



BADAN PENELITIAN
DAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA

Jl. Medan Merdeka Barat No. 9
Jakarta Pusat, 10110

PROSERTI

Mengembangkan Keterampilan Digital di Indonesia



Dr. Ir. Hedi M. Idris, M.Sc
Kepala Pusat Pengembangan Profesi dan Sertifikasi
Kementerian Komunikasi dan Informatika RI

Rabu, 12 Oktober 2022 at Smeru Research Institute

Point Bahasan

- Kondisi S & D TK Digital (Over Demand vs Over Supply) --- Make prediction using Big Data
- Mismatch (Digital Technology driven by Glotech and sgt cepat berubah) – Link and Match antara kompetensi yg ada dgn kebutuhan
- How to make, digital economy and job, growth ? Local Vs Global Mkt
- Kesenjangan Digital (gender, struktur industry/hulu vs Hilir)
- Social Learning as Channel untuk peningkatan keterampilan digital (Peran komunitas)
- CI harus transparan dan dapat dikembalikan pada indikator atau nilai yang melandasinya

4. Jumlah Pengangguran SMK berdasarkan kompetensi Keahlian

Kompetensi Keahlian	Pengangguran	TPT %
Teknik Otomotif	373.442	12,9
Teknik Komputer dan Informatika*	246.091	19,67
Teknik Mesin	221.368	7,53
Akutansi dan Keuangan	207.606	9,01
Managemen Perkantoran	155.672	10,23
Teknik Instrumentasi*	4.153	26,19
Kesehatan Hewan*	1.669	25,22
Farmasi*	18.597	19,07
Keperawatan*	15.558	16,89
Teknik Telekomunikasi*	4.921	15,01

Jumlah nominal pengangguran terbanyak menurut kompetensi keahlian:

- Teknik otomotif 373.442 org
- Teknik Komputer dan Informatika 246.091 org.
- Teknik Mesin 221.368
- Akutansi dan keuangan 207.606 org

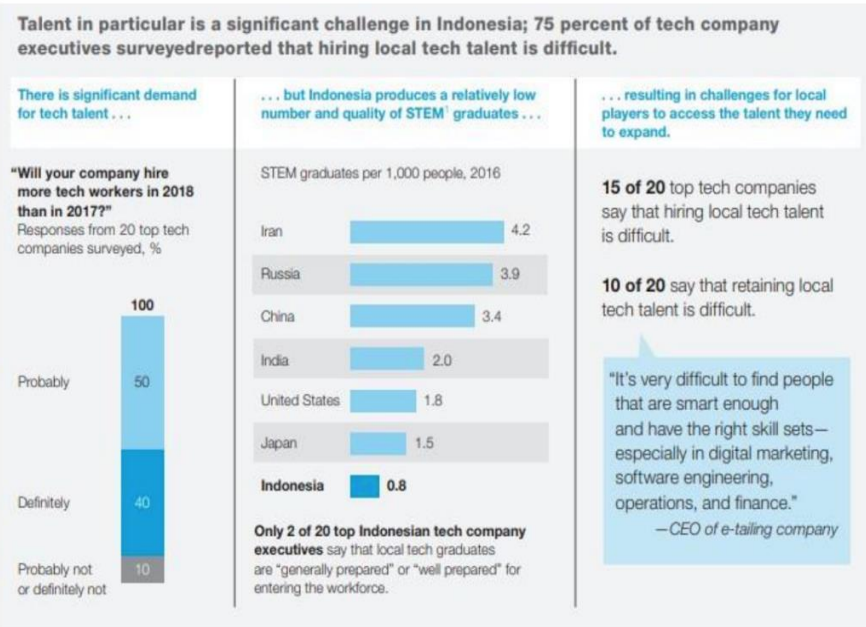
Tingkat pengangguran tertinggi kompetensi keahlian :

- Teknik Instrumentasi 26,19%
- Kesehatan Hewan 25,22%
- Teknik Komputer dan Informatika 19,67%.
- Farmasi 19,07%
- Keperawatan 15,01%

*) KK dengan TPT tinggi

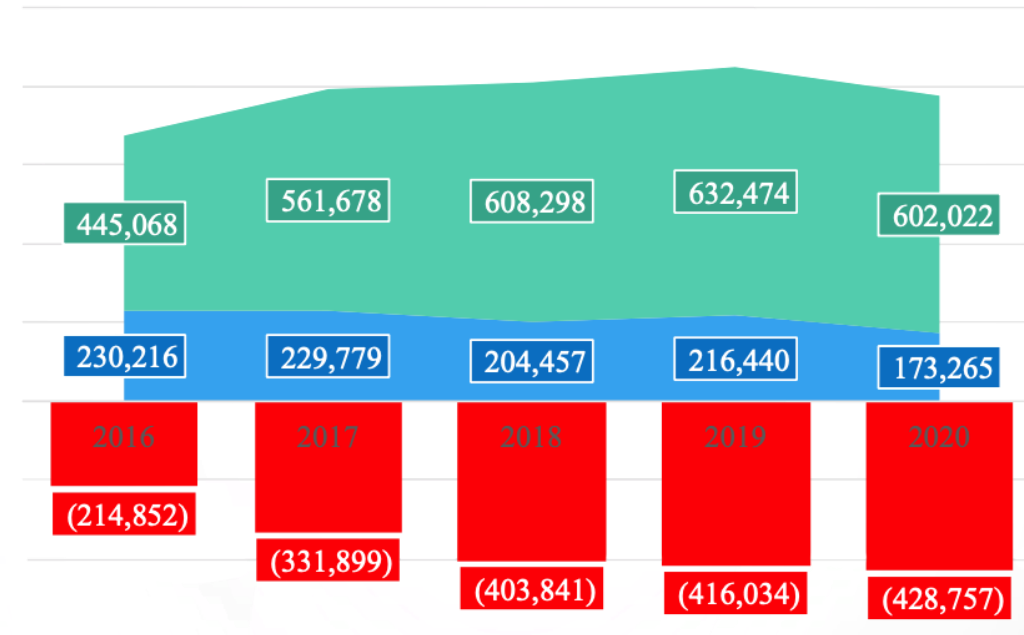
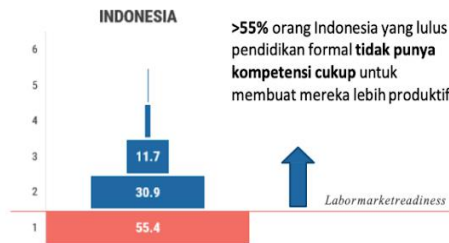
Sumber: Sakernas (BPS) 2019. diolah oleh Puslitiak

CONTOH BUKTI SKILLS GAP



Sumber: *The digital archipelago-how online commerce is driving Indonesia's economic development*, McKinsey 2018; Bappenas, 2019.

- Indonesia memiliki *demand* yang tinggi untuk *technical talent*, tetapi negara hanya mencetak **0,8 lulusan STEM per 1.000 orang**, jauh di bawah China (3,4) dan India (2,0).
- Berdasarkan hasil uji PISA OECD 2015, Indonesia berada di peringkat **10 terbawah dari 72 negara untuk matematika, membaca, dan sains.**



■ Lulusan ■ Lapangan pekerjaan ■ GAP

- Kondisi saat ini:
 - Kebutuhan talenta digital cukup tinggi, tetapi Indonesia hanya mampu menghasilkan lulusan bidang STEM dengan jumlah yang sangat rendah (0.8 per-100 orang), jauh di bawah negara-negara lain seperti Iran (4.2), Russia (3.9), China (3.4), India (2.0), Amerika (1.8), dan Jepang (1.5).
 - Kecenderungan rendahnya kuantitas dan kualitas pekerja teknologi dapat menimbulkan hambatan dan kesulitan dalam pengembangan keterampilan dan talenta digital.
- Tahun 2015-2030 Indonesia diproyeksikan mengalami kekurangan tenaga kerja digital (TIK) sebanyak 9 juta orang (rata-rata 600.000 per tahun).

Terlihat adanya *over demand* dari Total lapangan kerja di sektor TIK di Indonesia terhadap lulusan TIK dari tahun ke tahun.

Sumber: data Sakernas BPS 2016-2020

Pro and Cons CI

No	Pro	Kontra
1	CI dapat merangkum realitas yang kompleks dan multidimensional untuk membantu para pembuat keputusan	CI dapat memberi pesan yang kurang tepat jika disusun dengan cara yang salah dan salah interpretasi
2	CI lebih Mudah untuk diinterpretasikan dibandingkan dengan banyak indikator yang terpisah-pisah	CI dapat menghasilkan kesimpulan kebijakan yang cenderung menyederhanakan
3	CI mampu menilai perkembangan suatu negara dari waktu-ke-waktu	CI dapat disalahgunakan (misalnya : untuk kebijakan yang memang diinginkan), jika proses konstruksi tidak transparan dan/atau kurang memperhatikan prinsip-prinsip statistic atau konseptual
4	CI dapat mengurangi jumlah indikator tanpa menghilangkan basis informasi yang melandasinya	Pemilihan indikator dan pembobotan dalam CI dapat menimbulkan masalah politis

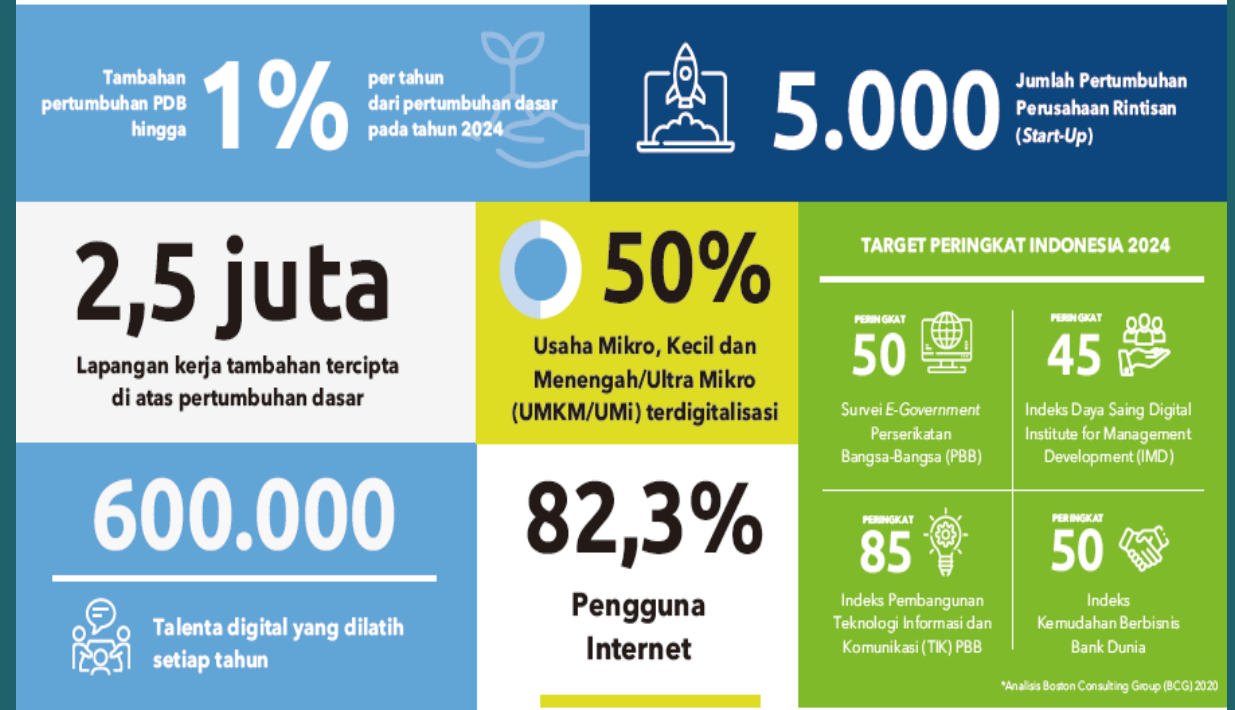
Target & Pelatihan Digital Talent 2022

Target Indonesia Digital

 <p>Digital Skills</p>	<p>Kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari</p> 
 <p>Digital Safety</p>	<p>Kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang, dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari</p> 
 <p>Digital Culture</p>	<p>Kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika</p> 
 <p>Digital Ethics</p>	<p>Kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (<i>netiquette</i>)</p> 

Target Indonesia Digital 2021-2024*

Pemerintah Indonesia telah menetapkan sepuluh target Indonesia Digital yang akan dicapai pada tahun 2024. Untuk merealisasikannya, dibutuhkan kolaborasi yang erat antar pemangku kepentingan utama, baik sektor publik maupun swasta. Kesepuluh target Indonesia Digital di tahun 2024 tersebut adalah sebagai berikut:



*Analisis Boston Consulting Group (BCG) 2020

Ekonomi Digital Indonesia



Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) bidang digital yang komprehensif dan berkelanjutan dengan level

- level literasi digital
- level talenta digital
- level kepemimpinan era digital



Penguatan ekosistem ekonomi digital dengan memfasilitasi program-program, seperti UMKM/UMi jualan online, teknologi digital oleh petani/nelayan, dan startup digital.

<p>Digital Startup</p>	<p>Startupdigital.id</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">SEKOLAH BETA</div> <div style="text-align: center;"> Gerakan Nasional 1000 Startup Digital </div> <div style="text-align: center;"> Startup Studio^{ID} </div> <div style="text-align: center;"> hub^{ID} </div> <div style="text-align: center;"> IGDX <small>Indonesia Game Developer Exchange</small> </div> </div>									
<p>UMKM</p>	<p>Pengembangan UMKM Digital UMKM Digital Active Selling dan Scaling-up, Pelatihan UMKM Digital di Destinasi Pariwisata Sektor Prioritas (DPSP), UMKM Adopsi Teknologi Digital 4.0</p>	<p>Sosialisasi UMKM Digital Gerakan Nasional Bangsa Buatan Indonesia</p>	<p>Literasi Digital bagi UMKM Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi</p>	<p>UMKM Digital Onboarding Digital Talent Scholarship</p>						
<p>Sektor Prioritas</p>	<p>Program Pengembangan Adopsi Teknologi Digital di Enam Sektor Prioritas Pilot Project di 10 Kawasan di Indonesia</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Pertanian</td> <td> Maritim</td> <td> Pariwisata</td> </tr> <tr> <td> Pendidikan</td> <td> Kesehatan</td> <td> Logistik</td> </tr> </table>				Pertanian	Maritim	Pariwisata	Pendidikan	Kesehatan	Logistik
Pertanian	Maritim	Pariwisata								
Pendidikan	Kesehatan	Logistik								
<p>Ecosystem Development Forum</p>	<p>Forum Ekonomi Digital Kominfo</p> <p>Forum reguler (dwibulan) sebagai platform komunikasi, koordinasi, dan kolaborasi antara Pemerintah dan perusahaan teknologi dari berbagai industri yang beroperasi di Indonesia</p>		<p>Kerja Sama Internasional: G20, World Economic Forum, ITU</p>							



550 peserta



200.000 peserta



GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL



5.500.000 peserta

Advanced Digital Skill

Terdapat total **8 mitra**, yakni:



Intermediate Digital Skill

Mitra-mitra di antaranya:



112 Universitas dan Politeknik di 34 Provinsi di Indonesia

Basic Digital Skill-Digital Literacy

Terdapat **121 mitra** yang terdiri dari:

- Akademisi
- Pekerja Seni
- Komunitas
- Perusahaan Teknologi
- Platform Media Sosial



TERIMA KASIH



**BADAN PENELITIAN
DAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA**

Jl. Medan Merdeka Barat No. 9
Jakarta Pusat, 10110

