

Upaya Pemerintah Pusat Dalam Membantu Aktivitas Ekonomi Berbasis Daring (Online) Dan Teknologi Informasi Ditengah Wabah COVID-19

Muhammad Neil El Himam

Direktur Aplikasi dan Tata Kelola Ekonomi Digital

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Creative economy impact

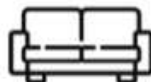
- Pokemon : US\$95 billion (Rp. 1.500 T)
- Hello Kitty : US\$86 billion
- Star Wars : US\$70 billion
- Harry Potter : US\$32 billion
- The Phantom of the Opera : US\$ 6.2 billion
- Gojek : US\$3.5 billion



Subsektor Ekraf: Going Digital



Arsitektur



Desain Interior



DKV



Desain
Produk



Film, Animasi
Video



Fotografi



Kriya



Kuliner



Musik



Fesyen



App &
Games



Penerbitan



Periklanan



TV & Radio



Seni
Pertunjukan



Seni Rupa

Peluang



150 Juta

Pengguna
Internet
Indonesia



US\$ 21 B

Nilai e-Commerce
Indonesia
Tahun 2019

e-Conomy SEA 2019



US\$ 82 B

Nilai e-Commerce Indonesia
Tahun 2025

e-Conomy SEA 2019



<30%

Produk Lokal di
Platform e-
Commerce

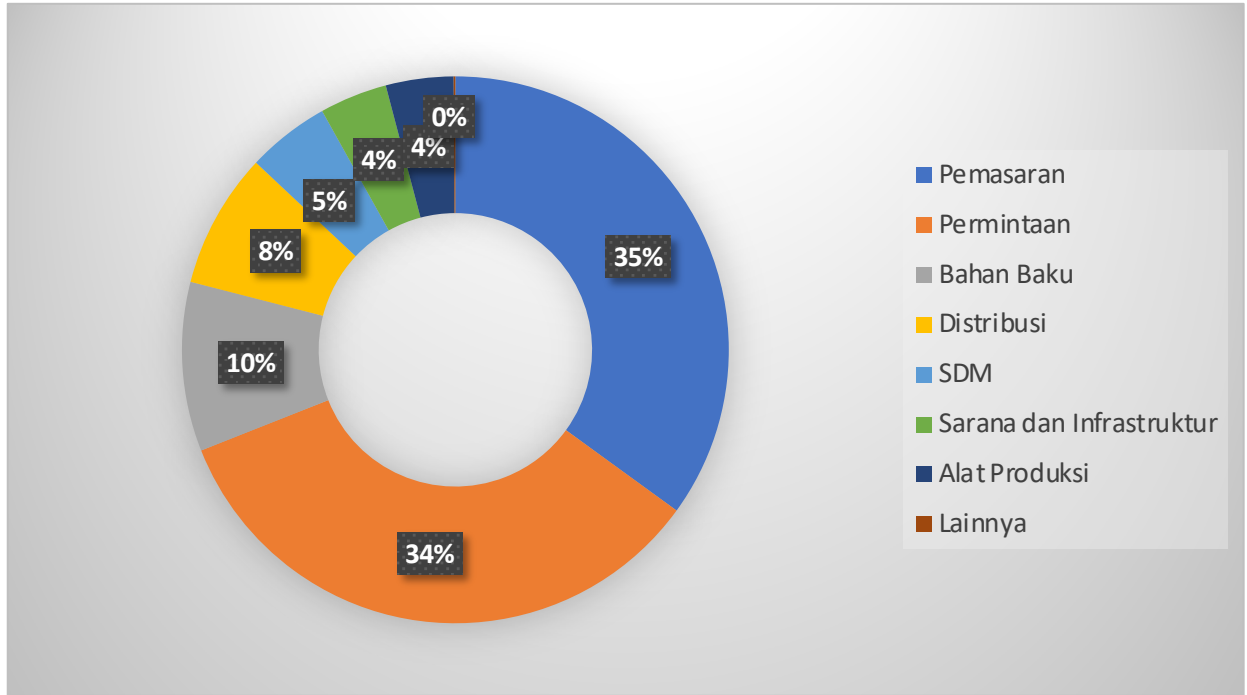


>8 Juta

Unit Usaha
Kreatif Indonesia

Permasalahan Umum UMKM

Permasalahan utama yang dihadapi UMKM adalah **Pemasaran (35%)** dan **Permintaan (34%)**.



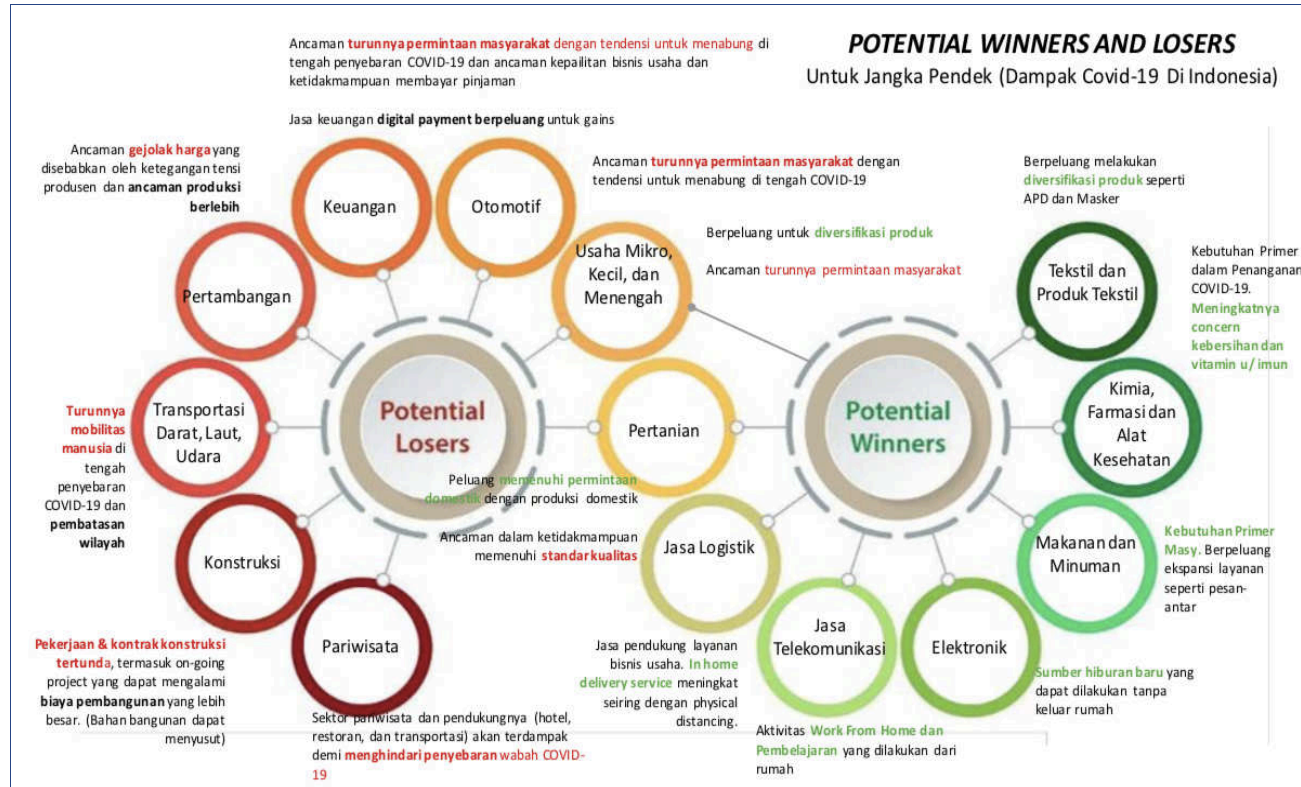
Keterangan:

Rekapitulasi dilakukan terhadap pengaduan yang masuk melalui eform <https://SiapBersamaKUMKM.kemenkopukm.go.id> 8 Data laporan yang masuk per Mei 2020

Permasalahan yang dihadapi Pelaku Usaha Kreatif

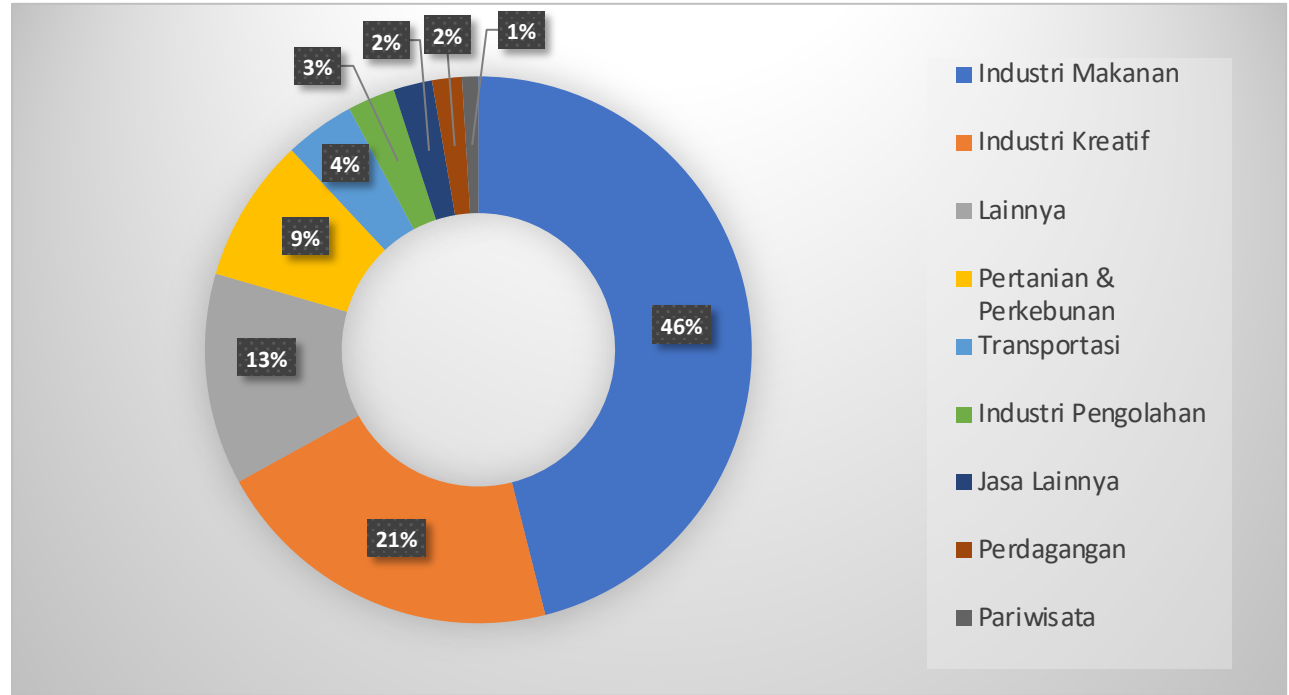
- 9% UMKM memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara optimal
- 83,32% pelaku usaha kreatif belum berbadan hukum
- 88,95% belum memiliki HKI
- 92,37% usaha kreatif menggunakan modal sendiri
- 92,56% usaha kreatif, pendapatan rata-ratanya di bawah Rp300 juta per tahun

Dampak Ekonomi COVID-19



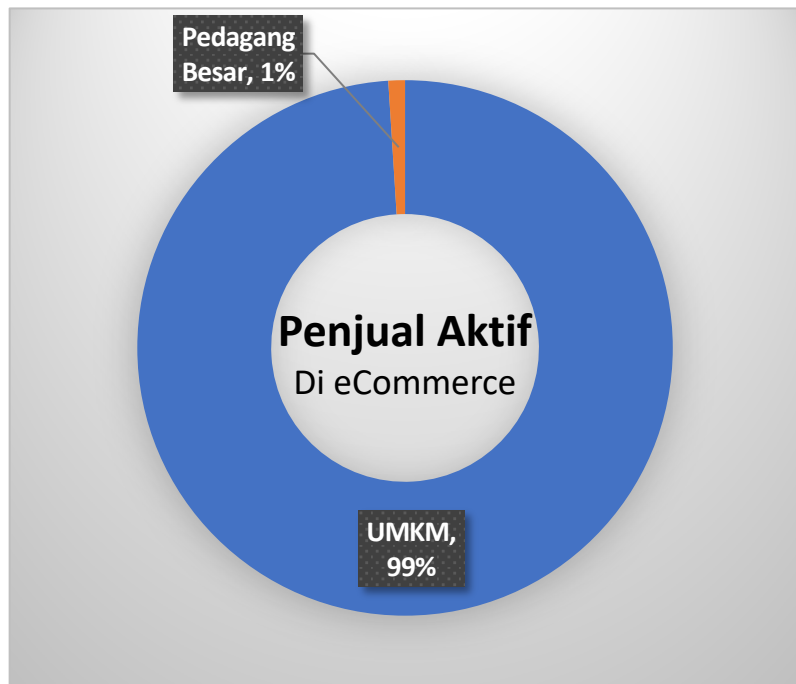
Dampak Ekonomi COVID-19 terhadap UMKM

Sektor **Industri Makanan** dan **Industri Kreatif** menjadi industri yang paling terdampak Covid-19



Keterangan:
Rekapitulasi dilakukan terhadap pengaduan yang masuk melalui eform
<https://SiapBersamaKUMKM.kemenkopukm.go.id> 8 Data laporan yang masuk per Mei 2020

Peluang Transfromasi Digital



80% peningkatan penjualan
ketika masuk online

50% tidak memiliki
toko fisik

15% menjual
produk sendiri

2,9% kontribusi
PDB Ekonomi Digital

E-Katalog LKPP

- Pada **2015-2019**, belanja pemerintah sebesar **Rp 151,02 triliun** melalui **e-katalog**.
- Pada **2019**, belanja mencapai **40 triliun**.
- K/L belum mencantumkan kebutuhan produk-produk UKM dan Industri Kreatif secara eksplisit melalui **SiRUP**.
- Produk **ekonomi kreatif** tidak masuk ke dalam daftar 10 besar komoditas yang paling banyak dibeli K/L Secara Nasional.

10 Komoditas Paling Banyak Dibeli Secara Nasional				
Tahun	2019	Jenis Komoditas	[Semua]	
No	Nama Komoditas	Jenis Komoditas	Jumlah Produk	Nilai Paket
1	Obat 2018	Nasional	5,624,509,259	Rp. 6,011,600,952,506
2	Logistik Pemilu	Nasional	1,653,415,478	Rp. 842,239,896,630
3	Alat Kesehatan	Nasional	222,967,284	Rp. 18,446,605,551,069
4	Benih	Nasional	52,935,477	Rp. 1,216,481,184,561
5	Alat Kesehatan 2019	Nasional	25,066,815	Rp. 540,634,451,798
6	Online Shop - Perkakas	Nasional	14,803,423	Rp. 923,983,430,132
7	Kartu	Nasional	2,700,000	Rp. 1,485,000,000
8	Pupuk, Obat atau Hormon Tanaman dan Hewan	Nasional	2,473,153	Rp. 242,763,679,955
9	Online Shop - Perangkat Komputer	Nasional	2,014,575	Rp. 9,088,358,784,335
10	Peralatan Perkantoran	Nasional	923,848	Rp. 866,597,147,307

Transformasi Digital Akibat COVID-19

Peran Pemerintah

- Di tengah situasi pandemi Covid-19, terjadi penurunan penjualan produk UMKM, seperti fesyen, kuliner dan kriya.
- Platform digital dapat menjadi solusi.
- Banyak UMKM yang belum melek online terutama di luar kota besar.

Hanya **8 juta** dari **60 juta unit** **UMKM** yang sudah terhubung dengan wadah digital

Regulator

Fasilitator

Akselerator



Gerakan Nasional

mendorong **penambahan**

2 juta unit UMKM yang akan terhubung dengan platform digital hingga akhir tahun 2020, sehingga total akan ada **10 juta unit**

UMKM yang akan terhubung dengan wadah digital

Menuju Normal Baru

Emergency
(Maret s.d. Juli 2020)

Recovery
(Agustus s.d. Desember 2020)

New Normal
(Januari 2021)

Tanggap Darurat

- Transformasi digital pelaku parekraf (Gernas Bangsa Buatan Indonesia, berkarya dari rumah)
- Pembelajaran *online* untuk SDM parekraf
- Padat Karya

Pemulihan

- Stimulus ekonomi (nyatakan.id)
- Ekspansi #BBI
- Inkubasi produk ekraf

Normal Baru

- Peningkatan akses pembiayaan bagi pelaku usaha parekraf
- Kerja sama pelatihan dan magang bagi SDM parekraf
- Inkubasi produk ekraf

Insentif Stimulus Gotong Royong

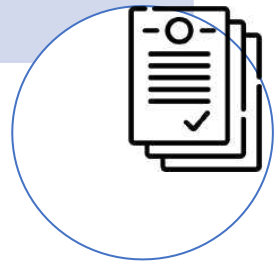
Finansial

- Bantuan modal pemerintah dan Pinjaman mikro berbunga ringan
- Stimulus keuangan lain bagi UMKM yang tepat sasaran dengan data sharing dari wadah e-commerce dan e-katalog



Non-Finansial

- Fasislitasi **sertifikasi** seperti BPOM, HALAL, HKI, dan SNI
- Fasilitas **kuota internet khusus (subsidi)** untuk mengakses platform e-commerce dan e- katalog



Insentif Stimulus Gotong Royong (2)

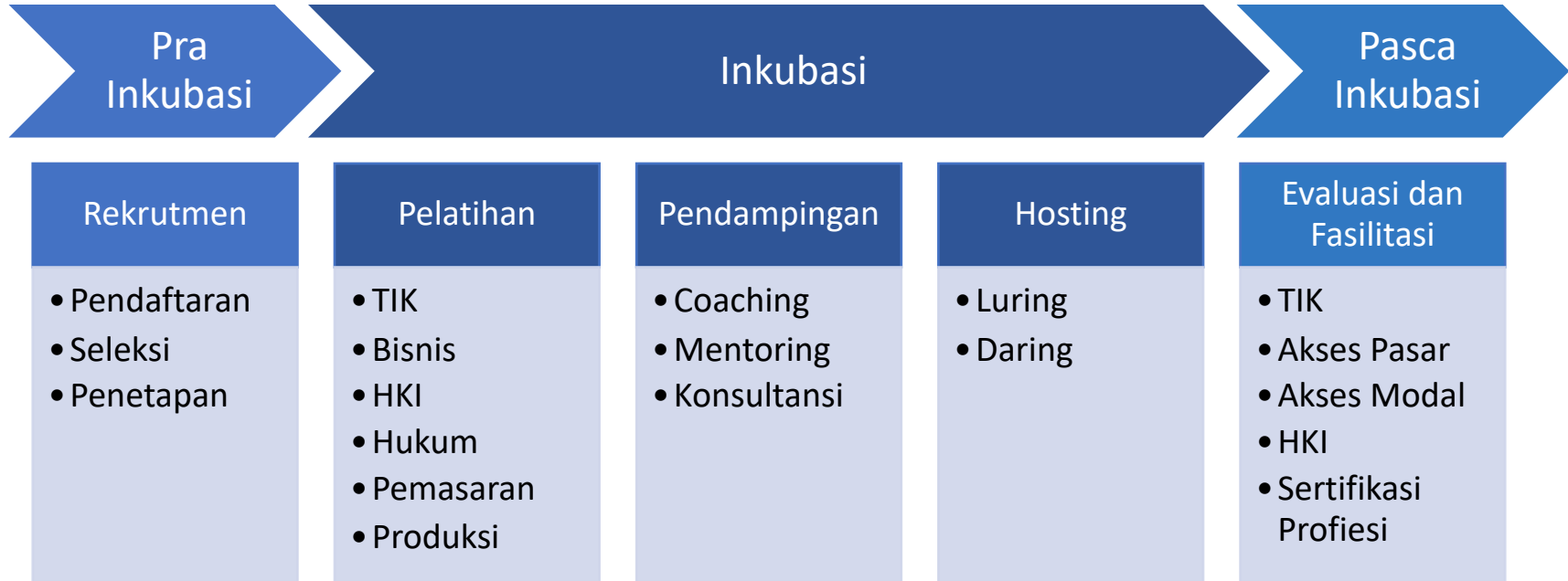
Semua wadah e-commerce dan e-katalog akan bekerja sama dalam membentuk **materi pelatihan skill digital bagi UMKM** yang ingin berjualan online seperti antara lain:

Produk	Transaksi	Promosi
• Standardisasi • Merek (HKI) • Packaging	• Buka toko • Upload foto dan keterangan barang • Pembayaran • Pengiriman • Layanan pelanggan	• Foto • Deskripsi/narasi • Online marketing (medsos, SEO)

Target dapat mencakup **semua UMKM binaan** Kementerian dan BUMN yang telah dikonsolidasi.

Tenaga Pelatihan dan Pendampingan untuk UMKM dipersiapkan oleh pihak e-commerce, e-katalog, dan pemerintah

Model Transformasi Digital



Terimakasih
Terimakasih
Haturnuhun
Maturnuwun
