;
 - Pengujian berdasarkan isu yang beredar di masyarakat.



4.10 Whitelist Nusantara



Gambar 4.16. Ilustrasi Whitelist

Whitelist Nusantara adalah sistem penapisan yang merekomendasikan daftar domain atau situs web bermuatan positif dan/atau tidak menyalahi aturan undang-undang. Sistem ini dapat diterapkan hanya dengan mengganti pengaturan alamat DNS pada masing-masing komputer atau pada router jaringan.



Gambar 24 Aptika Kemkominfo dan Diskominfo Bogor pada Sosialisasi Whitelist Nusantara
(sumber: Dok. Diskominfo Bogor, 2017)

Layanan ini diharapkan dapat melindungi pelajar di tingkat SD,SMP, SMA, dan para santri dari konten negatif di internet serta mencegah akses situs eksternal yang tidak dapat dipercaya. Dengan demikian para pelajar dan para santri dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan yang berdampak cerdas dan positif.

Adapun sumber data pembuatan whitelist adalah:

- a. Pelaksanaan pencarian mandiri domain/situs web berkonten positif dari daftar yang disediakan oleh penyedia domain; dan
- b. Melakukan seleksi atas usulan domain/situs web dari masyarakat yang disampaikan melalui mekanisme pelaporan domain bermuatan positif.

Adapun sumber data pembuatan whitelist adalah:

- a. Pelaksanaan pencarian mandiri domain/situs web berkonten positif dari daftar yang disediakan oleh penyedia domain; dan
- b. Melakukan seleksi atas usulan domain/situs web dari masyarakat yang disampaikan melalui mekanisme pelaporan domain bermuatan positif.

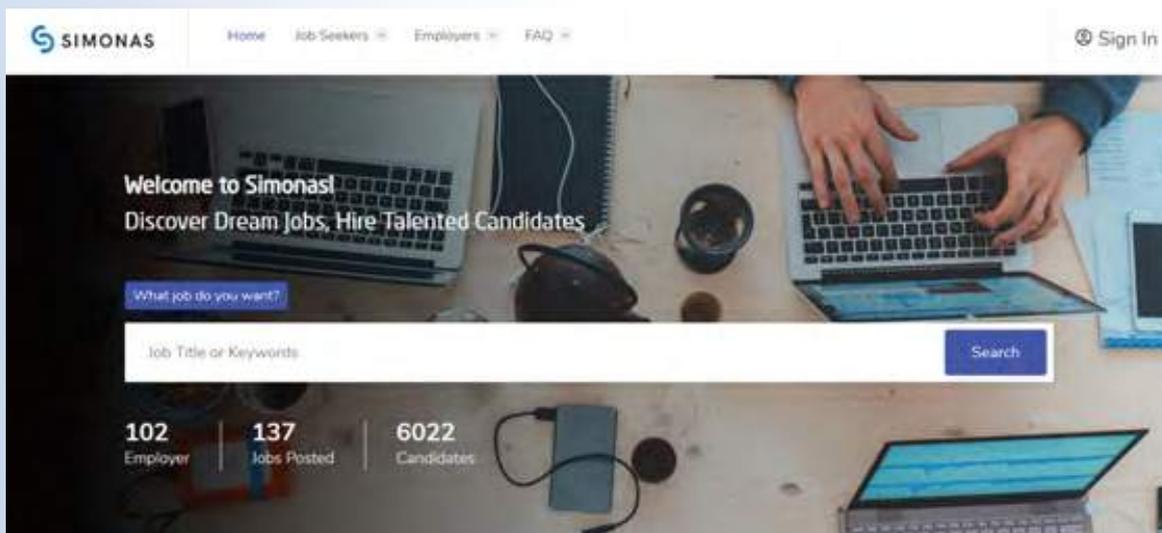


Gambar 25 Menteri Rudiantara pada Acara Pencanangan Whitelist Nusantara
(Sumber: *Youngster.id*, 2016)

4.11 Sistem Informasi Monitoring Alumni Sertifikasi (SIMONAS)

Aplikasi Simonas bertujuan untuk mempertemukan para kandidat yang telah dinyatakan kompeten dan memiliki sertifikat kompetensi SKKNI dengan para perusahaan/ startup yang membuka lowongan secara gratis. Kandidat yang terdaftar pada Aplikasi Simonas telah dinyatakan kompeten dan memiliki sertifikat SKKNI. Aplikasi ini dapat diakses melalui <https://simonas.kominfo.go.id/>.

Aplikasi SIMONAS tidak hanya diperuntukkan bagi alumni program Digital Talent Scholarship dari Kemkominfo, tapi juga masyarakat umum. Pencari kerja dapat mengunggah profil dan daftar riwayat hidup di SIMONAS dan mendaftar ke perusahaan yang sedang membuka lowongan kerja sesuai dengan keahlian mereka. Sementara bagi pemberi kerja atau industri, mereka dapat memberikan informasi mengenai talenta apa yang dibutuhkan oleh perusahaan.



Gambar 26 Tampilan Beranda SIMONAS

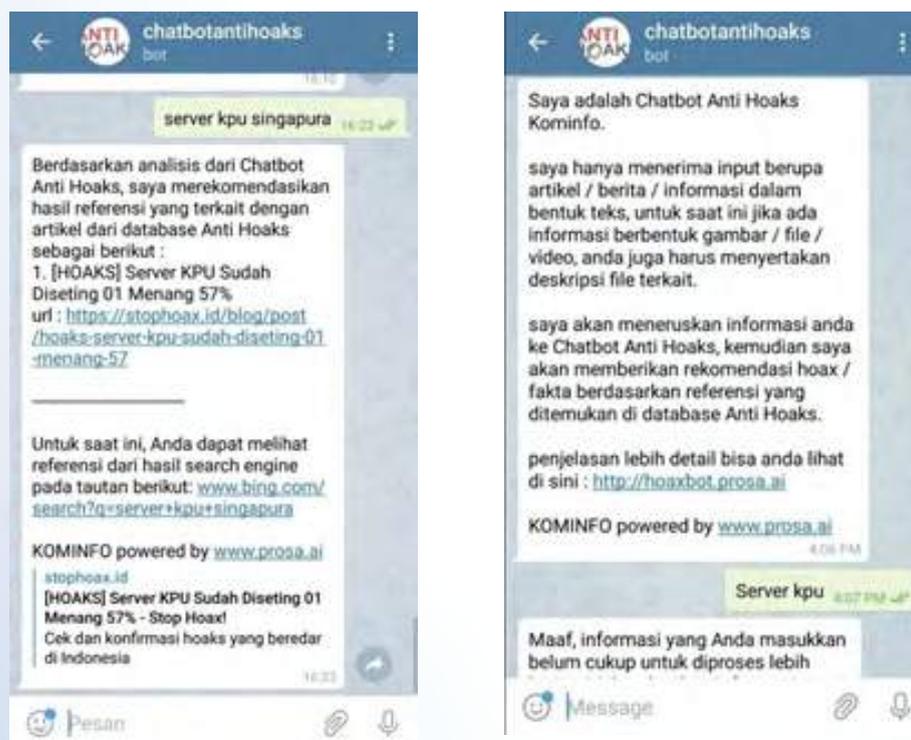
4.12 Chatbot Anti Hoax

Kemkominfo bekerjasama dengan startup Prosa (startup pengembang natural language processing) meluncurkan chatbot anti-hoax untuk aplikasi Telegram. Fitur ini dapat diaktifkan melalui akun @chatbotantihoax. Chatbot anti-hoax ini merupakan sistem berteknologi AI yang mampu mengidentifikasi kata per kata yang mengandung unsur kebohongan.

Sistem ini mampu menjawab pertanyaan tentang hoaks baik melalui kata maupun tautan artikel. Namun Chatbot Anti-hoax hanya bisa mendeteksi kata dan artikel, bukan foto dan video. Chatbot akan memberikan rujukan tautan ke situs Stophoax.id terhadap setiap hasil pendeteksian.

Chatbot anti-hoax ini cukup mudah digunakan, berikut langkahnya:

1. Pertama cari akun @chatbotantihoax di Telegram;
2. Kemudian masukan kata atau tautan yang ingin Anda identifikasi apakah hoaks atau bukan (sebaiknya gunakan kata yang banyak diberitakan);
3. Setelah kata kunci dimasukkan, maka Chatbot akan mendeteksi apakah kata atau kalimat tersebut hoaks atau bukan;
4. Selanjutnya Chatbot akan memberikan hasil apakah kata yang dimasukan hoaks atau bukan.



Gambar 27 Tampilan Chatbot Anti-Hoax pada Telegram

A. UMKM GO ONLINE

Pesatnya perkembangan teknologi informatika yang dibarengi dengan tersedianya perangkat smartphome memungkinkan segala aktivitas sosial dan ekonomi dapat dilakukan secara cepat. Tidak terkecuali aktivitas perdagangan yang semakin tumbuh pesat dengan adanya e-commerce dalam bentuk marketplace. Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui program UMKM Go Online berupaya membantu masyarakat kecil terutama pengusaha mikro, kecil dan menengah untuk ikut berjualan online dengan memanfaatkan marketplace yang tersedia seperti Bukalapak, Tokopedia, Shopee, dan lain-lain. Bentuk kegiatan yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah Grebeg Pasar. Kegiatan ini dilakukan di 20 Kota/Kabupaten di Indonesia. Target utama kegiatan ini adalah pengusaha mikro yang banyak berjualan di pasar tradisional atau pasar rakyat yang masih gagap atau belum tersentuh teknologi informasi untuk bisa memasarkan produknya secara online. Dengan kemampuan para pengusaha mikro tersebut dalam berjualan online diharapkan ekonomi masyarakat bisa meningkat, dan dengan demikian kesejahteraan masyarakat Indonesia menjadi semakin baik.

Membantu para pengusaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) untuk berjualan online melalui kegiatan Grebeg Pasar di 20 Kota/Kabupaten di Wilayah Republik Indonesia. Cara yang dilakukan adalah dengan mendatangi pengusaha UMKM, khususnya pengusaha mikro di pasar-pasar tradisional lalu memberikan edukasi kepada mereka untuk bergabung dan berjualan di Marketplace seperti Bukalapak, Tokopedia, Shopee, dan lain-lain. Tujuannya agar mereka tidak hanya mengandalkan lapak offline saja untuk berjualan, namun juga memanfaatkan marketplace untuk berjualan online. Dengan demikian, jangkauan pemasaran produk mereka semakin luas.

Ruang Lingkup kegiatan Grebeg Pasar adalah pasar-pasar tradisional yang ada di seluruh Wilayah Kota/Kabupaten Republik Indonesia. Tiap Kota/Kabupaten di pilih 6 pasar tradisional yang cukup banyak pedagang dan juga pengunjungnya. Tujuan dari Program Fasilitasi 8 Juta UMKM Go Online yaitu membuka peluang pasar baru bagi UMKM di Indonesia baik di ranah regional maupun global. Dengan memadukan sistem penjualan online dan offline, bisnis UMKM diharapkan dapat menjangkau lebih banyak konsumen dengan harapan meningkatkan potensi penjualan. Keberadaan platform pemasaran online dapat membantu mempertemukan konsumen online dan e-UMKM tanpa harus membuka toko cabang secara fisik. Program ini yang berlangsung dari tahun 2017 - 2019, dengan melibatkan Marketplace (Bukalapak, Blibli.com, Tokopedia, Shopee, Lazada, Grab Food, Marketplace Lokal seperti tumbasin dan titipku) telah tercapai sejumlah 17.113.220 UMKM yang telah Go Online melalui kegiatan On Boarding ke Marketplace dengan capaian yang melebihi target awal 8 juta UMKM Go Online. Di tahun 2019, data agregat jumlah UMKM Go Online di beberapa Marketplace (Bukalapak, Blibli.com, Tokopedia, Shopee, Titipku dan Tumbasin) sebanyak 5.919.333 yaitu 2.367% dari target tahun 2019 (250.000 UMKM Go Online). Apabila mengacu target Renstra Kominfo tahun 2019 yaitu 5,2 juta UMKM Go Online maka capaian tahun ini yaitu sebesar 113%.





Gambar 28 Sosialisasi Grebeg Pasar menggunakan Flyer di Kota Padang

Kegiatan Yang Dilaksanakan

1. Koordinasi

Melakukan koordinasi dengan Kepala Pemerintah Daerah Kota/Kabupaten di 20 Wilayah yang akan menjadi target kegiatan Grebeg Pasar. Setelah mendapat persetujuan, kemudian melakukan kontak dengan Dinas yang terkait dengan sektor perdagangan. Setelah itu, mengurus perijinan di 6 pasar tradisional di Kota/Kabupaten tersebut.

2. Kanvasing / Sosialisasi

Kanvasing adalah upaya untuk melakukan diseminasi informasi atau penyebaran informasi terkait adanya kegiatan Grebeg Pasar di Wilayah terkait. Kegiatan ini berbentuk penyebaran leaflet atau brosur dan melakukan sosialisasi lewat pengeras suara yang ada di pasar-pasar tradisional. Kanvasing atau Sosialisasi dilakukan oleh para relawan atau fasilitator yang berasal dari unsur relawan TIK, SPG atau tenaga lepas di daerah.

3. Training Relawan atau Fasilitator Grebeg Pasar

Training of Trainer dilakukan sebagai upaya untuk memberi bekal kepada para relawan yang akan terjun dalam kegiatan grebeg pasar. Tujuannya agar mereka memiliki kemampuan dalam mengajak dan mengajari para pedagang pasar untuk membuat akun di marketplace serta membantu mengunggah dagangan secara online. ToT ini dilakukan selama satu hari penuh dengan narasumber dari Marketplace (Bukalapak, Shopee, Tokopedia, dan lain-lain). Selain dari Marketplace, Narasumber pelatihan juga berasal dari Platform Pembayaran seperti OVO, Gopay, dan Linkaja.

4. Grebeg Pasar

Kegiatan Grebeg Pasar adalah substansi dari kegiatan ini. Seperti yang telah dikemukakan di atas, kegiatan Grebeg Pasar bertujuan membantu para pengusaha mikro, kecil dan menengah untuk bisa berjualan online. Namun, dalam Grebeg Pasar target utamanya adalah pengusaha mikro yang berjualan di pasar - pasar tradisional. Dalam Grebeg Pasar diterjunkan sebanyak 24 relawan yang akan mengajari pedagang berjualan online. Para relawan dibekali dengan formulir untuk mengidentifikasi pedagang yang mau bergabung atau onboarding di marketplace. Durasi kegiatan Grebeg Pasar ini adalah selama 14 hari atau dua minggu. Selama itu para relawan akan berkeliling di enam pasar tradisional besar yang ada di kota tersebut.

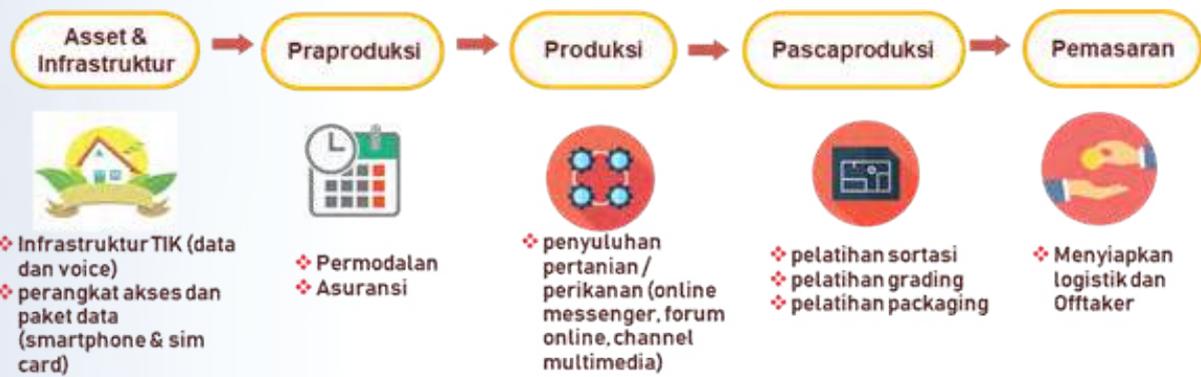
5. Monitoring

Monitoring Grebeg Pasar dilakukan untuk memastikan semua kegiatan dari awal hingga akhir sudah sesuai dengan rencana dan prosedur yang ditetapkan. Dalam kegiatan Monitoring akan dicatat mengenai kendala dan masalah-masalah yang ada di masing-masing daerah. Dengan demikian, dapat diidentifikasi solusi dan perbaikan untuk kegiatan di waktu lain.

B. PETANI DAN NELAYAN GO ONLINE

Petani Nelayan Go Online

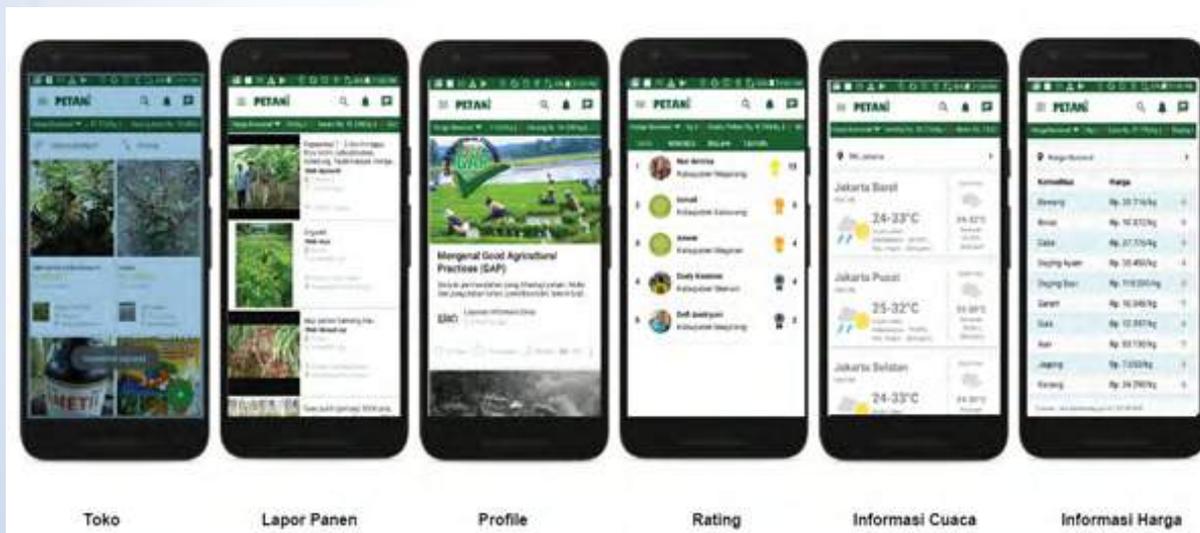
Kedaulatan pangan termasuk ke dalam salah satu fokus pembangunan nasional yang memberikan manfaat signifikan bagi rakyat dan negara. Untuk mendukung fokus pembangunan tersebut, Kementerian Kominfo melakukan upaya dalam memberikan solusi atas permasalahan di sektor pertanian dan perikanan dengan memfasilitasi pemanfaatan aplikasi yang tepat guna menunjang pengusahaan petani dan nelayan serta kinerja sektor pertanian dan perikanan melalui program Petani dan Nelayan Go Online. Dalam menjalankan program ini, Kementerian Kominfo bekerjasama dengan berbagai pihak, diantaranya Kementerian Pertanian, Kementerian Kelautan dan Perikanan, perbankan, operator, serta Startup Digital Sektor Pertanian dan Perikanan untuk mendukung terselenggaranya ekosistem digital dari hulu ke hilir.



Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kesejahteraan, mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan ketahanan pangan, serta memelihara keberlanjutan lingkungan. Sasaran dari program ini adalah petani tanaman pangan dan hortikultura dengan luas lahan ≤ 2 Ha dan nelayan perikanan tangkap dengan kapal ≤ 10 GT. Ruang lingkup dari program ini mencakup:

Petani Go Online:

1. Aplikasi Penyuluhan Pertanian;
2. Aplikasi Informasi Pengendalian Stok; dan
3. Aplikasi Marketplace Pertanian.



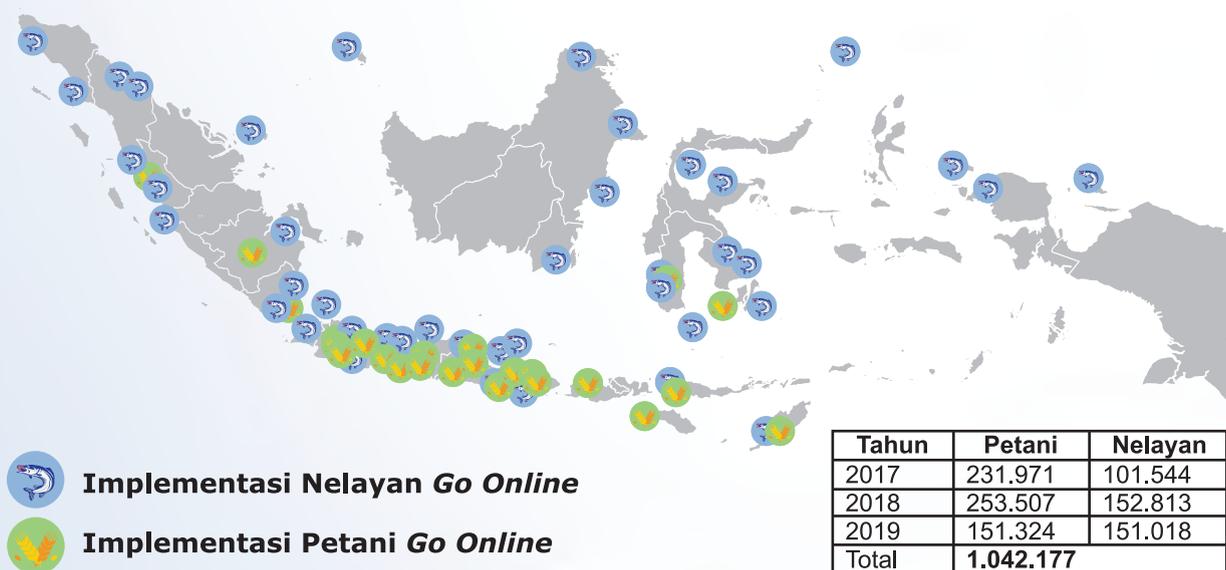
Nelayan Go Online:

1. Aplikasi Informasi Dasar; dan
2. Aplikasi Marketplace Perikanan.



Pada tahun 2019, program Petani dan Nelayan Go Online menargetkan 300.000 petani dan nelayan on boarding pada aplikasi sektor pertanian dan perikanan. Untuk mendukung hal tersebut, program ini telah diselenggarakan di beberapa lokasi, di 12 provinsi dan 38 kabupaten/kota, sedangkan program Nelayan Go Online telah dilaksanakan di 21 provinsi dan 46 kabupaten/kota dengan akumulasi capaian dari tahun 2017 – 2019 yaitu sebanyak 1.042.177 Petani dan Nelayan Go Online.

Gambar 1. 12 Peta Sebaran Pelaksanaan Program Petani dan Nelayan Go Online Tahun 2017 - 2019 dan Capaian per Tahunnya



Sumber: Dit. Ekonomi Digital, Ditjen APTIKA, Kementerian Komunikasi dan Informatika

Gambar 29 Peta Sebaran Pelaksanaan Program Petani dan Nelayan Go Online Tahun 2017 – 2019 dan Capaian per Tahunnya



Gambar 30 Kegiatan Petani dan Nelayan Go Online 2019

Capaian	Petani	Persentase terhadap Target Petani	Nelayan	Persentase terhadap Target Nelayan
Januari	0	0	0	0
Februari	2.500	1.67%	13.700	9.13%
Maret	7.440	4.96%	25.430	16.95%
April	17.840	11.89%	40.432	26.95%
Mei	36.340	24.23%	61.832	41.22%
Juni	60.940	40.62%	81.832	54.55%
Juli	104.507	69.67%	102.932	68.62%
Agustus	122.694	81.80%	120.284	80.19%
September	140.009	93.34%	133.584	89.06%
Oktober	151.324	100.88%	151.018	100.68%
November				
Desember				

C. GERAKAN PENCIPTAAN 1000 TECHNOPRENEUR



Awareness masyarakat Indonesia terkait industri startup meningkat pesat setelah bermunculan startup unicorn yang produk/jasanya mereka gunakan sehari-hari. Banyak startup baru bermunculan.

Karena itu, semakin banyak pula stakeholder seperti akademisi, industri/korporasi, pemerintah, komunitas yang menelurkan program yang berfokus pada startup. Format program yang digemari stakeholder untuk dijalankan adalah lomba/kompetisi. Tak jarang muncul anggapan masyarakat tentang banyaknya program “latah”, hanya agar sebuah institusi dianggap tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi.

Menurut Tech in Asia, sekitar 90 persen startup berakhir gagal, dan hanya 1 persen yang berkembang jadi unicorn.

Permasalahan Indonesia kini tidak hanya tentang mendorong tumbuhnya kewirausahaan atau mendongkrak jumlah startup, tetapi juga bagaimana memastikan startup yang ada untuk dapat berkembang.

Gerakan Nasional 1000 Startup Indonesia adalah sebuah program dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang bertujuan untuk mendorong tumbuhnya kewirausahaan di Indonesia, khususnya di industri digital. Memiliki semangat untuk dijalankan sebagai gerakan nasional, program ini melibatkan akademisi, industri/korporasi, pemerintah K/L, media, komunitas, termasuk di dalamnya stakeholder esensial dalam industri digital yaitu, inkubator, venture capital, dan coworking space.

Gerakan ini dimulai Oktober 2016 di sepuluh kota Indonesia dan telah menarik lebih dari 78 ribu pendaftar pada Oktober 2019.

Selain, memiliki tujuan untuk mendongkrak jumlah startup digital di Indonesia, Gerakan Nasional 1000 Startup Digital Indonesia juga mendorong anak muda Indonesia untuk dapat berkontribusi terhadap penyelesaian masalah enam sektor industri di Indonesia; agrikultur, pariwisata, pendidikan, kesehatan, logistik, dan energi terbarukan secara digital.

Gerakan ini diharapkan dapat dilakukan secara terintegrasi dan mencakup proses yang menyeluruh. Serangkaian kegiatan yang merupakan bagian dari gerakan ini menekankan pada:

1. Perluasan cakupan program di lebih dari 10 kota
2. Penguatan kemitraan untuk menghasilkan startup di tahap awal
3. Peningkatan kesadaran dan aktivasi masyarakat melalui kegiatan seperti penerbitan kisah sukses, pembentukan komunitas, dan lain-lain
4. Pelibatan berbagai organisasi dalam bentuk kemitraan



Gambar 31 Ignite the Nation Jakarta, Agustus 2019

Berdasarkan data yang diperoleh dari KUMPUL dan SWI, terdapat 456 startup digital yang berpartisipasi atau sebesar 106% pencapaian dari target yang diharapkan (430 startup) pada tahun 2019 dengan rincian sebagai berikut:

Kegiatan Ignition di 10 kota telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu mencapai 13.942 peserta (tidak termasuk SWI). Bahkan ada kota yang mencapai hampir dua kali lipat atau 4 kali lipat dari rencana.

Kegiatan Program 1000++ Startup Digital bersifat lebih inklusif dengan tercapainya rata-rata 35% peserta perempuan di 10 kota tempat diselenggarakan Program.

Dalam waktu kurang dari satu tahun, telah terlibat banyak pemangku kepentingan penting yaitu 9 kementerian/lembaga, 4 startup unicorns, 8 venture capital, 8 korporasi dan lebih dari 9 pembangun ekosistem.

Konsistensi dan kesamaan sektor/tema yang diambil peserta baik dari program yang dulu maupun yang tahun 2019 yaitu Pendidikan, Agrikultur, Pariwisata dan Kesehatan.

Peningkatan jumlah pengikut Instagram naik dari 11K (mulai pertengahan 2019) menjadi 38K (lebih dari 2 kali lipat).

Total jumlah startup digital yang terbentuk melalui kolaborasi multi operator di 13 kota adalah 202 tim dan 1000++ Startup Digital di 10 kota adalah 177 tim. Masing-masing tim terdiri dari 3 sampai 5 peserta.

Namun demikian, 8% deviasi dari target yang diharapkan disebabkan oleh faktor internal dan eksternal dalam mengelola keseluruhan program 1.000 Startup Digital. Keterlibatan peserta yang cukup rendah dalam sesi Networking, contohnya, adalah salah satu area perbaikan yang perlu mendapatkan perhatian ke depannya.

Berdasarkan hasil capaian kinerja saat ini dan guna mendukung pencapaian Program Nasional Startup Digital 1.000++, perbaikan dan penekanan pada ketiga pilar yang akan dijelaskan lebih lanjut menjadi penting. Salah satu indikator keberhasilan program adalah jumlah peserta yang terlibat. Dengan mempertimbangkan conversion rate peserta yang rendah, beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain memastikan proses eksekusi dari segi anggaran dan jadwal untuk melihat kesesuaiannya dengan rencana, memberikan pemahaman mindset yang tepat kepada seluruh peserta (misal: perlunya keterlibatan di dalam Networking dan manfaat yang diperoleh), serta melakukan evaluasi terhadap seluruh local partner. Selain itu, standarisasi evaluasi startup melalui parameter kunci yang terkuantifikasi terhadap proses kurasi startup yang tidak mengikuti kegiatan dari fase awal penting untuk didefinisikan dan ditetapkan. Hal ini dapat dilakukan melalui kajian best practice guna mendukung relevansi dan objektivitas.

Faktor lainnya yang mendukung pencapaian program berkualitas adalah kualitas fasilitator/mentor yang dilibatkan serta materi dan metode yang digunakan. Keterlibatan peran national coordinator yang lebih intens dalam merekrut fasilitator lokal menjadi penting selain penetapan KPI bagi para fasilitator yang terlibat. Langkah ini diharapkan dapat menarik fasilitator berkualitas untuk bergabung.

Keseluruhan rangkaian program 1.000 Startup Digital terdiri dari Ignition, Workshop, Hacksprint, Bootcamp, dan Incubation. Namun demikian, incubation untuk tahun 2019 belum dilaksanakan dan ditargetkan untuk dapat selesai dilakukan pada kuartal I tahun 2020. Sementara itu, Ignition di lima kota baru ditargetkan untuk selesai pada kuartal II selain Workshop di 15 kota di Indonesia. Pada kuartal III, Hacksprint di 15 kota dan Bootcamp di 10 kota dijadwalkan untuk selesai dilaksanakan. Dengan demikian, keseluruhan rangkaian program akan selesai diselenggarakan pada kuartal IV tahun 2020 dan diharapkan dapat mencetak 100 startup berkualitas dan 25 startup siap untuk mendapatkan seed funding.

Pada kuartal I tahun 2020, tahap persiapan yang untuk memastikan ketersediaan sumber daya seperti local partner, pembicara, mentor, dan fasilitator dijadwalkan untuk selesai dilakukan. Selanjutnya, sosialisasi di 15 kota dan database peserta terkini ditargetkan untuk dipenuhi pada kuartal II dengan fasilitator yang telah siap melaksanakan tugasnya. Peningkatan kesadaran masyarakat terhadap program 1.000++ diharapkan untuk dapat tercapai pada kuartal III sehingga analisis poin pembelajaran dan pengidentifikasian kinerja ekosistem program dapat dilakukan pada kuartal IV tahun 2020.



Gambar 32 Ignite the Nation Medan, Agustus 2019

BAB IV

PENGEMBANGAN MASYARAKAT EKONOMI DIGITAL



BAB IV

PENGEMBANGAN MASYARAKAT EKONOMI DIGITAL

A. GERAKAN MENUJU 100 SMART CITY

Gerakan Menuju 100 Smart city merupakan respon positif pemerintah atas berbagai permasalahan pembangunan di daerah dimana diperlukan sebuah pendekatan pembangunan daerah yang tidak lagi biasa namun harus dilakukan dengan cepat, efektif, dan efisien dengan mengedepankan pendekatan yang kolaboratif, sinergis, dan integratif melalui konsep smart city. Pemerintah, dalam hal ini yang digawangi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Direktorat Layanan Aptika Pemerintahan (E-Government) bekerjasama dengan Kementerian Dalam Negeri, Kementerian PPN/Bappenas, Kementerian PUPR, dan Kantor Staf Presiden, Kementerian Keuangan, Kemenko Perekonomian, dan Kemenpan RB menginisiasi penyelenggaraan Gerakan Menuju 100 Smart city yang sudah dimulai sejak tahun 2017.

Diawali dengan dipilihnya 25 daerah di tahun 2017 sebagai peserta Gerakan Menuju 100 Smart city, dilanjutkan dengan 50 daerah di tahun 2018 dan kemudian 25 daerah di tahun 2019, sehingga diharapkan pada tahun 2019 tersebut sudah terdapat 100 kota dan kabupaten dengan landasan yang kuat untuk menjadi smart city dan dapat menjadi role model pelaksanaan smart city Indonesia bagi daerah-daerah lainnya.

Peserta gerakan dipilih dengan melalui tahap seleksi, dengan melibatkan assessor dari berbagai kalangan, baik pemerintah, perguruan tinggi, maupun praktisi. Para peserta kemudian menjalani serangkaian proses bimbingan dan pendampingan dari para Pembimbing untuk memperkuat aspek fundamental menuju kota/kabupaten yang smart sesuai dengan keunggulan dan potensi juga tantangan khas daerahnya masing-masing.

Untuk menjaga komitmen dan pelaksanaan smart city yang telah tersusun, juga melanjutkan quick wins untuk tahun-tahun berikutnya, dilaksanakan mekanisme evaluasi dan konsultasi bagi kota dan kabupaten peserta Gerakan di tahun berikutnya setelah proses pendampingan berakhir. Dengan demikian, capaian dan kesinambungan program smart city yang telah direncanakan dapat terukur dengan baik.

Hingga tahun 2019 ini telah tercapai 100 kab/kota yang menjadi peserta Gerakan Menuju 100 Smart City. Pada penutupan Gerakan Menuju 100 Smart City dilakukan evaluasi dokumen master plan dan quick win bagi yang menjadi peserta di tahun berjalan dan evaluasi implementasi smart city bagi peserta tahun sebelumnya. Evaluasi implementasi dilakukan sebanyak dua kali dalam setahun untuk melihat sejauh mana implementasi smart city di daerah tersebut.





Gambar 33 Gerakan Menuju 100 Smart City



Gambar 34 Gerakan Menuju 100 Smart City

13. PENGAKUAN PSrE

Pengakuan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik tahun 2019, proses pemberian pengakuan sendiri terdiri dari tahap evaluasi dokumen, interview terhadap kesesuaian, rencana bisnis perusahaan, dsb, serta audit terhadap fasilitas dan perangkat yang digunakan PSrE dalam melakukan kegiatan operasionalnya. Proses audit juga melibatkan auditor independen. Hal ini dilakukan karena Lembaga Sertifikasi PSrE (LS-PSrE) belum terbentuk.

Sampai dengan bulan November 2019, dari 5 (lima) PSrE yang sudah mengajukan untuk mendapatkan pengakuan tersertifikasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, dapat disampaikan:

1. Saat ini ada 3 (tiga) PSrE yang telah lulus audit dan mendapatkan status pengakuan tersertifikasi.
2. Ada 2 (dua) PSrE yang telah dilakukan audit, namun dari hasil audit ada beberapa poin yang belum dapat dipenuhi oleh PSrE tersebut. Saat ini, PSrE tersebut sedang memperbaiki temuan audit. Akibatnya pengakuan tersertifikasi belum dapat diterbitkan dan masih diperlukan tambahan waktu audit tahap 2.
3. 1 (satu) PSrE Instansi Penyelenggara Negara (BSRE-BSSN) juga mendapat status terdaftar pada bulan November 2019.

Maka, pada tahun 2019 ini telah ada 6 PSrE Indonesia yang telah mendapat pengakuan dari Menteri Kominfo dengan rincian dalam tabel di bawah:

Status Pengakuan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik				
Nama Perusahaan	No SK Pengakuan	Website	Jenis PSrE	Status Pengakuan
PT. Privy Identitas Digital	Nomor 789 Tahun 2019	https://privy.id/	NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERSERTIFIKASI
Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia	Nomor 790 Tahun 2019	https://ca.peruri.co.id/	NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERSERTIFIKASI
PT. Indonesia Digital Identity	Nomor 867 Tahun 2019	https://visa.id/	NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERSERTIFIKASI
Balai Sertifikasi Elektronik Badan Siber dan Sandi Negara	Nomor 936 Tahun 2019	https://bsre.bssn.go.id	INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERDAFTAR
PT. Solusi Net Internusa	Nomor 967 Tahun 2018	https://digisign.id/	NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERDAFTAR
Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi	Nomor 969 Tahun 2018	https://govca.id/	INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	TERDAFTAR

Gambar 35 Daftar PSrE yang telah mendapatkan status pengakuan tersertifikasi dan terdaftar

Dalam rangka memenuhi kewajiban yang tercantum pada Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2018 pasal 4, Penyelenggara Sertifikasi Elektronik mengajukan permohonan untuk memperoleh status Teraftar, Tersertifikasi dan/atau Berinduk.

Berikut detail 6 (enam) PSrE yang mendapat pengakuan tersertifikasi dan terdaftar dari Kementerian Komunikasi dan Informatika:

Tabel 4Detail Daftar PSrE

No	Penyelenggara Sertifikasi Elektronik	
1.	<p>Nama Perusahaan : PT. Privy Identitas Digital</p> <hr/> <p>No SK Pengakuan : Nomor 789 Tahun 2019</p> <hr/> <p>Alamat Website : https://privy.id/</p> <hr/> <p>Penanggung Jawab : Marshall Pribadi</p> <hr/> <p>No Telepon : (0274) 4291607</p> <hr/> <p>Jenis PSrE : NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA</p> <hr/> <p>Status Pengakuan : TERSERTIFIKASI</p> <hr/> <p>Teraftar Tanggal : 30-08-2019</p> <hr/> <p>Masa Berlaku : 30-08-2019 s.d 30-08-2022</p>	<p style="text-align: center;">QR CODE</p>  <p style="text-align: center;">https://tte.kominfo.go.id/listPSrE/5db52248e246751714493afb</p>
2.	<p>Nama Perusahaan : Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia</p> <hr/> <p>No SK Pengakuan : Nomor 790 Tahun 2019</p> <hr/> <p>Alamat Website : https://ca.peruri.co.id/</p> <hr/> <p>Penanggung Jawab : Dwina Septiani Wijaya</p> <hr/> <p>No Telepon : (021) 7395000 ext 5205</p> <hr/> <p>Jenis PSrE : NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA</p> <hr/> <p>Status Pengakuan : TERSERTIFIKASI</p> <hr/> <p>Teraftar Tanggal : 30-08-2019</p> <hr/> <p>Masa Berlaku : 30-08-2019 s.d 30-08-2022</p>	<p style="text-align: center;">QR CODE</p>  <p style="text-align: center;">https://tte.kominfo.go.id/listPSrE/5db5225ae246751714493afc</p>

3.	<table border="1"> <tr><td>Nama Perusahaan</td><td>: PT. Indonesia Digital Identity</td></tr> <tr><td>No SK Pengakuan</td><td>: Nomor 867 Tahun 2019</td></tr> <tr><td>Alamat Website</td><td>: https://www.vida.id/</td></tr> <tr><td>Penanggung Jawab</td><td>: Niki Luhur</td></tr> <tr><td>No Telepon</td><td>: (021) 25983275, (021) 25982531</td></tr> <tr><td>Jenis PSrE</td><td>: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA</td></tr> <tr><td>Status Pengakuan</td><td>: TERSERTIFIKASI</td></tr> <tr><td>Terdaftar Tanggal</td><td>: 16-10-2019</td></tr> <tr><td>Masa Berlaku</td><td>: 16-10-2019 s/d 16-10-2022</td></tr> </table>	Nama Perusahaan	: PT. Indonesia Digital Identity	No SK Pengakuan	: Nomor 867 Tahun 2019	Alamat Website	: https://www.vida.id/	Penanggung Jawab	: Niki Luhur	No Telepon	: (021) 25983275, (021) 25982531	Jenis PSrE	: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	Status Pengakuan	: TERSERTIFIKASI	Terdaftar Tanggal	: 16-10-2019	Masa Berlaku	: 16-10-2019 s/d 16-10-2022	<p style="text-align: center;">QR CODE</p>  <p style="text-align: center;">https://psre.rootca.or.id/#?t=b9703f9d-3e5c-45df-8398-49fb7769becb</p>
Nama Perusahaan	: PT. Indonesia Digital Identity																			
No SK Pengakuan	: Nomor 867 Tahun 2019																			
Alamat Website	: https://www.vida.id/																			
Penanggung Jawab	: Niki Luhur																			
No Telepon	: (021) 25983275, (021) 25982531																			
Jenis PSrE	: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA																			
Status Pengakuan	: TERSERTIFIKASI																			
Terdaftar Tanggal	: 16-10-2019																			
Masa Berlaku	: 16-10-2019 s/d 16-10-2022																			
4.	<table border="1"> <tr><td>Nama Perusahaan</td><td>: PT. Solusi Net Internusa</td></tr> <tr><td>No SK Pengakuan</td><td>: Nomor 967 Tahun 2018</td></tr> <tr><td>Alamat Website</td><td>: https://digisign.id/</td></tr> <tr><td>Penanggung Jawab</td><td>: Willy Walanio</td></tr> <tr><td>No Telepon</td><td>: 02131116109</td></tr> <tr><td>Jenis PSrE</td><td>: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA</td></tr> <tr><td>Status Pengakuan</td><td>: TERDAFTAR</td></tr> <tr><td>Terdaftar Tanggal</td><td>: 10-12-2018</td></tr> <tr><td>Masa Berlaku</td><td>: 10-12-2018 s.d 10-12-2021</td></tr> </table>	Nama Perusahaan	: PT. Solusi Net Internusa	No SK Pengakuan	: Nomor 967 Tahun 2018	Alamat Website	: https://digisign.id/	Penanggung Jawab	: Willy Walanio	No Telepon	: 02131116109	Jenis PSrE	: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	Status Pengakuan	: TERDAFTAR	Terdaftar Tanggal	: 10-12-2018	Masa Berlaku	: 10-12-2018 s.d 10-12-2021	<p style="text-align: center;">QR CODE</p>  <p style="text-align: center;">https://tte.kominfo.go.id/listPSrE/5db52288e2467517f4493aff</p>
Nama Perusahaan	: PT. Solusi Net Internusa																			
No SK Pengakuan	: Nomor 967 Tahun 2018																			
Alamat Website	: https://digisign.id/																			
Penanggung Jawab	: Willy Walanio																			
No Telepon	: 02131116109																			
Jenis PSrE	: NON INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA																			
Status Pengakuan	: TERDAFTAR																			
Terdaftar Tanggal	: 10-12-2018																			
Masa Berlaku	: 10-12-2018 s.d 10-12-2021																			
5.	<table border="1"> <tr><td>Nama Perusahaan</td><td>: Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi</td></tr> <tr><td>No SK Pengakuan</td><td>: Nomor 969 Tahun 2018</td></tr> <tr><td>Alamat Website</td><td>: https://govca.id/</td></tr> <tr><td>Penanggung Jawab</td><td>: Kelik Budian</td></tr> <tr><td>No Telepon</td><td>: 081315626042</td></tr> <tr><td>Jenis PSrE</td><td>: INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA</td></tr> <tr><td>Status Pengakuan</td><td>: TERDAFTAR</td></tr> <tr><td>Terdaftar Tanggal</td><td>: 10-12-2018</td></tr> <tr><td>Masa Berlaku</td><td>: 10-12-2018 s.d 10-12-2021</td></tr> </table>	Nama Perusahaan	: Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi	No SK Pengakuan	: Nomor 969 Tahun 2018	Alamat Website	: https://govca.id/	Penanggung Jawab	: Kelik Budian	No Telepon	: 081315626042	Jenis PSrE	: INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA	Status Pengakuan	: TERDAFTAR	Terdaftar Tanggal	: 10-12-2018	Masa Berlaku	: 10-12-2018 s.d 10-12-2021	<p style="text-align: center;">QR CODE</p>  <p style="text-align: center;">https://tte.kominfo.go.id/listPSrE/5db5227ae2467517f4493afe</p>
Nama Perusahaan	: Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi																			
No SK Pengakuan	: Nomor 969 Tahun 2018																			
Alamat Website	: https://govca.id/																			
Penanggung Jawab	: Kelik Budian																			
No Telepon	: 081315626042																			
Jenis PSrE	: INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA																			
Status Pengakuan	: TERDAFTAR																			
Terdaftar Tanggal	: 10-12-2018																			
Masa Berlaku	: 10-12-2018 s.d 10-12-2021																			

6.	Nama Perusahaan	: Balai Sertifikasi Elektronik Badan Siber dan Sandi Negara
	No SK Pengakuan	: Nomor 936 Tahun 2019
	Alamat Website	: https://bsre.bssn.go.id
	Penanggung Jawab	: Rinaldy ,S.Sos., M.T.I.
	No Telepon	: 0217805814
	Jenis PSrE	: INSTANSI PENYELENGGARA NEGARA
	Status Pengakuan	: TERDAFTAR
	Terdaftar Tanggal	: 12-11-2019
	Masa Berlaku	: 12-11-2019 s.d 12-11-2022

14. PENANGANAN SITUS INTERNET BERMUATAN NEGATIF

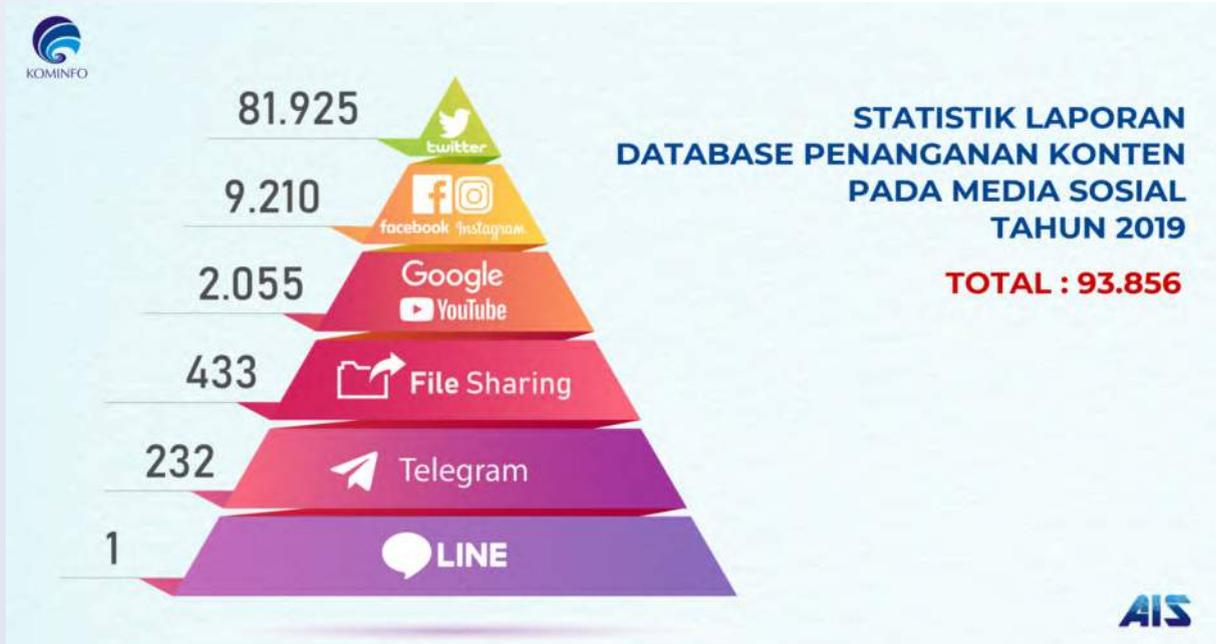
Kominfo memiliki Sistem yang digunakan untuk mendeteksi konten negatif dinamakan mesin pengais konten negatif (Mesin AIS), mulai resmi difungsikan pada tanggal 3 Januari 2018. Sejalan dengan hal itu, tim AIS di Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menangani laporan masyarakat tentang konten-konten negatif di ranah maya.

Mesin AIS menggunakan metode keyword based search, dengan memanfaatkan Artificial Intellegence untuk mencari konten negatif. Konten negatif yang ditemukan oleh mesin AIS kemudian digunakan sebagai salah satu input bagi tim verifikator yang memproses konten negatif. Bukti nyata konten negatif akan di screen capture sebagai bukti digital, dan diteruskan ke eksekutor untuk tindakan terakhir. Jika sebuah situs atau akun memang terverifikasi melanggar peraturan-perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, eksekutor dari tim AIS akan memblokirnya dengan berkoordinasi ke penyedia jasa internet dan penyelenggara media sosial. Sampai dengan bulan November 2019 akurasi sistem mesin AIS adalah sebesar 62,71%.

Selama tahun 2019 telah dilakukan pemblokiran terhadap 201.315 situs bermuatan negatif, dan 93.856 konten media sosial.



Gambar 36 Statistik Pemblokiran Konten Negatif



Gambar 37 Statistik Pemblokiran Konten Pada Media Sosial

Pada tahun 2019, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika melalui Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika telah bekerjasama dengan Kementerian/Lembaga lain dalam penanggulangan konten internet negatif. Kerjasama dalam penanggulangan konten negatif tersebut antara lain dengan POLRI, TNI, BPOM, OJK, BNN, KEMENKES, KPU, BAWASLU, KEMENLHK dll, terkait penanganan konten negatif yang diawasi oleh masing-masing sektor. Hingga saat ini koordinasi terkait penanganan konten negatif dengan Kementerian/Lembaga masih terus berjalan, sehingga diharapkan dapat meminimalisir jumlah persebaran konten negatif di internet.



Gambar 38 Mitra Kerjasama Penanganan Konten Negatif

Pemerintah Republik Indonesia memiliki tugas dan tanggung jawab dalam mengawasi peredaran berbagai produk di masyarakat. Pemerintah berkewajiban melindungi warga negaranya dari peredaran produk-produk yang dipandang atau berpotensi dapat merugikan dan membahayakan masyarakat. Selain itu pemerintah juga berkewajiban melindungi para pelaku usaha dalam negeri demi menciptakan iklim persaingan usaha yang sehat. Salah satu tantangan yang saat ini dihadapi adalah peredaran berbagai produk pada situs-situs perdagangan online (online marketplace).

Dalam rangka pengawasan peredaran perdagangan online, pada tahun 2019 ini Kementerian Kominfo memiliki sistem analisa perdagangan online. Sistem ini digunakan untuk melakukan pengawasan peredaran dan jual-beli barang pada online marketplace, terlebih lagi pada market place yang ada di Indonesia. Sistem ini dapat melakukan pemantauan proaktif untuk melihat penjualan dan peredaran obat-obatan, makanan dan minuman, kosmetik, bahan kimia, dan produk telekomunikasi secara online.

15. IMPLEMENTASI INISIATIF DIGITALISASI PADA SEKTOR STRATEGIS

1. Digitalisasi Sektor Strategis Pertanian

Kementerian Komunikasi dan Informatika sebagai enabler dalam mendukung digitalisasi sektor strategis berperan untuk memastikan pengembangan penggunaan aplikasi dan informatika agar tercipta suatu tatanan masyarakat yang produktif dan inovatif, khususnya di sektor Pertanian yang merupakan salah satu sektor ekonomi strategis. Dua inisiatif yang dijalankan Bersama dengan stakeholder terkait di sektor pertanian adalah pertanian presisi dan digitalisasi pencatatan hasil lelang komoditas hortikultura.

1.1 Pertanian Presisi

Pertanian presisi merupakan konsep pertanian yang menggunakan bantuan teknologi informasi untuk mengidentifikasi, menganalisa dan mengelola keberagaman informasi yang ada pada lahan diantaranya mengenai kondisi udara, air, cuaca, dan iklim untuk memastikan perlakuan yang tepat sehingga produktivitas dan keberlanjutan lahan optimal. Adapun dalam pengimplementasiannya diperlukan kerjasama dari berbagai stakeholder yang bergerak dari hulu ke hilir di bidang pertanian.

Tahapan pelaksanaan program pertanian presisi yaitu:



Gambar 39 Drone Surveillance

1. Drone Surveillance

Pemetaan kondisi lahan untuk melihat potensi wilayah menggunakan Drone Surveillance



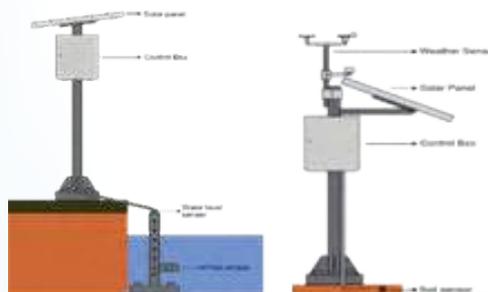
Gambar 40 Area Mapping

2. Area Mapping

Pemilihan lokasi pemasangan titik sensor berdasarkan foto udara yang dihasilkan drone surveillance

3. Soil and weather sensor

Pemasangan perangkat sensor tanah dan cuaca untuk mengetahui kebutuhan tanaman secara real time



Gambar 41 Water Debit Sensor dan Soil Weather Sensor

4. Drone Sprayer

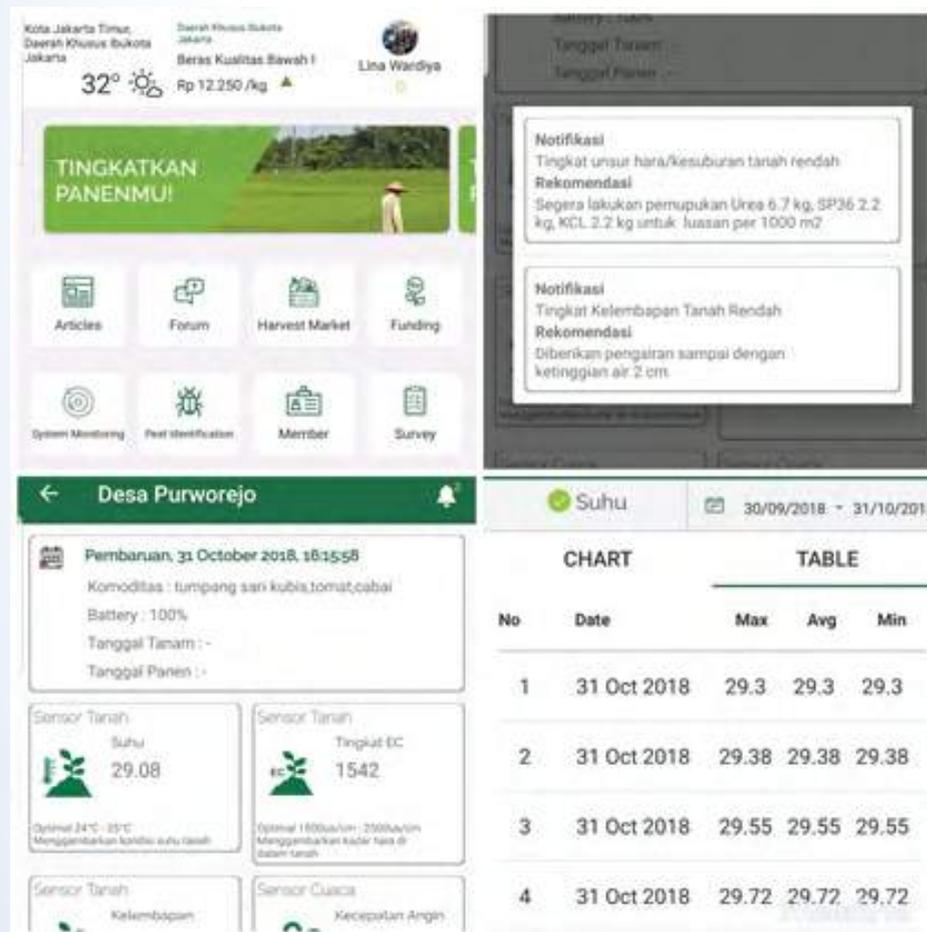
Pemupukan untuk setiap musim tanam (tergantung usia paling produktif komoditas yang ditanam)



Gambar 42 Drone Sprayer

5. GAP Recommendation

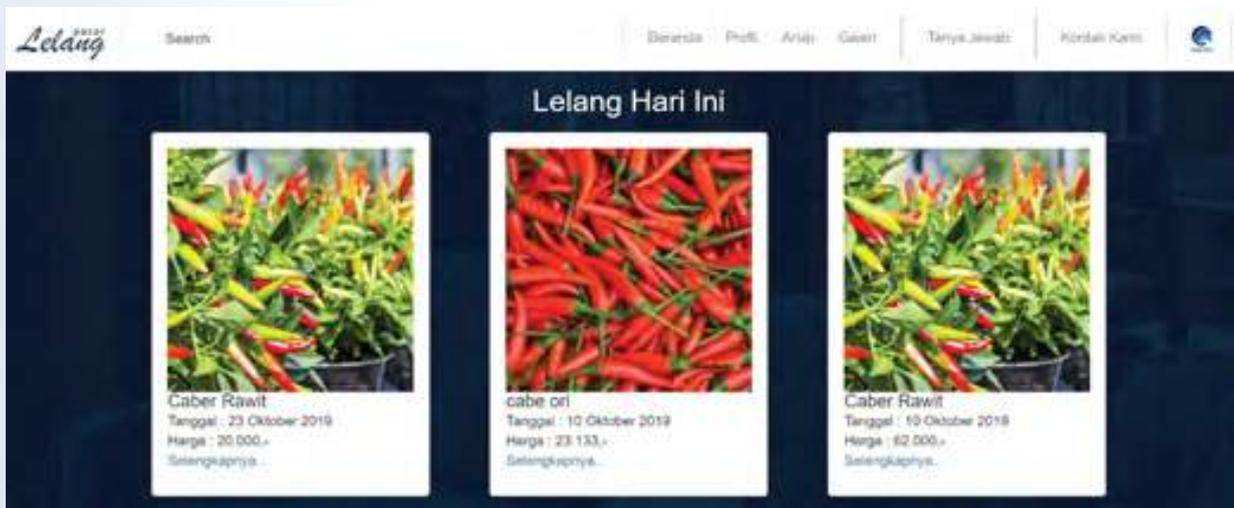
Petani dapat memonitor kebutuhan lahan yang dapat diakses melalui smartphone



Gambar 43 Hasil Rekomendasi Sensor Tanah dan Cuaca

1.2 Digitalisasi Pencatatan Hasil Lelang

Digitalisasi pencatatan hasil lelang komoditas hortikultura dimaksudkan untuk melakukan perekaman data hasil lelang sehingga mampu menciptakan transparansi dan kompetisi harga yang baik. Melalui pencatatan hasil lelang digital, pemerintah daerah dan pusat memiliki kemampuan untuk memprediksi kebutuhan dan membuat kebijakan.



Gambar 44 Pasar Lelang

Program Digitalisasi pencatatan hasil lelang komoditas hortikultura ini diterapkan di pasar lelang komoditas agro Kabupaten Sleman, D.I Yogyakarta dan berlangsung setiap hari. Kegiatan pasar lelang ini sendiri dikelola dan diselenggarakan oleh Asosiasi petani Puncak Merapi di titik kumpul berikut:

1. Gondoarum, Wonokerto, Turi (-7.605672,110.386800);
2. Tegal Gentan, Margoagung, Seyegan (-7.710127,110.309951);
3. Karangkalasan, Tirtomartani, Kalasan (-7.769618,110.465164);
4. Ngemplak I, Umbulmartani Ngemplak (-7.680630,110.425266);
5. Kebon agung Tridadi Sleman (-7.723622,110.355965);
6. Cawan Pucangan Widodomartani Ngemplak (-7.700761,110.452425);
7. Tegal WERU Margodadi Seyegan (-7.732058,110.303298);
8. Glondong, Purwobinangun, Pakem (-7.6679835,110.3926326).

2. Digitalisasi Sektor Pendidikan

Sektor pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengurangi ketidaksetaraan dan memfasilitasi pertumbuhan bangsa dengan mendukung pengembangan keterampilan yang dapat berkontribusi pada kehidupan masyarakat yang lebih produktif dan bermakna.

Dalam United Nations Global Sustainable Development Goals, sektor pendidikan adalah indikator dari 17 tujuan Sustainable Development Goals dimana penekanan pada tujuan di sektor pendidikan harus mendukung pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta pembelajaran berkesinambungan untuk semua orang.

Lebih lanjut, untuk mendukung terselenggaranya pendidikan yang inklusif dan meningkatkan akses pendidikan bagi semua kalangan, pemerintah wajib memajukan pendidikan dengan mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang berkeadilan bagi semua.

Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah kemudian menyusun sebuah rencana pendidikan jangka panjang yang mengacu kepada Undang-Undang Nomor 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) Tahun 2005-2025.

Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika bertugas sebagai penggerak dan pemberdaya penggunaan aplikasi dan informatika, yang berperan sebagai sarana untuk mencapai tatanan masyarakat yang produktif dan inovatif. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika melalui Direktorat Ekonomi Digital berupaya mendukung digitalisasi sektor pendidikan sebagai salah satu sektor yang dianggap strategis

Trend Transformasi Digital di dunia pendidikan saat ini



Gambar 45 Tren Transformasi Digital Dunia Pendidikan Saat Ini

Pada tahun 2019 ini Direktorat Ekonomi Digital melakukan dua implementasi inisiatif sektor strategis dari beberapa inisiatif yang disusun, yaitu:

2.1. Distribusi Konten Digital

Penggunaan konten-konten digital akan menjadi sumber-sumber belajar digital, melalui pemanfaatan konten pembelajaran digital akan pula menghilangkan kantung-kantung putus sekolah dan rendahnya kinerja tenaga kependidikan di daerah. Konten-konten belajar baik itu dalam bentuk gambar, audio, animasi, video hingga buku elektronik sebagai salah satu upaya digitalisasi konten pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa yang berada di daerah- daerah terpencil dalam mengakses pembelajaran yang sama dengan di perkotaan sehingga kesenjangan cukup terlihat antara kualitas pendidikan siswa di daerah terpencil dan perkotaan dapat diminimalisir.

Kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan konten digital untuk Guru dan Tenaga Kependidikan lewat kerja sama dengan startup digital dengan target tersedianya konten digital yang dapat digunakan oleh tenaga didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru dan tenaga kependidikan seiring dengan adanya konten digital dalam setiap proses pembelajaran dan tersedianya konten digital yang dapat digunakan oleh tenaga didik dalam proses pembelajaran.

2.2. Digitalisasi Manajemen Sekolah

Peningkatan mutu dan layanan pendidikan dasar dan menengah melalui penggunaan Internet of Things (IoT) dan layanan online manajemen sekolah yang dapat diakses oleh tenaga pengajar, sekolah, murid, maupun orangtua dengan target untuk meningkatnya kemampuan dan kompetensi guru dan tenaga kependidikan seiring dengan adanya efektivitas administrasi dengan tujuan untuk mewujudkan transparansi kegiatan di sekolah bagi orangtua, memberi asistensi bagi tugas administratif guru sehingga kualitas pengajaran dapat meningkat serta mewujudkan integrasi dan peningkatan akurasi data siswa yang dapat diakses tenaga pengajar, manajemen sekolah, maupun orangtua

- ~ Manfaat untuk sekolah: memudahkan penanganan perbaikan fasilitas sekolah, pengelolaan administrasi sekolah secara online, penyaluran alumni sekolah (untuk SMK) ke dunia industri.
- ~ Siswa: Mendapatkan data perkembangan siswa, kehadiran, prestasi, perilaku dan penanganan kendala belajar.
- ~ Orangtua: Mudah mendapatkan data kehadiran siswa, perkembangan perilaku siswa, prestasi pencapaian belajar siswa.
- ~ Guru dan Kepala Sekolah: Mudah melakukan kontrol tingkat kehadiran, pengukuran pencapaian belajar mengajar, kualitas guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Capaian:

Kerja sama dengan Eduspec, STEAM informatika, Visio Inkubator, Pahamify, Sekolah.id serta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- 150 siswa terlatih menggunakan aplikasi scratch untuk membuat konten digital (kabupaten Tangerang)
- 100 Guru mengikuti sosialisasi metode pembelajaran Smart School 4.0 (Kabupaten Tangerang)
- 200 guru terlatih menggunakan aplikasi Scratch untuk membuat konten digital (Kabupaten Sleman)
- 200 Guru terlatih menggunakan aplikasi iSpring untuk membuat konten digital (Kota Malang)
- 125 guru dari 125 Sekolah Dasar mengikuti sosialisasi dan workshop Digitalisasi Manajemen Sekolah di Kota Cimahi
- 80 Guru dari 80 Sekolah Menengah Pertama mengikuti sosialisasi dan workshop Digitalisasi Manajemen Sekolah di Kota Cimahi
- 120 Guru SMA/SMK se Jawa Barat mengikuti pelatihan IoT untuk mendukung Digitalisasi Manajemen Sekolah bekerjasama dengan sekolahan.id dan Cimahi Technopark

Mitra Kerja:



3. Digitalisasi Sektor Pariwisata

Digitalisasi pariwisata merupakan salah satu bentuk dalam mentransformasi para pelaku di sektor pariwisata untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi TIK dalam meningkatkan kunjungan wisatawan .perlu disadari pula bahwa terdapat tantangan yang ada dalam sektor pariwisata, Dan Tantangan yang dihadapi sejauh ini di dalam industri pariwisata ini adalah:

1. Sumber daya manusia yang sejauh ini masih perlu memahami manfaat pariwisata, dimana sebagian besar masyarakat sejauh ini masih belum memahami konteks pariwisata yang berkesinambungan dimana sektor pariwisata pada akhirnya dapat memberikan manfaat bagi masyarakat itu sendiri.
2. Konten narasi atau pola perjalanan yang tidak kuat menjadikan kelemahan di beberapa daerah di Indonesia sejauh ini meskipun di daerah tersebut memiliki potensi pariwisata yang dapat dikembangkan, baik itu dari sisi alam maupun dari ragam budaya atau kearifan lokal yang mereka miliki atau masyarakat menghadapi kendala dalam memberikan gambaran ataupun imajinasi terhadap potensi wisata yang mereka miliki.
3. Digitalisasi yang sedang berkembang pesat saat ini juga memberikan tantangan tersendiri bagi masyarakat dalam menyikapinya sehingga banyak yang kebingungan bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

Kemkominfo dalam hal ini direktorat ekonomi digital bekerjasama dengan startup Triponyu yang merupakan juara 1 inovasi wisata versi UNWTO untuk menjawab beberapa tantangan di atas dengan menggandeng Pokdarwis (kelompok sadar wisata), komunitas yang bergerak di bidang pariwisata serta Dinas Pariwisata daerah setempat dalam pembuatan paket – paket wisata dan cara pembuatan konten atau narasi agar paket wisata yang dibuat semenarik mungkin dengan dasar cerita sejarah atau rakyat yang bisa diceritakan sesuai daerah setempat. Dalam mendukung target Kementerian pariwisata dalam pencapaian kunjungan wisatawan di 10 destinasi pariwisata prioritas, Digitalisasi pariwisata ini sudah dijalankan di 5 lokasi (Kabupaten Magelang, Kabupaten Semarang, Kabupaten Sleman, Kabupaten Humbang Hasundutan-toba, Kabupaten Manggarai Barat- labuan bajo)





Gambar 46 Pembuatan Paket Wisata yang dilakukan di Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, 11-13 April 2019



Gambar 47 Penyampaian Materi Pembuatan Paket Wisata Oleh Triponyu di Magelang 12 - 14 Maret 2019

4. Digitalisasi Sektor Keuangan

Launching Implementasi Dompot Digital di Pasar Rakyat pada Festival Pasar Rakyat Kota Malang

Program Implementasi Dompot Digital di Pasar Rakyat merupakan salah satu inisiatif untuk mendorong percepatan transformasi digital di sektor keuangan. Pasar rakyat adalah pusat transaksi perdagangan yang dapat ditingkatkan layanan dan kemudahan transaksi melalui pemanfaatan teknologi keuangan digital. Kominfo berkolaborasi dengan Kementerian Perdagangan, Pemda dan LinkAja selaku penyedia teknologi untuk mendorong transaksi jual-beli di pasar dengan menggunakan dompet digital. *Launching* inisiatif ini dilaksanakan bertepatan dengan Peresmian Festival Pasar Rakyat 2019 Kota Malang yang bertempat di Pasar Klojen. Acara dihadiri dan diresmikan oleh walikota Malang, Bapak Sutiaji.

Lokasi : Pasar Klojen, Kota Malang

Tanggal : 17-19 April 2019

Dokumentasi Kegiatan :



Gambar 48 Festival Pasar Rakyat 2019, Pasar Klojen, Malang 18 April 2019



Gambar 49 Festival Pasar Rakyat 2019 Pasar Klojen, Malang 18 April 2019

Konsolidasi Gerakan Nasional Non Tunai untuk Mendorong Inklusi Keuangan melalui Digitalisasi Pasar

Rapat Konsolidasi dengan *multi-stakeholder* untuk menggalakkan Pembayaran Non-Tunai di Pasar Rakyat untuk mensukseskan pencapaian target 75% inklusi keuangan. Gerakan Non-Tunai melibatkan Kemenko Perekonomian, Sekretariat Dewan Nasional Keuangan Inklusif, Bank Indonesia dan Kementerian Perdagangan

Lokasi : Hotel Santika, Tangerang

Tanggal : 9 Agustus 2019



Peningkatan Aktivasi Transaksi Dompot Digital melalui Edukasi kepada Pedagang Pasar Rakyat Kota Malang (Pasar Klojen dan Oro-Oro Dowo)

Aktivasi transaksi di Pasar Oro-Oro Dowo dan Pasar Klojen, melalui edukasi interaktif di *booth* dan lingkungan pasar

- Simulasi pembayaran digital dengan menggunakan LinkAja
- Kuis dan permainan interaktif
- Pendampingan dan edukasi kepada pedagang

I. Aktivasi transaksi di Pasar Oro-Oro Dowo melalui edukasi interaktif di booth dan lingkungan pasar dengan berbagai kegiatan:

- Simulasi pembayaran digital dengan menggunakan LinkAja
- Kuis dan permainan interaktif
- Pendampingan dan edukasi kepada pedagang

Lokasi : Pasar Oro Oro Dowo, Kota Malang

Tanggal : 9 Oktober 2019



Gambar 51 Edukasi Interaktif Pasar Oro Oro Dowo, Malang, Oktober 2019

II. Aktivasi transaksi di Pasar Klojen melalui edukasi interaktif di booth dan lingkungan pasar dengan berbagai kegiatan:

- Simulasi pembayaran digital dengan menggunakan LinkAja
- Kuis dan permainan interaktif
- Pendampingan dan edukasi kepada pedagang

Lokasi : Pasar Klojen, Kota Malang

Tanggal : 9 Oktober 2019



Gambar 51 Edukasi Interaktif Pasar Oro Oro Dowo, Malang, Oktober 2019

5. Sektor Ekonomi Kreatif

Bekraf Game Prime

Kegiatan industri game terbesar Indonesia, yang menjadi ajang unjuk gigi para game developer dalam negeri untuk mempromosikan game terbaru mereka dalam kegiatan ini juga terdapat turnamen esport yang di ikuti oleh banyak time sport pro dan semi pro Indonesia. Kegiatan ini berusaha meningkatkan sektor ekonomi kreatif dengan cara mendorong pertumbuhan game dalam negeri karya anak bangsa agar dapat bersaing dengan di tingkat global Dalam kesempatan ini juga kominfo bekerjasama dengan bekraf berkolaborasi dengan mempromosikan Indonesia Game Rating System (IGRS) bagi para game developer dalam negeri, sehingga dapat menciptakan karya-karya game yang mengandung konten yang ramah sesuai dengan usia anak.

Lokasi : Balai Kartini, Kuningan, Jakarta Selatan

Tanggal : 13 – 14 Juli 2019



Gambar 53 Bekraf Game Prime, Balai Sarbini, Juli 2019



Urban Game Festival

Kegiatan pertama dan terbesar di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang mengadakan turnamen esport yang dibuka bebas untuk umum untuk masyarakat Jogja, dalam kesempatan ini dapat menjadi ajang dari tim pro esport dalam mencari talenta berbakat dalam dunia game. Dalam kegiatan ini kementerian Kominfo juga menghadirkan game-game developer dari Jogja untuk berkesempatan memamerkan game-game ciptaan mereka agar dapat dikenal masyarakat luas. Terdapat juga talkshow dari para pelaku industri game yang menjadi sesi berbagi cerita bagaimana membangun dan menjalankan industri game yang disertakan dengan workshop yang dibuka tersedia umum yang mengajarkan teknis visual animasi maupun audio yang bermanfaat dalam industri game.

Lokasi : Sleman City Hall, Kabupaten Sleman, Provinsi DIY

Tanggal : 04 - 06 Oktober 2019



Gambar 55 Urban Game Festival, Sleman City Hall, Oktober 2019



- Talkshow IGRS
- Game Developer Showcase

- Turnamen PUBG Mobile
- Workshop Dubbing Indovoiceover



- Talkshow MMTC -

- Talkshow Tim Pro Esport -

6. Digitalisasi Sektor Transportasi

Program Fasilitasi Sistem Inaportnet merupakan upaya dalam menerapkan sistem di pelabuhan pelabuhan yang tersebar di Indonesia sesuai sebaran dalam Permenhub Nomor 76 Tahun 2018 tentang tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 36. Tahun 2012 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kantor Kesyahbandaran dan Otoritas Pelabuhan.

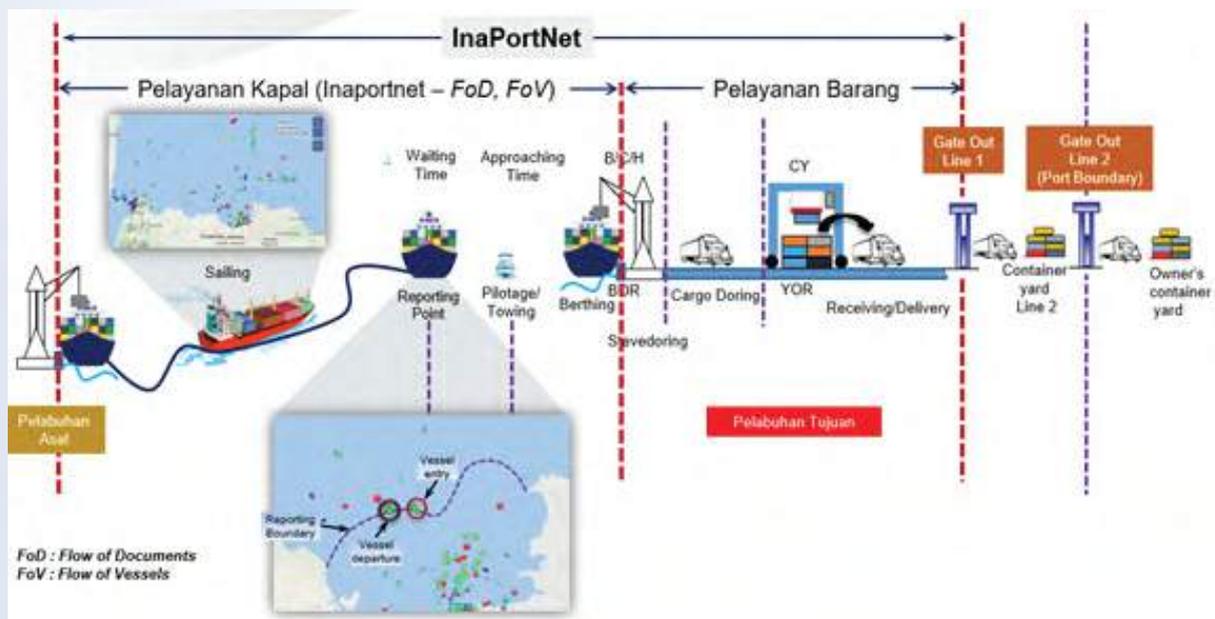
Kegiatan dilaksanakan dengan melakukan pemetaan kebutuhan dan kondisi existing pelabuhan yang ada di Indonesia sesuai Permenhub No 76. Tahun 2018 tentang Perubahan kedua atas peraturan Menteri Perhubungan nomor PM 36. tahun 2012 tentang organisasi dan tata kerja kantor kesyahbandaran dan otoritas pelabuhan.

Mitra Kerja:

- BAKTI
- Ditjen PPI
- Ditjen Perhubungan Laut, Kemhub
- Direktorat Lalu Lintas dan Angkutan Laut, Kemhub

Dampak Penerapan Inaportnet

- Single submission
- Layanan online, Hemat waktu dan biaya
- Percepatan proses secara keseluruhan
- Kemampuan tracing dan trackingg
- Minimisasi kesalahan pemasukan data dan dokumen
- Menerima integrasi data secara elektronis
- Dapat melakukan monitoring atas proses.



Gambar 56 Inaportnet

7. Digitalisasi Sektor Kesehatan

Program Digitalisasi Fasilitas Kesehatan merupakan upaya dalam membantu peningkatan mutu pelayanan Fasilitas Kesehatan (faskes) di Indonesia melalui pemanfaatan sistem informasi dan pengelolaan data terintegrasi yang disediakan oleh Start Up Teknologi Kesehatan

Metode pelaksanaan kegiatan, yakni sebagai berikut:

1. Pelatihan dan Edukasi

Memfasilitasi pelatihan dan edukasi meningkatkan kesadaran pentingnya digitalisasi dan pengelolaan data terintegrasi pada fasilitas kesehatan

2. Implementasi Digitalisasi Fasilitas Kesehatan

Memfasilitasi implementasi sistem informasi klinik yang disediakan oleh Startup Teknologi Kesehatan Digital kepada mitra dari faskes (Rumah Sakit, Puskesmas, Klinik)

3. Workshop dan Pendampingan

Melakukan workshop kepada faskes yang sudah menerapkan teknologi digital pada proses bisnisnya dan melakukan pendampingan kepada tenaga kesehatan di faskes yang sudah mengimplementasikan sistem informasi.

Capaian Implementasi Program telah dilaksanakan di beberapa kota, seperti:

- Kota Medan
- Kota Tangerang Selatan
- Kota Bogor
- Kota Bekasi
- Kab. Indramayu
- Kota Depok
- Kota Palembang
- Kota Pekanbaru
- Kota Semarang
- Kab. Bandung

Follow Up Events :

- Start-Up Exhibition
- The 15th Surabaya Hospital Expo
- Pameran Hari Kesehatan Nasional ke-55 di ICE BSD
- Health Technology Solutions 2019 di JCC
- Workshop
- Workshop Digitalisasi Manajemen Klinik di Pekanbaru

User Acquisition Report :

- ◆ 60 klinik mendaftar di Medigo Klinik
- ◆ 73 bidan mencoba mendaftar di MOI
- ◆ 55 Peserta mendaftar di Assist.id
- ◆ 64 Dokter / Klinik melakukan pembelian alkes di ProSehat.com
- ◆ 37 Dokter / Klinik melakukan pendaftaran mitra ProSehat
- ◆ 70 Dokter Mendaftar di Docquity



Gambar 57 Mitra Startup Digital

16. GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL

Saat ini, salah satu ancaman terbesar terhadap Indonesia adalah penyebaran konten negatif (konten berbau hoax, ujaran kebencian atau hate speech, bullying, radikalisme, sampai pada beraneka ragam praktik penipuan) melalui media digital maupun manual. Hal ini disebabkan rendahnya pemahaman mengenai penggunaan teknologi digital yang digunakan untuk menerima dan menyebarkan informasi secara efektif dan tepat guna atau dengan istilah umumnya yaitu rendahnya kemampuan literasi digital. Pesatnya pertumbuhan peralatan teknologi informasi dan komunikasi semacam smartphone dan medsos yang tidak diimbangi dengan literasi digital penggunaannya, dapat mengakibatkan begitu banyak konten negatif yang menjamur. Salah satu contohnya adalah fenomena semakin meningkatnya berita – berita hoax yang menyesatkan beredar lewat berbagai jalur digital, termasuk situs media online, blog, website, sosmed, email, dan aplikasi pesan instan.

Untuk menghadapi ancaman tersebut, Direktorat Pemberdayaan Informatika menyelenggarakan Program Literasi Digital Bagi Masyarakat yang dikelola oleh 2 (dua) Subdirektorat : Subdirektorat Literasi Digital dan Subdirektorat Pemberdayaan Komunitas TIK. Subdirektorat Literasi Digital melaksanakan kegiatan Penyusunan Strategi dan Pembuatan Materi Digital dan Fasilitasi Literasi Digital Bagi Masyarakat. Subdirektorat Pemberdayaan Komunitas TIK melaksanakan kegiatan Pemberdayaan Pandu Digital.

Kegiatan Fasilitasi Literasi Digital Bagi Masyarakat pada tahun 2019 difokuskan pada tema terkait dengan Pemilihan Umum (Pemilu) 2019. hal tersebut didasarkan pada fenomena dan dinamika yang terjadi di masyarakat serta berdasarkan Hasil Indeks Kerawanan Pemilihan Umum (Pemilu) Tahun 2019 dari Bawaslu. Dengan penyelenggaraan kegiatan Fasilitasi Literasi Digital Bagi Masyarakat diharapkan masyarakat mendapatkan wawasan dan pengetahuan terkait mencari informasi di Internet menggunakan berbagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga masyarakat tersebut dapat mengidentifikasi berita di internet apakah termasuk fake news atau tidak. Selain itu masyarakat juga mempelajari etika dan pemanfaatan TIK secara cerdas, kreatif dan produktif. Kegiatan melibatkan berbagai stakeholder yang terdiri dari unsur Pemerintah, Komunitas, Privat dan Akademisi serta dari Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi.

PROGRAM LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT



KEGIATAN PENYUSUNAN STRATEGI DAN PEMBUATAN MATERI LITERASI DIGITAL



KEGIATAN FASILITASI LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT



KEGIATAN PEMBERDAYAAN PANDU DIGITAL

Kegiatan Pemberdayaan Pandu Digital diselenggarakan untuk mengurangi kesenjangan digital dimasyarakat. Untuk itu diperlukan campur tangan pemerintah, akademis dan swasta serta diperlukan gerakan utama oleh komunitas sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah. Oleh karena itu diinisiasi kegiatan Pemberdayaan Pandu Digital dimana dilakukan pelatihan dan pembekalan kepada individu maupun kelompok yang memiliki kepedulian pemanfaatan TIK di masyarakat untuk nantinya menjadi pendamping bagi masyarakat dalam bidang literasi digital secara mandiri maupun berkelompok, selanjutnya mampu bekerjasama dengan berbagai pihak terkait inisiatif penyelenggaraan berbagai kegiatan peningkatan kepedulian masyarakat terhadap literasi digital, mengusulkan program pemberdayaan pandu digital sesuai dengan kapasitas dan kebutuhan di lingkungannya, serta melaporkan kegiatan kepada pihak-pihak yang mendukung dan menyebarkan informasi aktivitasnya secara positif melalui media sosial. Capaian program Literasi Digital meliputi 10 Buku dan 3 Video dengan 36.235 peserta serta 2833 Pandu Digital.

Strategi Umum Kegiatan Fasilitasi Literasi Digital Bagi Masyarakat TA 2019

Cakupan Literasi Digital sangatlah luas, oleh karena itu melalui pendekatan bersifat reaktif dengan melihat suatu fenomena atau dinamika di masyarakat yang ada serta memperhatikan Proses Pemilihan Umum pada tahun 2019 dan Hasil Indeks Kerawanan Pemilihan Umum tahun 2019 (IKP 2019) dari Bawaslu, maka kegiatan difokuskan pada tema terkait dengan Pemilihan Umum (Pemilu) 2019 secara khusus memberikan wawasan terkait identifikasi dan pemahaman tentang hoax.

Pelaksanaan kegiatan Literasi Digital difokuskan untuk beberapa daerah dalam satu wilayah agar dapat mengefisiensikan anggaran yang ada sehingga target output kegiatan dapat terpenuhi.

Pada tahun 2019 telah diformulasikan kegiatan Literasi Digital dengan menggunakan tools Kahoot! Agar peserta dapat terhibur sekaligus belajar mengenai Literasi Digital langsung dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki.

Pada kegiatan Literasi Digital 2019, dilakukan Training of Trainer (TOT) kepada para guru agar materi Literasi Digital dapat disampaikan kepada para pelajar baru dalam Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS).

MATERI BUKU



Seluruh Buku dapat di akses di literasidigital.id

MATERI VIDEO



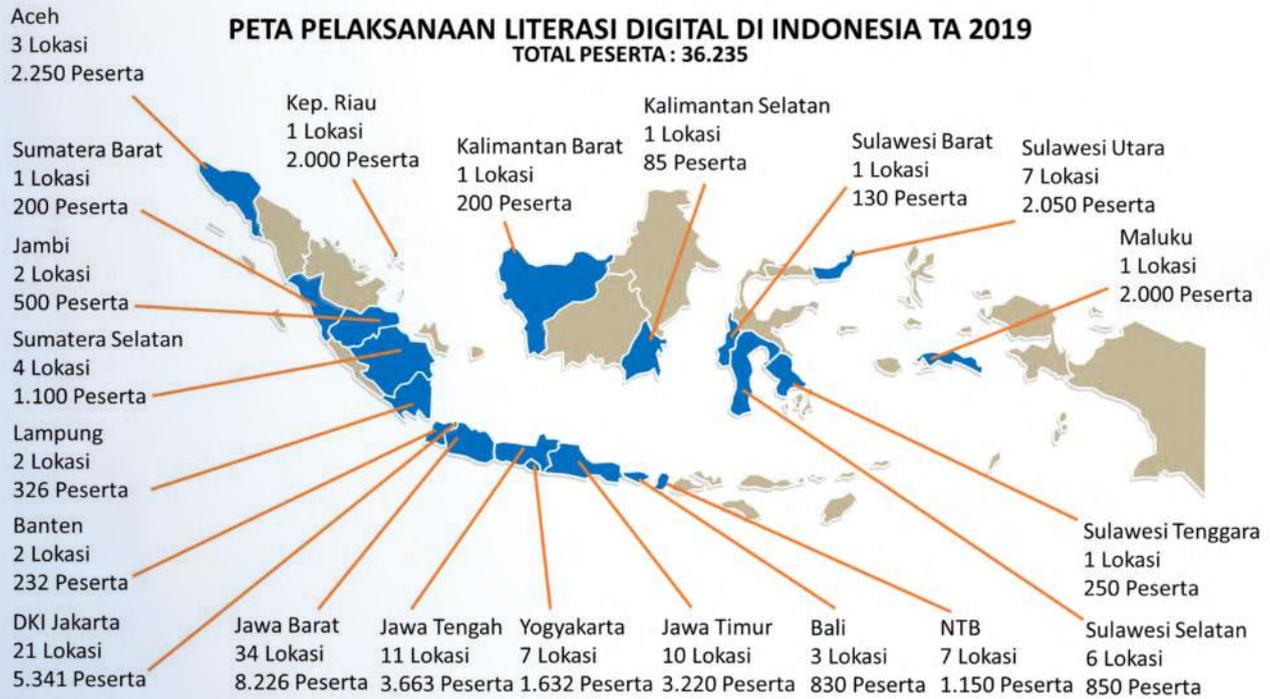
Video PSA Jangan Sebar Hoax
<https://s.id/psaantihoax>



Video Creator Generation
 Youtube Anthem
<https://s.id/creatorgeneration>



Video Serial Digi Parenting
<https://s.id/digiparenting>



Gambar 58 Peta Pelaksanaa Literasi Digital di Indonesia TA 2019

17. FASILITASI PRODUK TIK KARYA ANAK BANGSA

Program Fasilitasi Produk TIK Karya Anak Bangsa terbagi dalam 3 (tiga) kegiatan meliputi:



TANGGAL : 15 AGUSTUS 2019
LOKASI : ACEH
TEMA : LITERASI DIGITAL PEMUDA



TANGGAL : 18 SEPTEMBER 2019
LOKASI : SUMATERA BARAT
TEMA : SEMINAR PANDU DIGITAL



TANGGAL : 31 AGUSTUS
LOKASI : MALUKU
TEMA : TOT PANDU DIGITAL



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
www.kominfo.go.id



PURWA Lencana Warna Merah

Lencana berwarna merah diberikan kepada individu yang memiliki pengetahuan dasar penggunaan piranti TIK untuk kerja perkantoran dan komunikasi dengan pemahaman mengenai Internet yang aman dan nyaman.



MADYA Lencana Warna Biru

Lencana berwarna biru diberikan kepada individu yang memiliki pengetahuan memadai tentang piranti TIK untuk aspek sosial dan budaya, berikut dengan pemahaman tentang privasi, sekuriti, dan hak kebebasan berekspresi.



UTAMA Lencana Warna Hitam

Sebagai tingkatan tertinggi, Lencana berwarna hitam diberikan kepada individu yang memiliki pengetahuan lanjutan tentang piranti TIK untuk aspek politik dan ekonomi, berikut dengan pemahaman tentang penanganan konten bermuatan negatif.

Lencana Pandu Digital

1. Penyelenggaraan Republic Of Internet Of Things

Kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia. Berbagai macam perangkat (devices) elektronik yang sebelumnya berukuran besar, boros energi dan mahal, saat ini sudah dapat digantikan dengan perangkat-perangkat yang berukuran jauh lebih kecil, lebih canggih, hemat energi (low-power), hemat bandwidth dan jauh lebih terjangkau. Perangkat-perangkat elektronik kecil ini dilengkapi dengan software, sensor dan actuator serta terhubung dalam sebuah jaringan telekomunikasi yang memungkinkan setiap perangkat tadi dapat mengambil data dan saling bertukar informasi. Interaksi antar perangkat inilah yang disebut dengan Internet of Things (IoT).

Untuk membangun dan mempersiapkan ekosistem Industri 4.0 di Indonesia terdapat banyak hal yang perlu dipertimbangkan di antaranya adalah yang paling pokok adalah tersedianya Sumber Daya Manusia yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang mampu berinteraksi dengan sistem dan teknologi informasi. Salah satu teknologi pendukung Industri 4.0 adalah pengembangan dan pemanfaatan Internet Of Things (IoT).

Pemanfaatan teknologi IoT yang diiringi dengan pengembangan SDM di bidang tersebut, akan membantu menumbuhkan ekosistem IoT dengan menyiapkan SDM yang mampu menjawab kebutuhan industri. SDM tersebut diharapkan mampu menghasilkan karya dan solusi berbasis IoT yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat di wilayah perkotaan (smart city) maupun pedesaan (smart village).

Fasilitasi Kegiatan Pemberdayaan Kapasitas TIK berbasis teknologi IoT melalui :

- Republic of IoT (RIoT) yang bekerjasama dengan Pemkot dan Pemkab
- Program Akselerasi Teknologi Robotika, AI dan IoT (PATRIoT) yang bekerjasama dengan pemerintah desa dan komunitas-komunitas yang berfokus untuk mengembangkan ekosistem IoT di wilayah pedesaan dengan menumbuhkan Makers lokal yang mampu menciptakan solusi permasalahan di wilayah pedesaan.

Melalui pelatihan pemanfaatan IoT diharapkan akan hadir makers dan inovator yang semakin peduli terhadap permasalahan di wilayah perkotaan dan pedesaan secara berkelanjutan. Dengan tumbuhnya para makers lokal ini diharapkan akan terbentuk ekosistem IoT dalam lingkup nasional yang dapat mendukung terciptanya implementasi industri 4.0 di Indonesia.

Fasilitasi pelatihan pemanfaatan teknologi IoT bagi SDM di wilayah pedesaan memungkinkan akselerasi bagi masyarakat desa untuk mendapatkan akses terhadap teknologi terbaru sehingga mereka mendapat opportunity dan benefit yang sama dari kehadiran teknologi tersebut dengan mereka yg berada dikota.

Seiring dengan kewenangan berskala lokal yang dimiliki pemerintah desa serta dukungan anggaran dana desa yang terus meningkat maka hal tersebut dapat digunakan untuk membuka berbagai peluang bagi desa untuk maju dan mandiri di antaranya dengan kolaborasi kerjasama dengan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) sebagai lembaga strategis untuk merekrut para 'makers' IoT dan membentuk usaha/industri skala lokal berbasis teknologi IoT yang ada di desa.

Program ini juga berfokus untuk mengembangkan ekosistem IoT melalui pendekatan pembangunan sebuah platform solution untuk mempertemukan pemangku kepentingan terkait seperti perguruan tinggi, komunitas, praktisi, pengembang IoT dan pemerintah yang menjadi bagian ekosistem IoT dalam mencari solusi teknis melalui pemanfaatan IoT untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dari End User (masyarakat di wilayah perkotaan dan pedesaan).

Pemanfaatan teknologi IoT didorong dengan pengembangan SDM IT yang akan membantu menumbuhkan ekosistem melalui penyediaan solusi-solusi sistem dan karya yang dibutuhkan oleh masyarakat baik di wilayah perkotaan/perdesaan.

Melalui Republic of IoT/RIoT kami menasar SDM di wilayah perkotaan melalui penyediaan solusi permasalahan yang mendukung program Smart City, (<https://www.r-iot.id>)

Penyelenggaraan Republic Internet of Things merupakan kegiatan kolaborasi antara Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan Makestro. Kegiatan terbagi pada 2 tahapan, meliputi: Roadshow dan Workshop. Terdapat 5 Kota yang akan menjadi tempat pelaksanaan tahap 1 (Roadshow dan Workshop) meliputi: Medan, Denpasar, Semarang, Sumedang dan Banjarbaru.

Kegiatan Roadshow dan Workshop RIoT sebagai berikut:

Tabel 5 Kegiatan Roadshow dan Workshop RIoT

NO	KOTA	WAKTU	LOKASI PELAKSANAAN
1	Medan	24-25 Mei 2019	Universitas Sumatera Utara
2	Denpasar	22-23 Juni 2019	BCIC Tohpati Center Denpasar Bali
3	Semarang	13-14 Juli 2019	Wisma Perdamaian Semarang
4	Sumedang	13-14 Agustus 2019	Gedung Merdeka Pemerintah Kabupaten Sumedang
5	Banjarbaru	31 Agustus - 1 September 2019	Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru

Berdasarkan Hasil Evaluasi untuk mencapai target 100 Prototipe IoT perlu dibuat contingency plan dengan melibatkan stakeholder lain, dimana Kominfo bekerjasama dengan Puspindes membuat Program Akselerasi Teknologi Robotika dan IoT (PATRIoT).

Melalui Program Akselerasi Teknologi Robotika, AI dan IoT (PATRIoT) kami dorong SDM IT Desa untuk membuat solusi permasalahan desa dengan memanfaatkan Teknologi IoT dengan dukungan penuh pemerintah desa. (www.patriot.web.id)

PATRIoT bertujuan memberikan pelatihan kepada pengembang aplikasi untuk membangun perangkat IoT yang akan digunakan dan dimanfaatkan desa. Para pengembang aplikasi IoT dari desa ini menjadi salah satu jawaban atau perangkat untuk membangun industri 4.0 di Indonesia. Melalui pemanfaatan IoT diharapkan akan hadir 'makers' dan inovator yang semakin peduli terhadap desa secara berkelanjutan. Dengan hadirnya para 'makers' IoT di wilayah pedesaan inilah diharapkan akan semakin terbentuk ekosistem IoT dalam lingkup nasional. Dengan pemanfaatan teknologi IoT inilah memungkinkan orang desa sama cepatnya dengan mereka yang berada di kota dan mendapat akses ke teknologi terbaru. Apalagi desa dengan kewenangan berskala lokalnya bisa menggunakan berbagai peluang untuk maju dan mandiri. Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) menjadi lembaga strategis untuk merekrut para 'makers' IoT yang ada di desa. Dengan inilah diharapkan Indonesia bisa menjadi bagian dari pelaku aktif industri 4.0.

Kegiatan Pelatihan PATRIoT sebagai berikut:

Tabel 6 Kegiatan Pelatihan PATRIoT

NO	KOTA/ KABUPATEN	WAKTU	LOKASI PELAKSANAAN	CAPAIAN
1	Kab. Pematang Pematang	15-17 Juli 2019	Kantor Kecamatan Belik, Kabupaten Pematang	11 Makers dengan 11 solusi karya (Prototipe)
2	Kab. Purbalingga	31 Juli - 2 Agustus 2019	Aula Kantor Desa Karanganyar, Kabupaten Purbalingga	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
3	Kab. Majalengka	23-25 Agustus 2019	Universitas Majalengka	16 Makers dengan 16 solusi karya (Prototipe)
4	Jambore Daerah di Blora	28-29 Agustus 2019	Bumi Perkemahan Mustika Kunden Blora	35 Makers dari Perwakilan Pramuka Kab/Kota se Jawa Tengah
5	Kab. Banyumas	3-5 September 2019	Pedopo Desa Pangebatan, Kabupaten Banyumas	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
6	Kab. Brebes	11-13 September 2019	Aula Kantor Desa Karanglo, Kabupaten Brebes	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
7	Kab. Polewali Mandar	16-19 September 2019	Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
8	Kab. Pekalongan	25-27 September 2019	Balai Desa Wonopringo, Kecamatan Wonopringo, Kabupaten Pekalongan	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
9	Kab. Subang	22-24 Oktober 2019	Desa Cirangkong, Kabupaten Subang	Pengenalan IoT
10	Kab.Sigi	13-17 November 2019	Balai Desa Matsue, Kecamatan Kulawi, Kabupaten Sigi	10 Makers dengan 10 solusi karya (Prototipe)
11	Festival TIK di Pangkal Pinang, Bangka	22-25 November 2019	STMIK Atmaluhur Pangkal Pinang	Pengenalan IoT

2. Seleksi Nasional Produk TIK

Sebagai negara yang berpenduduk besar dan memiliki potensi besar dalam menghasilkan produk/karya TIK, Indonesia belum memiliki kumpulan data perangkat lunak yang dibuat oleh industri lokal serta kurangnya promosi oleh pelaku industri sendiri terkait produk/karya yang dihasilkan hal ini menjadikan banyak produk/karya yang tidak diketahui manfaatnya bahkan beredar di pasar sehingga tidak adanya pengembangan secara berkelanjutan.

Dalam hal ini Kominfo melalui Seleksi Nasional Karya TIK, menjadi suatu media untuk mendorong pertumbuhan pelaku industri lokal serta tersedianya karya/produk TIK dari pengembang lokal yang berkualitas dan siap bersaing pada pasar lokal ataupun global serta keikutsertaan dalam AICTA (ASEAN ICT Awards).

Seleksi Nasional Produk TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) idenTIK 2019 atau Indonesia Entrepreneur TIK (idenTIK) www.identik.id diselenggarakan sebagai wadah atau sarana ajang kompetisi yang diperuntukkan bagi putra-putri bangsa yang kreatif dan inovatif yang diharapkan dapat menjadi wakil Indonesia dalam AICTA (ASEAN ICT Awards) 2019.

IdenTIK : Seleksi Nasional Produk TIK sebagai sarana mendorong tumbuhnya kreator serta tersedianya karya/produk TIK dari pengembang yang berkualitas dan siap bersaing pada pasar lokal ataupun global melalui proses kurasi dan kompetisi dan siap bersaing dalam event regional/internasional (AICTA,APICTA, ITU dll)

Terdapat 6 Kategori dalam Seleksi Nasional Produk TIK idenTIK 2019, meliputi:

1. Public Sector
2. Private Sector
3. Research and Development (R&D)
4. Corporate Social Responsibility (CSR)
5. Digital Content
6. Startup Company

Sehubungan dengan itu, maka program Seleksi Nasional Karya TIK diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada peningkatan kontribusi ekonomi dari Industri TIK.

Terdapat 6 Kota yang menjadi tempat pelaksanaan Sosialisasi Seleksi Nasional Produk TIK “idenTIK” 2019 meliputi: Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Makassar dan Denpasar sebagai berikut:

Tabel 7 Tabel Lokasi Pelaksanaan Sosialisasi Seleksi Nasional Produk TIK

No	Kota	Tanggal Waktu /	Lokasi Pelaksanaan	Nama Kegiatan	Bekerjasama
1	Jakarta	1 April 2019	Ruang Serbaguna Kominfo	Launching Bersama	Literasi Digital
2	Jakarta	2 April 2019	Ruang Serbaguna Kominfo	Sosialisasi Seleknas Jakarta	RTIK Indonesia
3	Jawa Barat	4 April 2019	UNIKOM Bandung	Sosialisasi Seleknas Bandung	UNIKOM Bandung, Diskominfo Prov Jawa Barat, Diskominfo Kota Bandung, RTIK Jawa Barat, RTIK Bandung
4	Yogyakarta	25 April 2019	AMIKOM Yogyakarta	Sosialisasi Seleknas Yogyakarta	AMIKOM Yogyakarta, Diskominfo Prov Yogyakarta, RTIK Yogyakarta

5	Jawa Timur	2 Mei 2019	Politeknik Elektronika Surabaya (PENS)	Sosialisasi Seleknas Surabaya	PENS, Diskominfo Prov Jawa Timur, Diskominfo Kota Surabaya, RTIK Prov Jawa Timur
6	Sulawesi Selatan	2 Mei 2019	Universitas Hasanuddin Makassar	Sosialisasi Seleknas Makassar	Universitas Hasanuddin, Diskominfo Kota Makassar, RTIK Prov Sulawesi Selatan
7	Bali	17 Mei 2019	STIKOM Bali	Sosialisasi Seleknas Denpasar	Stikom Bali, Diskominfo Kota Denpasar

Berdasarkan proses Kurasi yang dilakukan oleh Juri IdenTIK 2019 terpilih 30 karya terbaik dengan 5 karya pada masing-masing kategorinya meliputi:

Tabel 8 Karya Terbaik IdenTIK 2019

NO	KATEGORI	KARYA TERBAIK
1	Public Sector	1. GoPloong 2. Siskia Pro Cantik 3. Sidekem 4. Sasirangan 5. Klop KB
2	Digital Content	1. Tanah Airku 2. Klompencapir 3. Desainco 4. Komuniasik 5. Infection Studio
3	Private Sector	1. Wakuliner 2. Nusatracking 3. W House Indonesia 4. MyCorn 5. Fishgator
4	RnD	1. Agritronz 2. ATM Sehat 3. AIS Digital Scoring 4. Matakku 5. STEMi Robot
5	Startup Company	1. Sayur Box 2. Goprint 3. Lyfe 4. Abinuwas 5. CUKURin
6	CSR	1. Tulibot 2. Darah Kita 3. G-Ling 4. ZAKKI 5. MONZA

Seluruh hasil karya dan solusi yang dihasilkan melalui kegiatan RiOT, PATRIoT, Identik dikumpulkan dalam satu repository karya TIK Nasional *www.hubdigital.id* dengan tujuan membantu memberdayakan karya/produk TIK dengan membuka ruang kolaborasi program lintas Kementerian/Lembaga, & memfasilitasi mereka agar mendapatkan exposure yang lebih baik terkait pengembangan produk dan bisnis mereka.

3. Dukungan Keikutsertaan AICTA

AICTA (ASEAN ICT Awards) merupakan inisiatif yang digagas oleh menteri-menteri telekomunikasi se-ASEAN sejak tahun 2012. Inisiatif ini sejalan dengan salah satu dari enam rencana aksi ASEAN yaitu inovasi, seperti yang tercantum pada ASEAN ICT Masterplan (AIM) 2015 dibawah inisiasi 3.2 “promosi, inovasi dan kerjasama antara pemerintah, pelaku usaha, masyarakat, dan lembaga lainnya”.

AICTA berperan untuk mengenali pencapaian dibidang TIK terbaik di antara inovator di seluruh negara ASEAN. AICTA bertujuan untuk menjadi tolak ukur kesuksesan bagi inovasi dan kreatifitas, menawarkan peluang bisnis dan mempromosikan hubungan perdagangan untuk memperkuat TIK dan kesadaran komunitas ASEAN baik untuk wilayah lokal maupun internasional.

Pelaksanaan Kegiatan AICTA untuk tahun ini akan diselenggarakan di Negara Laos, Indonesia mendaftarkan 18 Karya dari 6 kategori yang dipertandingkan, meliputi:

Tabel 9 Karya Didaftarkan pada AICTA 2019

NO	KATEGORI	KARYA YANG DIDAFTARKAN PADA AICTA 2019
1	Public Sector	1. GoPloong 2. Siskia Pro Cantik 3. Sidekem
2	Digital Content	1. Tanah Airku 2. Klompencapir 3. Desainco
3	Private Sector	1. Wakuliner 2. Nusatracking 3. MSMB RTIX
4	RnD	1. Agritronz 2. ATM Sehat 3. AIS Digital Scoring
5	Startup Company	1. Sayur Box 2. Goprint 3. Lyfe
6	CSR	1. Tulibot 2. Darah Kita 3. G-Ling

Berdasarkan Pengumuman Finalis yang masuk dalam AICTA 2019 pada tanggal 17 September 2019, terdapat 3 wakil Indonesia yang masuk menjadi Finalis AICTA 2019 sebagai berikut:

Tabel 10 Karya Finalis AICTA 2019

NO	KATEGORI	KARYA YANG MENJADI FINALIS PADA AICTA 2019
1	Private Sector	<p>MSMB RTIX Bertani</p> <p>RiTx Bertani adalah aplikasi mobile berbasis Teknologi Pertanian. RiTx membantu pencatatan sistem bertani, memilih pedoman budidaya serta penanganan dan pengolahan pertanian yang baik. Meningkatkan efisiensi pertanian dengan lebih mudah dan hemat namun dapat menghasilkan panen secara maksimal. Dengan RiTx Bertani, petani dapat dengan mudah mendapatkan akses mitra dan pasar yang tepat.</p>
2	RnD	<p>ATM Sehat</p> <p>Aplikasi Darah Kita merupakan aplikasi yang membantu menghubungkan calon pendonor darah dan yang ingin mendonorkan darah dalam keadaan darurat berdasarkan kota domisili dan mempermudah proses pencarian event donor darah dan lokasi donor darah di sekitar kita</p>
3	CSR	<p>Darah Kita</p> <p>Anjungan Telehealth Masyarakat (ATM) Sehat adalah masa depan promosi kesehatan masyarakat, pemantauan, dan pencegahan menggunakan telehealth atau layanan kesehatan jarak jauh. Anda dapat melakukan pemeriksaan kesehatan (tekanan darah, kadar glukosa dan kolesterol, berat badan ideal, suhu tubuh, kadar oksigen, dan kapasitas paru-paru) yang hasilnya akan disimpan ke akun Anda di aplikasi atau dikirim melalui sms. Setelah itu Anda dapat melakukan skrining risiko penyakit Anda, berkonsultasi langsung dengan dokter, membeli produk kesehatan online, memanggil ambulans dengan tombol panik, dan mendapatkan informasi kesehatan dan video tutorial, semuanya dalam satu perangkat. ATM Sehat akan membantu pemerintah dan korporasi untuk menjaga orang sehat, melindungi mereka dari komplikasi, dan meningkatkan produktivitas mereka. Kami mendukung kementerian kesehatan untuk mewujudkan gerakan masyarakat sehat (germas) yang salah satu rencana prioritasnya adalah rutinitas pemantauan kesehatan untuk mengendalikan dan mengurangi komplikasi. Ini adalah proyek penting promosi dan pencegahan kesehatan, yang rencana prioritasnya adalah pemantauan dan pendidikan kesehatan rutin untuk deteksi dini dan pengendalian penyakit.</p>

Untuk mempersiapkan Finalis AICTA 2019 dalam acara Final Judging dilaksanakan Coaching sebagai berikut:

Tabel 11 Coaching Persiapan Finalis AICTA

NO	NAMA COACHING	TANGGAL PELAKSANAAN	LOKASI PELAKSANAAN
1	Coaching Persiapan Finalis Indonesia di AICTA 2019 (Coaching 1)	26-27 September 2019	Hotel Aviary Bintaro
2	Coaching Tahap 2 Persiapan Finalis Indonesia di AICTA 2019 (Coaching 2)	4-5 Oktober 2019	Hotel Santika Mega City Bekasi
3	Final Coaching dalam rangka Persiapan Finalis Indonesia di AICTA 2019 (Coaching 3)	21 Oktober 2019	Mercure Hotel Batavia Jakarta

Final Judging telah dilaksanakan di Vientiane Laos pada tanggal 23-24 Oktober 2019 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 12 Final Judging Finalis Indonesia pada AICTA 2019

NO	KATEGORI	TIM FINALIS INDONESIA PADA AICTA 2019	HASIL FINAL JUDGING
1	Private Sector	MSMB RTIX Bertani	Gold
2	RnD	ATM Sehat	Gold
3	CSR	Darah Kita	Bronze

Setelah menjalani seluruh proses tahapan kegiatan Indonesia berhasil memperoleh 2 medali emas yang pertama dari kategori Private Sector tim RiTx Bertani, yang kedua dari kategori Research and Development tim ATM Sehat dan medali perunggu dari kategori Corporate Social Responsible tim Darah Kita. Perolehan ini sekaligus dinobatkan sebagai Negara dengan perolehan emas terbanyak dibandingkan Negara lainnya seperti Laos, Singapore, Vietnam dan Thailand yang hanya berhasil mengumpulkan masing-masing 1 emas.

18. Fasilitasi Next Indonesia Unicorn

Saat ini Indonesia perlahan-lahan berjalan menuju ekosistem ekonomi digital di Asia Tenggara. Pertumbuhan industri e-commerce juga semakin pesat. Masyarakat kota-kota besar di tanah air menjadikan e-commerce sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Pertumbuhan industri e-commerce dalam negeri digerakkan oleh para startup yang menyediakan platform digital bagi masyarakat. Pemerintah juga mendorong terciptanya Startup Unicorn dengan mempertemukan startup Indonesia dengan investor global maupun investor nasional di sektor ekonomi digital. Diharapkan nantinya startup-startup Indonesia dapat tumbuh dan mempunyai value di mata investor nasional dan global sehingga akan lahir unicorn-unicorn berikutnya di Indonesia. Kemunculan startup Unicorn harus menjadi prioritas utama yang penggerak utamanya adalah ekosistem ekonomi digital.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka Kementerian Kominfo menginisiasi program yang fokus pada pengembangan ekonomi digital dan teknopreneur, yaitu Fasilitasi Next Indonesia Unicorn (NEXTICORN).

NEXTICORN merupakan langkah untuk menampilkan Indonesia berikut startup- startup-nya kepada para investor global dan nasional agar startup dapat memperoleh pendanaan (funding), karena pemerintah mengerti permasalahan dalam mendapatkan funding, terutama di zona Missing Middle/Series B. Diharapkan nantinya startup-startup Indonesia dapat tumbuh dan mempunyai value di mata investor nasional dan global sehingga akan lahir unicorn-unicorn berikutnya di Indonesia. Program NEXTICORN ini merupakan kerjasama pemerintah dengan Asosiasi Modal Ventura untuk Startup Indonesia (AMVESINDO) dan Ernst & Young. Diharapkan dari kerjasama tersebut, serta dengan partisipasi startup-startup yang hadir.

Dengan program NEXTICORN ini, pemerintah akan mendukung adanya Business Matching yang tepat melalui event-event yang mendatangkan Venture Capital baik dari nasional maupun dari luar negeri ke Indonesia, juga dengan membawa startup-startup Indonesia ke event-event di luar negeri yang dihadiri oleh VC. Oleh karena itu partisipasi dari para pelaku startup sangat penting untuk memanfaatkan peluang yang telah diberikan, sehingga berpartisipasi agar startup-startup di Indonesia dapat menjadi The Next Indonesian Unicorns. Sebelum bertemu dengan investor, para start-up akan dibantu melalui proses kurasi, di mana akan dilakukan pengecekan mulai dari business plan, market validation, hingga sustainability technology dari start-up tersebut.

Fasilitasi Next Indonesia Unicorn menjadi pembuka gerbang Indonesia Digital Paradise, platform yang memungkinkan investor global dan nasional mengembangkan ekonomi digital di Indonesia serta perusahaan teknologi rintisan (startup) tumbuh dan berkembang dengan kemudahan regulasi dan kepastian pendanaan.

Nexticorn Summit 2019 diselenggarakan pada 14-15 November 2019 di Bali dengan tetap mengusung tema “Indonesia, Digital Paradise”. Melalui serangkaian proses seleksi hingga penyusunan compendium, maka start-up (dengan kriteria, minimal telah memperoleh pendanaan Series B) yang berhasil terkurasi berjumlah 131, dan 97 di antaranya hadir dan berpartisipasi pada Nexticorn Summit 2019.



Compendium startup yang disusun dan di review oleh Ernst & Young memuat informasi berikut:

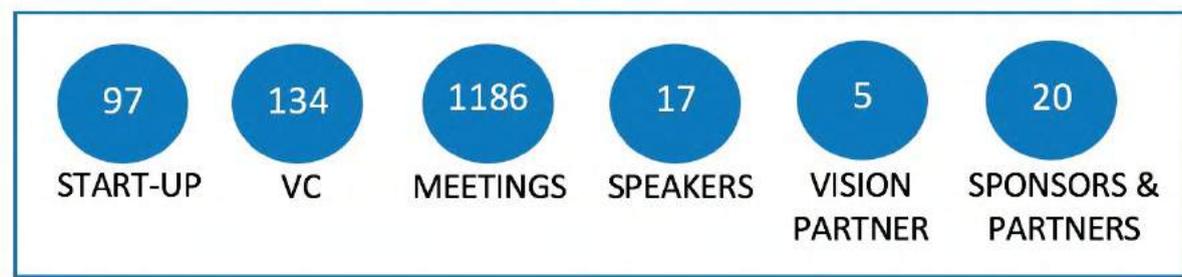
- Startup Summary
- Product Overview
- Value Proposition
- General Business Model
- Investment Highlights

Summit 2019 menghadirkan 134 Venture Capital yang 63% diantaranya merupakan VC berskala global. Adapun peminatan investasi para VC yang berpartisipasi pada Summit 2019 adalah sebagai berikut:

1. Fintech (35.9%)
2. e-Commerce & Retail (9.8%)
3. Agritech (8.7%)
4. Edutech (6.5%)
5. Logistics (4.4%)



Berikut overview dari pelaksanaan Nexticorn Summit 2019:





BAB V

DUKUNGAN LAYANAN APTIKA



U division	ERI division			
550	254	274	154	415
320	754	273	825	154
450	144	364	954	174
650	874	657	125	274
145	124	752	741	759
784	954	941	741	345

BAB V

DUKUNGAN LAYANAN APTIKA

A. BANTUAN HUKUM

Ruang lingkup pelaksanaan kegiatan bantuan hukum meliputi:

- a. Memberikan keterangan ahli UU ITE baik untuk keperluan proses penyidikan maupun memberikan keterangan di persidangan; Selama tahun 2019, Ditjen Aptika telah menugaskan Ahli ITE dan Forensik digital sebanyak 274 kali dalam memberikan keterangan ahli UU ITE.
- b. Memberikan pelayanan Konsultasi hukum dengan berbagai stakeholder di antaranya pengacara/kantor hukum dan mahasiswa
- c. Pelaksanaan Penegakan Hukum Bidang ITE:
 1. Jumlah laporan tindak pidana ITE yang ditangani sebanyak laporan sebanyak 2290 Laporan dengan rincian:
 - a) Penipuan Transaksi Online sebanyak 2192
 - b) Prostitusi Online sebanyak 11
 - c) Kejahatan Lainnya sebanyak 51
 - d) Normalisasi sebanyak 8
 - e) Lainnya (termasuk di dalamnya permintaan kerjasama, permintaan konsultasi, promosi, dan lain sebagainya) sebanyak 28
 2. Jumlah penanganan kasus tindak pidana ITE pada tahun 2019 adalah sebanyak 4 kasus yaitu 3 kasus penyebaran data pribadi di internet dan 1 kasus penyebaran konten pornografi melalui website .id. Pada tahun 2019 ini, 2 kasus penyebaran data pribadi di internet telah sampai pada tahap putusan pengadilan terhadap tersangka, 1 kasus penyebaran data pribadi pada tahap pelimpahan berkas perkara kepada Kejaksaan Agung RI.

B. PENATAUSAHAAN BMN DITJEN APTIKA

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 27 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Barang Milik Negara/Daerah. Barang Milik Negara (BMN) adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) atau berasal dari perolehan lainnya yang sah. Laporan Barang Pengguna Eselon I Tahunan TA 2019 pada Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika merupakan laporan yang mencakup seluruh aspek BMN yang ditatausahakan dan dikelola oleh Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. Nilai BMN gabungan (intrakomptabel dan ekstrakomptabel) yang disajikan pada Laporan Tahunan TA 2019 ini adalah sebesar Rp 108.529.465.299,- yang merupakan nilai BMN berupa saldo awal laporan sebesar nilai BMN gabungan (Intra dan ekstra) Rp 132.163.082.068,- dan nilai mutasi yang terjadi selama Tahunan Tahun 2018 sebesar Rp 23.633.616.769,-. Nilai mutasi BMN tersebut berasal dari transaksi keuangan dan transaksi non-keuangan. Mutasi BMN yang berasal dari transaksi keuangan merupakan penambahan nilai BMN yang berasal dari perolehan dan/atau penambahan BMN yang berasal

dari pembiayaan APBN selama periode tahun berjalan, sedangkan transaksi non-keuangan merupakan transaksi penambahan dan pengurangan atas BMN yang berasal dari pembiayaan selain APBN periode tahun berjalan.

Laporan Barang Pengguna Eselon I Tahunan TA 2019 Pada Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika merupakan himpunan dari LBKP pada 1 (satu) Kuasa Pengguna Barang yaitu Sekretariat Ditjen Aplikasi Informatika dan 5 Pembantu Kuasa Pengguna Barang yaitu Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan, Direktorat Tata Kelola Aptika, Direktorat Pengendalian Aptika, Direktorat Pemberdayaan Informatika, dan Direktorat Ekonomi Digital.

Laporan BMN ini disusun menggunakan sistem aplikasi sebagai alat bantu guna mempermudah dalam melakukan Penatausahaan BMN. Laporan BMN ini terdiri atas:

1. Neraca;
2. Laporan Barang Persediaan;
3. Laporan Aset Tetap (Intrakomptabel, Ekstrakomptabel, dan Gabungan);
4. Laporan Konstruksi Dalam Pengerjaan (KDP);
5. Laporan Aset Tak Berwujud;
6. Laporan Penyusutan;
7. Laporan Amortisasi;
8. Laporan Barang Rusak Berat Yang Telah Diusulkan Penghapusannya Kepada Pengelola Barang;
9. Berita Acara Rekonsiliasi (BAR) internal SAK-SIMAK pada Ditjen Aplikasi Informatika;
10. Arsip Data Komputer (ADK).

Perbandingan Nilai BMN pada Laporan Barang dan Laporan Keuangan

Perbandingan antara nilai BMN yang disajikan dalam laporan barang dan laporan keuangan pada Ditjen Aplikasi Informatika per 31 Desember 2019 per akun neraca adalah sebagai berikut:

Tabel 13 Perbandingan Nilai BMN pada Laporan Barang dan Laporan Keuangan

No	Uraian Neraca	Laporan Barang	Laporan Keuangan	Selisih
1	Persediaan	176.234.250	176.234.250	0
2	Tanah			0
3	Peralatan dan Mesin	185.029.375.766	185.029.375.766	0
4	Gedung dan Bangunan			0
5	Jalan, Irigasi dan Jaringan			0
6	Aset Tetap Dalam Renovasi	439.543.768	439.543.768	0
7	Aset Tetap Lainnya	222.415.000	222.415.000	0
8	KDP			0
9	Aset Tak Berwujud	80.868.936.346	80.868.936.346	0
10	Aset Lain-lain*)			0
11	Ak.Peny. Peralatan dan Mesin	(135.413.970.050)	(135.413.970.050)	0
12	Ak.Peny. Jaringan			0
13	Ak.Amortisasi Aset Tak Berwujud	(22.887.401.967)	(22.887.401.967)	0
	Total	108.435.133.113	108.435.133.113	

*) Aset lain-lain pada laporan barang adalah nilai BMN yang dibentakan penggunaannya dari operasional pemerintah

C. KERJASAMA DALAM DAN LUAR NEGERI

Kerja sama dilaksanakan Kementerian Kominfo pada tahun 2019 dalam berbagai bentuk kegiatan, baik berupa pertemuan dan pembahasan suatu agenda khusus yang berskala nasional, regional dan multilateral. Pada bab ini dijelaskan mengenai kerjasama nasional dan internasional Kemkominfo, di antaranya adalah UNCITRAL, ASEAN SOMRI, RCEP, ICT Minister Forum, dan ITU Telecom World.

ICT Ministerial Forum Digital Cambodia 2019 Towards Industry 4.0

Pertemuan *Digital Cambodia 2019 "Towards Industry 4.0"* diselenggarakan di Phnom Pehn, Kamboja pada tanggal 15 Maret 2019. Pertemuan tersebut merupakan promosi perkembangan Kamboja dalam membangun infrastruktur yang menunjukkan kesiapan kamboja dalam menghadapi ekonomi digital dan menyongsong revolusi industri ke-4. Acara tersebut terdiri dari ASEAN ICT *Ministerial Forum* dan Expo. Adapun hasil dari pertemuan *Digital Cambodia 2019 "Towards Industry 4.0"*, ICT Ministerial Forum antara lain sebagai berikut:

a. *Digital Cambodia 2019 "Towards Industry 4.0"*:

Digitalisasi Kamboja menunjukkan perkembangan yang signifikan pada tahun 2018 yang membawa dampak positif terhadap pertumbuhan infrastruktur koneksi internet, percepatan pertumbuhan ekonomi dan peningkatan kualitas hidup manusia. Pemerintah Kamboja bersama stakeholder dan investor berkomitmen untuk mendukung dan mendorong kemajuan infrastruktur digital Kamboja ke depan, termasuk rencana implementasi 5G.

Rencana pemerintah Kamboja untuk mengimplementasikan 4.5G telah digelontorkan investasi besar, dan kerjasama antara regulator, *stakeholder* dan investor untuk mendukung Kamboja melakukan lompatan dan perubahan besar. Selain itu juga dilakukan peningkatan kualitas *digital people* dengan mengembangkan regulasi yang mendorong inovasi dan start-up, implementasi *certification authority and mutual recognition arrangement* (CA & MRA) dan riset untuk mengatasi tantangan digital ekonomi.

Digital Cambodia 2019 "Towards Industry 4.0" merupakan yang pertama kali diselenggarakan dan dimungkinkan untuk diselenggarakan sebagai event tahunan. Acara tersebut menjadi ajang untuk berbagi pengalaman dan praktik untuk memasuki digital ekonomi dan IR 4.0.





Gambar 59 Digital Cambodia 2019 “Towards Industry 4.0”

b. *ICT Ministerial Forum*

ICT Ministerial Forum pada acara Digital Cambodia 2019 antar kementerian negara anggota ASEAN bidang TIK menjadi forum yang bagus untuk bersama-sama membuat kerangka kerja ASEAN tentang IR 4.0, karena ASEAN cukup kompetitif untuk berkompetisi dengan kawasan regional lainnya.

Kerja sama sektor TIK di ASEAN dalam mensukseskan implementasi IR 4.0 dapat dilakukan dalam berbagai bidang, antara lain peningkatan kapasitas sumber daya manusia mengingat AMS memiliki surplus demografi yang akan menguntungkan posisi ASEAN dalam peta persaingan global. Di samping itu diperlukan pendidikan digital di sekolah-sekolah dan tempat kerja untuk membekali angkatan kerja ASEAN dengan pengetahuan dan keahlian dasar agar dapat berkontribusi efektif dan menarik keuntungan dari ekonomi digital.

c. *Digital Cambodia 2019 Expo*

Digital Cambodia 2019 dihadiri sekitar 100 perusahaan dan startup, 40 pembicara, dan Menteri Bidang TIK atau perwakilan dari negara ASEAN menghadiri acara teknologi pertama terbesar Kamboja, yang bertujuan untuk menampilkan transformasi digital negara Kamboja dan mempromosikan kolaborasi teknologi secara regional. Turut hadir paviliun dari negara ASEAN di antaranya Vietnam, Thailand, Singapura, dan Malaysia. Perusahaan teknologi besar di Kamboja yang mendukung di antaranya Smart Axiata, Metfone, dan Huawei Technologies.

UNCITRAL Working Group IV Electronic Commerce

UNCITRAL merupakan salah satu organisasi internasional yang pertama kali mulai membahas mengenai perkembangan teknologi informasi dan dampaknya terhadap perniagaan elektronik dalam lingkup hukum perdagangan internasional. Hasil dari UNCITRAL berupa model law yang sifatnya tidak mengikat, namun menjadi acuan atau model bagi negara-negara untuk mengadopsi atau memberlakukannya dalam hukum nasional.

Pada tanggal 8 – 12 April 2019 di New York, Amerika Serikat telah diselenggarakan Pertemuan Sesi ke – 58 WG IV (*E-Commerce*) UNCITRAL. Pertemuan dipimpin oleh Ms. Giusella Dolores FINOCCHIARO dari Italia, dan dihadiri oleh sejumlah negara anggota serta beberapa peninjau (*observer*) dan organisasi internasional.

Indonesia memiliki kepentingan atas provisi ini dalam rangka memberikan kepastian hukum bagi para pelaku (swasta atau pemerintah) dalam rangka perdagangan/ekonomi digital. Secara umum *draft* provisi yang dibahas sejalan dengan peraturan perundang-undangan. Namun demikian Indonesia perlu aktif dalam perundingan ini agar provisi yang kelak disetujui tidak bertentangan pada saat implementasi. Mengingat pentingnya pembahasan provisi ini diharapkan dapat dibentuk Pokja yang secara khusus mencermati pembahasan ini yang terdiri dari Kementerian Luar Negeri, Kementerian Perdagangan, Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Bank Indonesia untuk melihat kembali semua provisi yang telah dibahas sejak tahun 2016

Delri berpartisipasi aktif dalam pembahasan *Cross-Border Recognition Identity Management* dan *Trust Services* untuk memperoleh pandangan global dari negara anggota UNCITRAL mengenai penerapan *Recognition Identity Management* dan *Trust Services* di masing-masing negara. Merujuk ke target Presiden RI untuk pertumbuhan ekonomi digital Indonesia sebesar 130 juta USD pada tahun 2020, target tersebut membutuhkan *Identity Management* (Identitas Digital Terpercaya) dan *Trust Services* (Layanan Terpercaya) untuk akselerasi pertumbuhan ekonomi digital nasional. Identitas digital saat ini baru ada identitas yang hanya dipercaya oleh layanan masing-masing, belum dapat digunakan secara bersama-sama untuk semua layanan *online*. Hal ini disebabkan penerbit identitas adalah penyedia layanan itu sendiri, sehingga tidak dapat dipercaya oleh penyedia layanan lainnya. Identitas digital seharusnya diterbitkan oleh pihak ketiga terpercaya, sehingga identitas tersebut dipercaya oleh semua penyedia layanan *online* sehingga tidak ada *conflict of interest*. Delri perlu berpartisipasi aktif dalam pembahasan *draft “Cross-Border Recognition Identity Management dan Trust Services”* untuk memperoleh pandangan global dari negara anggota UNCITRAL mengenai regulasi dan penerapan *Identity Management* dan *Trust Services* di masing-masing negara.

Pertemuan Sesi ke – 58 WG IV (*E-Commerce*) UNCITRAL ini fokus membahas proposal yang telah disiapkan oleh Sekretariat UNCITRAL terkait *Cross-Border Recognition Identity Management* dan *Trust Services*. Sekretariat menjelaskan bahwa pembahasan aspek hukum terkait dengan *Cross-Border Recognition Identity Management* dan *Trust Services* telah dilakukan beberapa tahun dan dimulai sejak tahun 2015. Pada sesi ke-56 Pertemuan UNCITRAL, tahun 2018, Komisi UNCITRAL meminta WG IV (*E-Commerce*) untuk melanjutkan pembahasan isu hukum serta menyiapkan proposal *draft* ketentuan terkait dengan *Cross-Border Recognition on Identity Management and Trust Services*.



Gambar 60 UNCITRAL Working Group IV Electronic Commerce

Hasil Sidang The 25th ASEAN *Telecommunications Regulators' Action Council (ATRC25)*

Masing-masing negara anggota ASEAN menyampaikan *update* regulasi TIK, sebagai berikut:

a. Brunei Darussalam

- Restrukturisasi industri di pasar telekomunikasi: semua penyedia jaringan milik pemerintah dan operator telekomunikasi akan dikombinasikan dalam penyedia jaringan bersama.
- Pembentukan Digital Economy Council (DEC) sebagai penentu arah kebijakan strategis ekonomi digital Brunei Darussalam.
- Pengalokasian 700MHz dan 28GHz untuk 5G dan penambahan pita 3.5GHz pada 2022.

b. Kamboja

- Pengguna ponsel: 19.42 juta (119.52%), pelanggan internet (Mobile & Fixed): 13.62 juta (83.78%), pengguna fixed phone: 88,157 juta (0.54%).
- Mempertimbangkan untuk penutupan 3G yang memiliki market share hanya 24%, sementara 2G dan 4G telah mencapai 76% dari keseluruhan pelanggan seluler.
- Kamboja sedang melaksanakan uji coba 5G di 2.6GHz dan 3.5GHz, serta akan meluncurkan 5G di 2020.

c. Indonesia

Menyiapkan digital ekonomi melalui kebijakan terkait:

- i. Jaringan: proyek Palapa Ring, High Throughput Satellite, uji coba 5G dan IoT;
- ii. Perangkat: simplifikasi sertifikasi perangkat, memfasilitasi pusat-pusat penelitian dan pengembangan (R&D);
- iii. Aplikasi: menargetkan 1000 startups digital dan unicorns baru;
- iv. Literasi Digital: Digital Talent Scholarship, COCLASS untuk pegawai pemerintah dan swasta.

d. Laos

- Undang-undang dan regulasi: mengumumkan Undang-undang Electronic Signature Law pada awal 2019, undang-undang Radio Frequency pada Juni 2017, undang-undang TIK pada November 2016, dan Perlindungan Data pada Juni 2017.
- Memperbarui National Frequency Allocation Table (NFAT) untuk 2018.
- Mengkonsep Digital Transformation Master Plan
- Peraturan Menteri tentang Spektrum dan Standard diluncurkan pada 2019.

e. Malaysia

- Meluncurkan National Fiberisation and Connectivity Plan (NFCP) yang bertujuan untuk membangun koneksi pita lebar yang kuat, merata, berkualitas dan terjangkau untuk mendukung ekonomi digital.
- Inisiatif nasional untuk 5G, termasuk membentuk national 5G Task Force, 5G test beds, dan sebanyak 39 studi kasus telah didemonstrasikan pada awal kuartal 4 tahun 2019.
- Pilot project untuk analogue switch-off telah sukses dilaksanakan di Langkawi, Kedah pada 28 Juli 2019.

f. Myanmar

- Pembentukan Universal Service Fund (USF) dan pemberlakuan USF Strategy.
- Kebijakan baru: perlindungan konsumen, tarif retail telekomunikasi
- Pengembangan Biometric SIM Card Registration.

g. Singapura

- Pada 23 Januari 2019, IMDA meluncurkan Model AI Governance Framework dengan dua prinsip utama:
 - i. Keputusan yang dibuat oleh asisten AI harus dapat dijelaskan, transparan dan adil/terbuka.
 - ii. Sistem atau solusi oleh AI harus berkemanusiaan dan aman.
- Pada 7 Mei 2019, IMDA meluncurkan konsultasi publik untuk pengaturan 5G yang layak, pada area:
 - i. Pendekatan untuk alokasi spektrum hingga MNOs untuk mendorong penggelaran nasional jaringan 5G.
 - ii. Kebutuhan pengaturan dasar untuk MNOs sebagai alokasi spektrum
 - iii. Membangun ekosistem 5G yang lebih luas melalui kasus penggunaan 5G yang inovatif, keahlian dan pengembangan tenaga kerja dan pada area lainnya dimana pemerintah dapat mendorong pengembangan dan inovasi.
- Pada Juni 2019, IMDA mengumumkan bahwa dana sebesar 40 juta dollar telah disediakan untuk membangun ekosistem inovasi 5G yang terbuka dan inklusif.
 - i. Uji coba teknologi 5G untuk perusahaan
 - ii. Membentuk beberapa tahapan baru testbeds yang terbuka
 - iii. Penelitian dan pengembangan (R&D) pada 5G, misalnya: cybersecurity.

h. Thailand

- Menargetkan 5G pada 2020
- Realokasi spektrum untuk mendukung 5G termasuk pada: 700MHz, 2600MHz, /2.6GHz,3.5GHz/ 26GHz, 28GHz/ 3.5GHz and 3.7 GHz.
- Pengaturan Regulatory Sandbox dengan berkolaborasi bersama beberapa Universitas, penelitian dan pengembangan (R&D) 5G.

i. Viet Nam

- Mengamandemen Undang-undang Telekomunikasi untuk mendorong kompetisi, memfasilitasi aktifitas bisnis dan menyediakan perlindungan konsumen.
- Mengkonsep Digital Transformation Master Plan.
- Penggelaran 5G melalui:
 - i. Ujicoba perijinan untuk 3 operator, yaitu: Viettel, VNPT-Vinaphone, MobiFone.
 - ii. Layanan ujicoba 5G akan diluncurkan pada kuartal 4 tahun 2019 di Hanoi dan Ho Chi Minh City

