

DIGITAL ORGANIZATION

DESKRIPSI SINGKAT



Mata pelatihan ini menguraikan pengertian tentang *Government Process Reengineering* sebagai landasan perubahan proses bisnis saat bertransformasi, pembahasan kebijakan digitalisasi pemerintah, komponen kunci dan tantangan yang dihadapi saat menjalankan digitalisasi, serta hal-hal yang perlu dilakukan dan pembelajaran yang didapat saat pembangunan *digital organization*.

tim Widyaaiswara Pengampu Agenda III PKA

HASIL BELAJAR

Setelah menyelesaikan mata pelatihan ini peserta diharapkan mampu memahami proses bisnis As-Is dan To-Be di lingkungan kerjanya sebagai bagian yang tidak terpisahkan saat melakukan transformasi, serta memahami konsep digital organization untuk menghadapi perubahan lingkungan organisasi akibat tingginya kompleksitas tuntutan stakeholders dan publik.



INDIKATOR HASIL BELAJAR

**MEMAHAMI PENGERTIAN GOVERNMENT
PROCESS REENGINEERING**

1.

**MENJELASKAN KONSEP DIGITAL
ORGANIZATION**

2.

**MEMAHAMI PROSES PENERAPAN
DIGITAL ORGANIZATION**

3.



MATERI POKOK

1. GOVERNMENT PROCESS REENGINEERING

- Pengertian GPR
- Kerangka kerja GPR

2. PENDEKATAN DIGITAL ORGANIZATION

- Transformasi digital
- Kebijakan digitalisasi pemerintah

3. KONSEP DIGITAL ORGANIZATION

- Komponen kunci digital organization
- Tantangan pembangunan Digital Organization

4. PRAKTIK DIGITAL ORGANIZATION

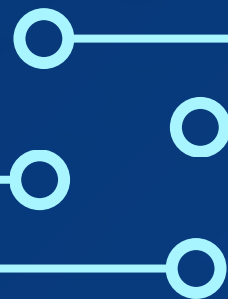
- Hal yang Perlu Dilakukan Menuju Digital Organization
- Pembelajaran dalam Penerapan Digital Organization

AGENDA PEMBELAJARAN

- Pendahuluan
- Government Process
Reengineering
- Pendekatan Digital Organization
- Konsep Digital Organization
- Praktik Digital Organization



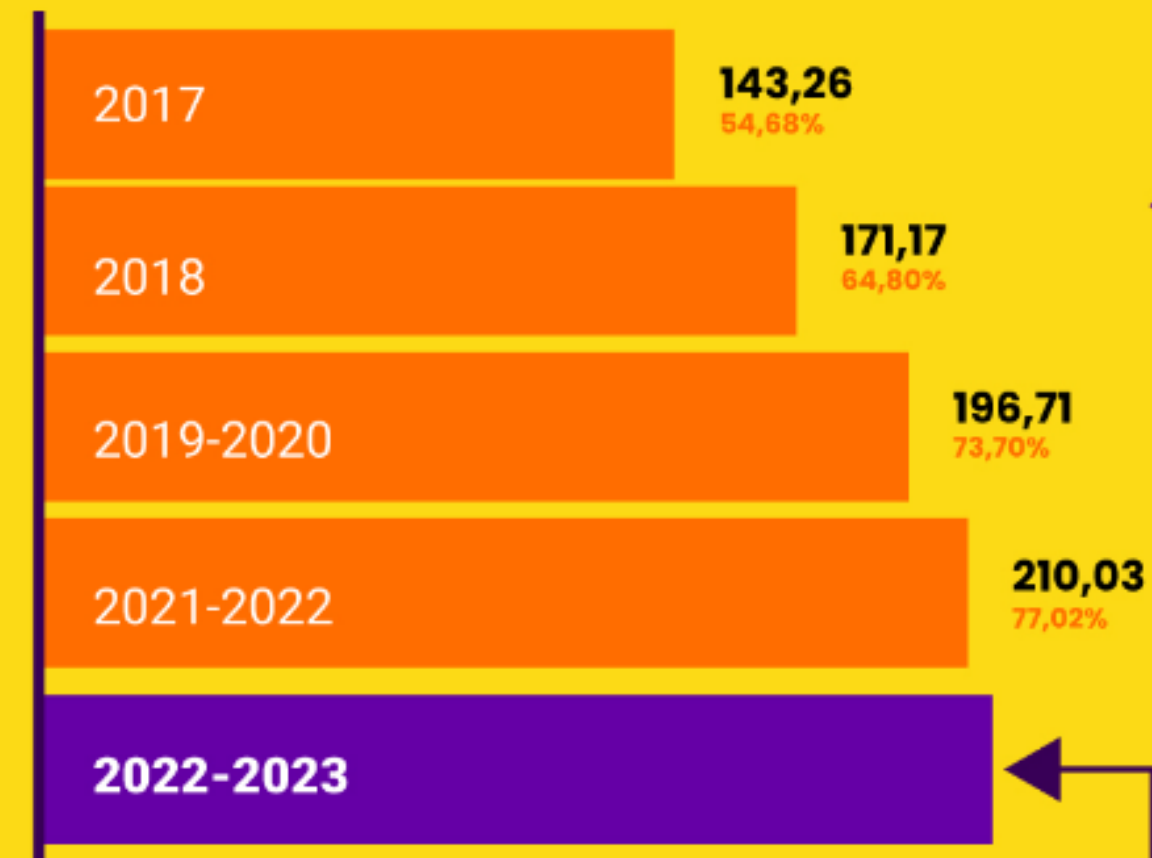
PENDAHULUAN



DATA & FAKTA

Orang Indonesia Makin Melek Internet

Jumlah penduduk Indonesia yang terkoneksi
dengan internet semakin banyak



215,63 • 78,19%
juta pengguna



JAN
2023

OVERVIEW OF INTERNET USE

ESSENTIAL INDICATORS OF INTERNET ADOPTION AND USE

Lihat foto

GLOBAL OVERVIEW

TOTAL
INTERNET
USERS



5.16
BILLION



INTERNET USERS AS
A PERCENTAGE OF
TOTAL POPULATION



64.4%
YOY: +1.1% (+70 BPS)



YEAR-ON-YEAR CHANGE
IN THE TOTAL NUMBER
OF INTERNET USERS



+1.9%
+98 MILLION



PERCENTAGE OF THE
TOTAL FEMALE POPULATION
THAT USES THE INTERNET



61.6%
YOY: +1.4% (+87 BPS)



PERCENTAGE OF THE
TOTAL MALE POPULATION
THAT USES THE INTERNET



67.2%
YOY: +0.8% (+53 BPS)

AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING THE INTERNET
BY EACH INTERNET USER



6H 37M
YOY: -4.8% (-20M)



PERCENTAGE OF USERS
ACCESSING THE INTERNET
VIA MOBILE DEVICES



92.3%
YOY: +0.2% (+20 BPS)



PERCENTAGE OF USERS
ACCESSING THE INTERNET
VIA COMPUTERS AND TABLETS



65.6%
YOY: -7.9% (-560 BPS)



PERCENTAGE OF THE
TOTAL URBAN POPULATION
THAT USES THE INTERNET



78.3%



PERCENTAGE OF THE
TOTAL RURAL POPULATION
THAT USES THE INTERNET



45.8%

28

SOURCES: KERIOZ ANALYSIS; ITU; GSMA INTELLIGENCE; EUROSTAT; WORLD BANK; GOOGLE'S ADVERTISING RESOURCES; CIA WORLD FACTBOOK; CHNHC; APJL; KANTAR & IAMA; LOCAL GOVERNMENT AUTHORITIES; UNITED NATIONS. TIME SPENT AND MOBILE SHARE DATA FROM GWI (Q3 2022). SEE [GWI.COM](https://www.gwi.com) FOR MORE DETAILS. **NOTES:** GENDER DATA ARE ONLY AVAILABLE FOR "FEMALE" AND "MALE". PERCENTAGE CHANGE FIGURES IN THE BOTTOM ROWS OF DATA SHOW RELATIVE YEAR-ON-YEAR CHANGE. "BPS" FIGURES REPRESENT BASIS POINTS, AND SHOW ABSOLUTE YEAR-ON-YEAR CHANGE. **COMPARABILITY:** SOURCE AND BASE CHANGES. ALL FIGURES USE THE LATEST AVAILABLE DATA, BUT SOME SOURCE DATA MAY NOT HAVE BEEN UPDATED IN THE PAST YEAR. SEE [NOTES ON DATA](#) FOR DETAILS.

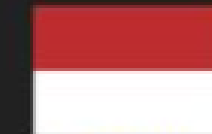
we
are
social

Meltwater

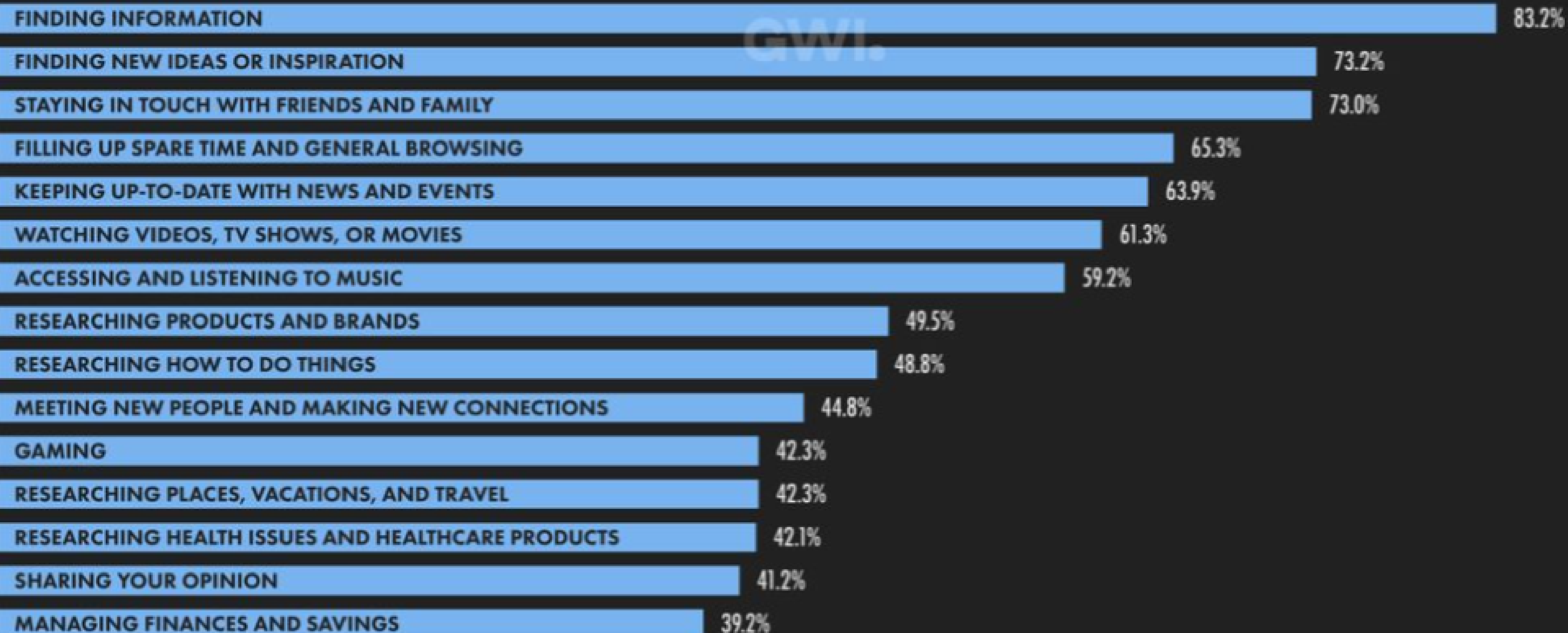
JAN
2023

MAIN REASONS FOR USING THE INTERNET

PRIMARY REASONS WHY INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE THE INTERNET



INDONESIA



33

SOURCE: GWI (Q3 2022). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GWI.COM](https://www.gwi.com) FOR FULL DETAILS.

we
are
social

Meltwater

Alasan orang Indonesia main internet. Foto: We Are Social

JAN
2023

TIME SPENT USING SOCIAL MEDIA APPS

AVERAGE TIME PER MONTH THAT USERS SPEND USING EACH PLATFORM'S ANDROID APP



INDONESIA

WHATSAPP



29H 06M

PER USER, PER MONTH

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-7.3% (-2H 18M)

YOUTUBE



26H 48M

PER USER, PER MONTH

YEAR-ON-YEAR CHANGE
+1.5% (+24 MINS)

TIKTOK



29H 00M

PER USER, PER MONTH

YEAR-ON-YEAR CHANGE
+25.5% (+5H 54M)

INSTAGRAM



15H 24M

PER USER, PER MONTH

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-3.7% (-36 MINS)

FACEBOOK



14H 36M

PER USER, PER MONTH

YEAR-ON-YEAR CHANGE
-3.9% (-36 MINS)

58

SOURCE: DATA AI INTELLIGENCE. SEE DATA AI FOR MORE DETAILS. **NOTES:** FIGURES REPRESENT AVERAGE NUMBER OF HOURS SPENT PER USER, PER MONTH USING EACH PLATFORM'S MOBILE APP ON ANDROID PHONES THROUGHOUT 2022. PLATFORMS ARE SHOWN IN RANK ORDER (LEFT TO RIGHT) BASED ON TOTAL CUMULATIVE TIME SPENT ACROSS ALL USERS.

we
are
social

Meltwater

15 Media Sosial Terbanyak Digunakan Pengguna Internet Indonesia Usia 16-64 Tahun

DATA 2021



Peluang dan Tantangan



Pemerintah

27.400

aplikasi tersebar
di Pemerintah Pusat
dan Daerah

2.700

pusat data dan **ruang server**
milik pemerintah daerah yang
tidak semuanya memenuhi standar



Masyarakat

170 juta

penduduk Indonesia
aktif menggunakan media sosial

Sumber: Laporan Digital in Indonesia
oleh We Are Social

9 juta

kebutuhan talenta digital



Ekonomi Digital

2.193

jumlah startup,
kelima terbesar di dunia

Sumber: Pidato Presiden RI pada
Pembukaan Hannover Messe 2021

62,9 juta

UMKM

Potensi peningkatan PDB
jika mampu mendorong
168.000 UMKM *scale-up*
menjadi skala medium



Bagaimana agar
data aman dan sistem
layanan publik
terintegrasi?



Bagaimana menyiapkan
SDM digital yang terampil,
beretika, berbudaya, dan
peduli keamanan?

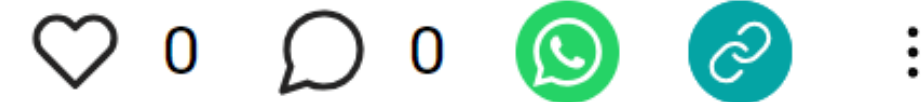


Bagaimana meningkatkan
kontribusi ekonomi digital
terhadap pertumbuhan
ekonomi nasional?

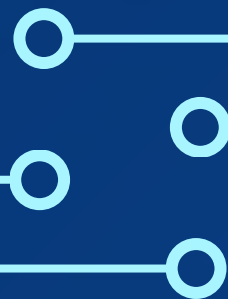
Kominfo Diminta Bikin Lembaga yang Memantau 24.400 Aplikasi Milik Pemerintah

kumparanBISNIS 

11 Juli 2022 21:08 WIB · waktu baca 2 menit



GOVERNMENT PROCESS REENGINEERING





SEJARAH



Business Process Reengineering (Rekayasa Ulang Proses Bisnis)

- Michael Hammer (1990) tentang gagasan perubahan bertahap, dengan judul yang provokatif Reengineering Work: Don't Automate, Obliterate.
- Pekerjaan yang tidak menambah nilai tambah bagi pelanggan, harus dihapus, bukan dipercepat melalui otomatisasi.
- (Hammer & Champier, 1993) --> Definisi BPR adalah the fundamental rethinking and radical redesign of business processes to generate dramatic improvements in critical performance measures—such as cost, quality, service and speed.
- Dirintis sbg strategi manajemen bisnis, yang bertujuan untuk perbaikan desain alur kerja dan analisis proses bisnis dalam suatu organisasi





DEFISINI GOVERNMENT PROCESS ENGINEERING (GPR)

Bisnis dalam GPR diasosiasikan dengan urusan atau proses yang ada di instansi pemerintah, seperti persuratan, kepegawaian, pengarsipan, maupun pengolahan data.





FAKTOR PENDORONG GPR



Pengguna

Pihak yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh proses dimana mereka menginginkan layanan yang didesain sesuai dengan kebutuhannya, misalnya mereka menuntut kepastian waktu pelayanan.

Teknologi

Perkembangannya mampu mengubah proses menjadi lebih mudah dan sederhana, misalnya integrasi data, SSO, mobile apps.

Kebijakan atau Aturan Main

Misalnya Satu Data Indonesia, Mal Pelayanan Publik, maupun kebijakan berbagi pakai.



HAL PENTING UNTUK DIPERHATIKAN DALAM GPR



- Reformasi besar-besaran dari proses bisnis di pemerintahan, prinsip, struktur, dan perilaku dilakukan untuk meningkatkan kinerja dan kualitas layanan pemerintah.
- Penekanan rekayasa ulang proses bisnis itu terletak pada penghilangan proses bisnis yang tidak meningkatkan nilai tambah, bukan otomatisasi atau digitalisasi.





TUJUAN GPR

- ✓ Peningkatan kepuasan masyarakat
- ✓ Pengurangan kompleksitas proses, biaya dan waktu layanan
- ✓ Peningkatan transparansi proses
- ✓ Pengurangan beban administrasi



Kerangka Kerja GPR

- Identifikasi Masalah
- Pemetaan Proses As-Is
- Analisis Proses As-Is
- Rekayasa Proses To-Be
- Implementasi
- Monitoring dan Evaluasi





Kerangka Kerja GPR

Identifikasi Masalah

DIGITAL
transformation



2 Cara Mengidentifikasi Masalah

Proaktif



Informasi didapat melalui inisiatif pemerintah, misalnya survei, FGD, maupun interview.

Reaktif

Informasi berasal dari inisiatif pengguna seperti komplain, riset, maupun pemberitaan di media.





Kerangka Kerja GPR

Pemetaan Proses As-Is

DIGITAL
transformation



Prinsip Penyusunan GPR



Definitif

Suatu peta proses bisnis harus memiliki batasan, masukan, serta keluaran yang jelas.



Urutan

Peta proses bisnis harus terdiri atas aktivitas yang berurutan sesuai waktu dan pelaku.



Pemenuhan
Pengguna Layanan

Pihak yang menerima hasil dari proses adalah pengguna layanan



Nilai Tambah

Transformasi yang terjadi dalam proses harus memberikan nilai tambah pada pengguna.



Prinsip Penyusunan GPR



Definitif

Suatu peta proses bisnis harus memiliki batasan, masukan, serta keluaran yang jelas.



Urutan

Peta proses bisnis harus terdiri atas aktivitas yang berurutan sesuai waktu dan pelaku.



Pemenuhan
Pengguna Layanan

Pihak yang menerima hasil dari proses adalah pengguna layanan



Nilai Tambah

Transformasi yang terjadi dalam proses harus memberikan nilai tambah pada pengguna.



Prinsip Penyusunan GPR



Keterkaitan

Suatu proses tidak dapat berdiri, melainkan harus terkait dalam suatu struktur organisasi.



Fungsi silang

Suatu proses mencakup hasil kerja sama beberapa fungsi dalam satu organisasi.



Sederhana
representatif

Mewakili seluruh aktivitas organisasi tanpa terkecuali dan digambarkan secara sederhana.



Konsensus

Disepakati oleh seluruh unit organisasi yang ada dalam ruang lingkup instansi pemerintah.



Langkah Pemetaan Proses

Identifikasi Seluruh Proses

- Termasuk identifikasi proses yang berhubungan dengan persyaratan standar yang diadopsi, dan unit organisasi yang terlibat di dalamnya
- Mempertimbangkan kemungkinan pemenuhan permintaan pengguna yang berhubungan langsung dengan tugas pokok dan fungsi organisasi.

Menyusun Peta Relasi

- Merelasikan dan menunjukkan pihak yang terlibat dalam setiap proses yang tergambarkan pada peta proses bisnis.
- Penting untuk dapat memahami peranan setiap pihak dalam mengerjakan suatu proses sehingga tercapai output yang ditentukan.





Kerangka Kerja GPR

Analisis Proses As-Is

DIGITAL
transformation



Analisis Proses As-Is

Untuk menganalisis alur kerja dalam sebuah organisasi dengan jalan mengidentifikasi inefisiensi dan area potensial untuk perbaikan.

Langkah Pertama

Identifikasi akar penyebab masalah (Root Causes)

Langkah Kedua

Menentukan aktivitas yg tidak bernilai tambah (non value added) pada proses yg sudah ada

Langkah Ketiga

Analisis dampak bisnis juga menjadi pertimbangan spy proses implementasi tidak terganggu.

Langkah-Langkah Menuju Transformasi Digital

Langkah Pertama

Tentukan Target

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Pellentesque sed convallis nisl.
Ut lobortis blandit ante, sed
fermentum leo mollis vel.

Langkah Kedua

Temukan Algoritma

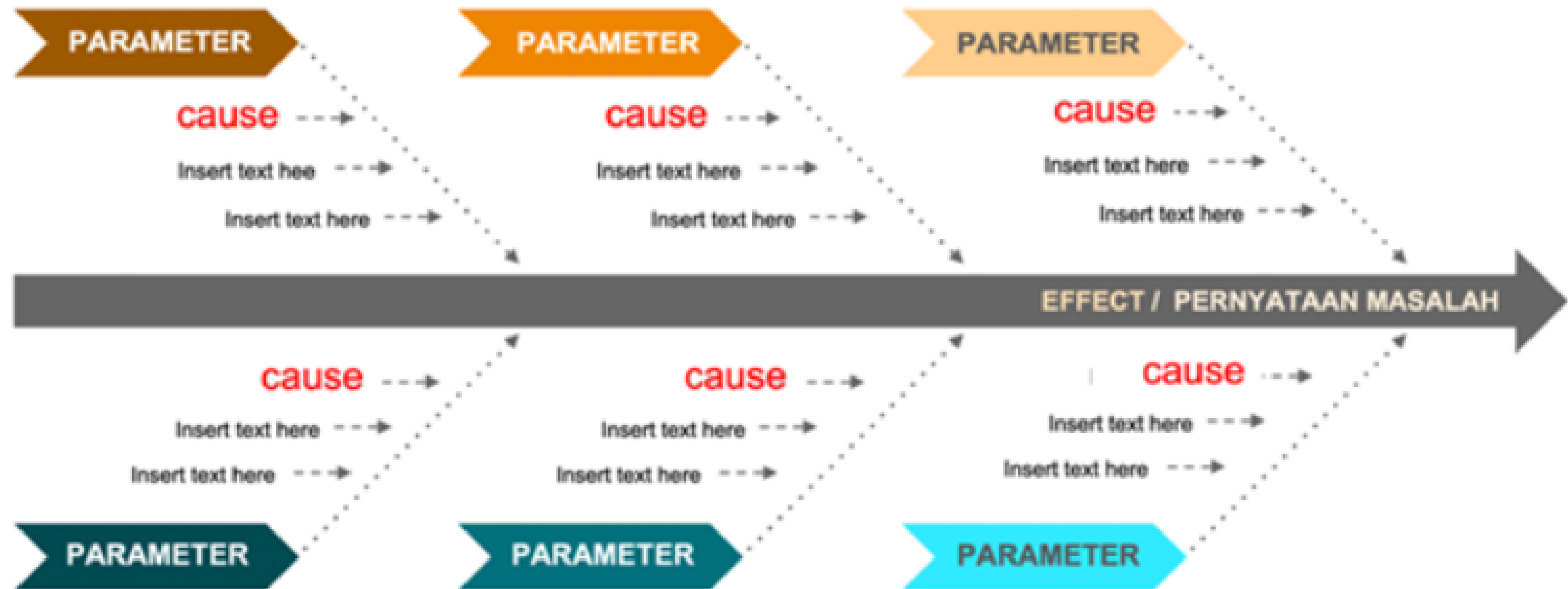
Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Pellentesque sed convallis nisl.
Ut lobortis blandit ante, sed
fermentum leo mollis vel.

Langkah Ketiga

Lakukan Kolaborasi

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Pellentesque sed convallis nisl.
Ut lobortis blandit ante, sed
fermentum leo mollis vel.

Diagram Ishikawa (Fishbone) untuk Menentukan Root Causes





Kerangka Kerja GPR

Rekayasa Proses To-Be

DIGITAL
transformation



Rekayasa Proses To-Be

Menyelesaikan permasalahan yang sudah ditetapkan di proses Analisis As-Is. Untuk dapat menyelesaikannya perlu dikembangkan berbagai alternatif ide solusi yang dapat dimunculkan dengan pendekatan berpikir divergen dan konvergen.



Pola Pikir Divergen

- Menggunakan teknik benchmarking dan brainstorming.



Pola Pikir Konvergen

Menggunakan teknik triase dan Teknik perbandingan berpasangan (pairwise comparison)

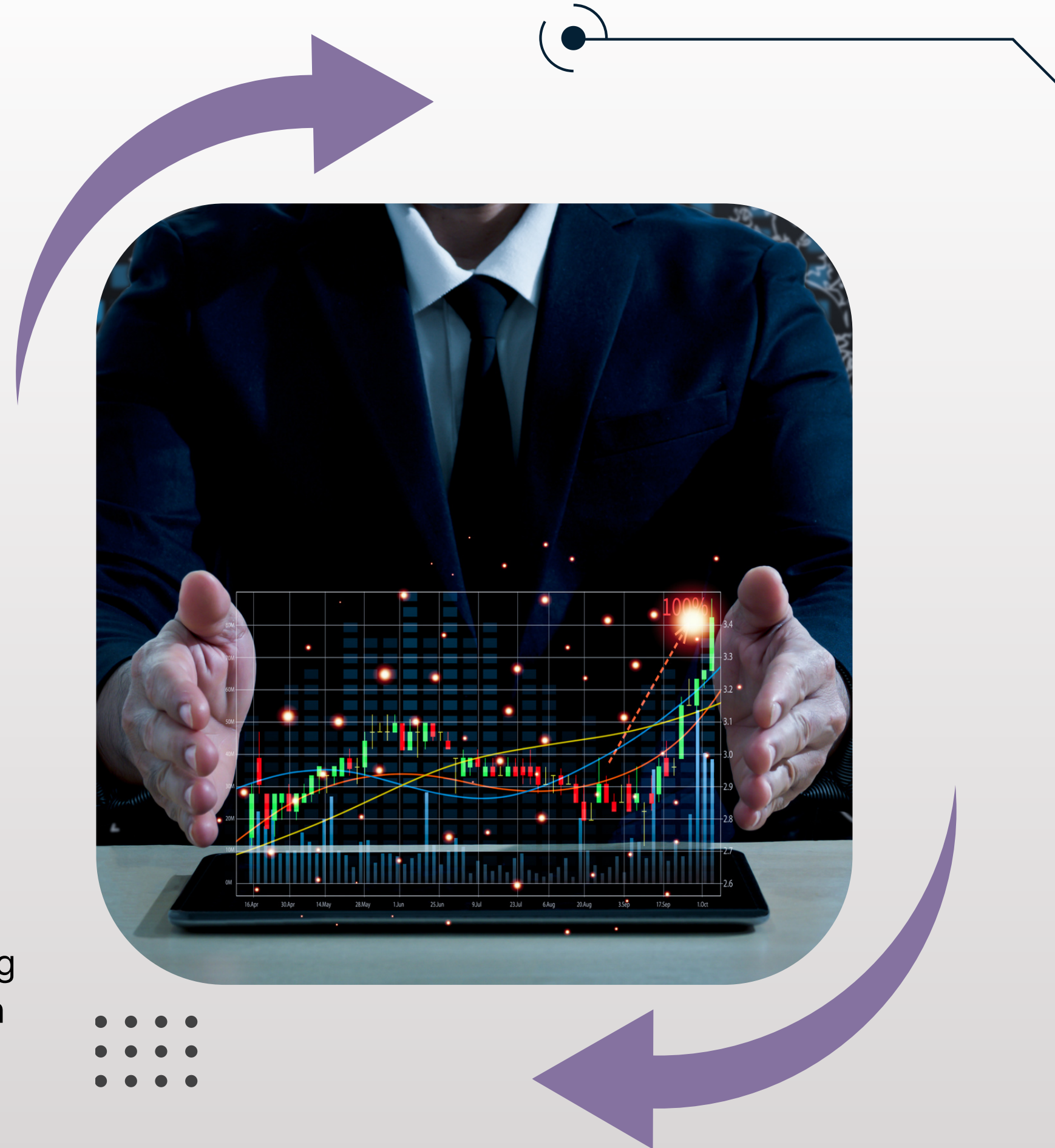
Berpikir Divergen

Benchmarking

- Proses terstruktur membandingkan proses bisnis organisasi kita dengan praktik terbaik (best practice) serupa yang kemudian diikuti dengan menggabungkan ide-ide terbaik ke dalam proses bisnis kita sendiri.
- Digunakan untuk mengukur dan terus meningkatkan proses, prosedur, dan kebijakan organisasi terhadap praktik terbaik.
- Dari hasil yang dicapai, organisasi dapat membuat perubahan untuk lebih meningkatkan kinerja dan meningkatkan kepuasan pengguna atau masyarakat secara umum.

Brainstorming

- Teknik curah pendapat untuk mendapatkan dan mengembangkan ide solusi original (baru) dalam waktu singkat.
- Curah pendapat digunakan ketika kita menginginkan pilihan yang luas maupun partisipasi seluruh peserta yang bisa memunculkan ide kreatif dan orisinal.



Berpikir Konvergen

Triase

- Salah satu cara penyelesaian masalah dgn mengelompokkan masalah menjadi tiga kategori berdasarkan kepentingan relatifnya (merah (esensial/kritis), kuning (penting/ mendesak), atau hijau (opsional/pendukung).
- Sumber daya dialokasikan berdasarkan kategori/peringkat hasil/tujuan dan proses. Level merah mendapatkan sumber daya pertama, sebelum level kuning, dan hijau.

Perbandingan Berpasangan

- Untuk mengevaluasi tingkat kepentingan antar alternatif solusi
- Salah satu metode yang populer Analytical Hierarchy Process (AHP) yang dikembangkan oleh Thomas Saaty. Metode AHP adalah teknik pengambilan keputusan multi faktor (multi factor decision making) untuk mengatasi subjektivitas penilaian (melakukan perbandingan secara berpasangan antara satu faktor dengan satu faktor lainnya).



Pendekatan Rekayasa Proses Bisnis

Rancang Ulang Proses (Process Redesign)

Melihat kemungkinan adanya pengulangan, duplikasi, inefisiensi, kemacetan (bottlenecks), maupun aktivitas yang tidak perlu dan aktivitas yang tidak bernilai tambah

Pengerjaan Ulang (Process Rework)

Mengubah cara proses dijalankan (dimana dan bagaimana).

Mengurangi / menghilangkan proses (Process Redesign)

Perbaiki proses melalui penghapusan langkah yg tidak berkontribusi pada hasil kerja akhir.
Proses yang dihilangkan adalah proses yang tidak memberikan nilai tambah pada proses di depannya

Pendekatan Rekayasa Proses Bisnis

Alih Daya (Process Outsource)

Pemanfaatan sb daya pihak lain utk mengerjakan layanan yang ada di internal organisasi.

Tidak semua layanan bisa dioutsourcekan

Layanan yang memungkinkan utk outsourcing adlh layanan insidental yg tidak bernilai tambah seperti pengumpulan formulir, entri data, pemindaian dokumen, dll

Mengganti/Otomasi Proses (Process Replace/Automation)

Untuk memperoleh manfaat pengurangan waktu penyelesaian yang signifikan, kemampuan untuk pengendalian yang lebih baik (pemeriksaan kesalahan otomatis, validasi, dll), atau pengurangan biaya (biaya tenaga kerja, biaya pemberian layanan).



Kerangka Kerja GPR

Implementasi

DIGITAL
transformation



0110101
010110
0110101
0010110



TAHAPAN IMPLEMENTASI

- 
- 01** ANALISIS ASPEK LEGAL YANG TERKENA DAMPAK
 - 02** ANALISIS STRUKTUR ORGANISASI DAN SDM
 - 03** ANALISIS KEBUTUHAN INFRASTRUKTUR
 - 04** SOSIALISASI, PELATIHAN PENGGUNAAN SISTEM BARU, INSTALASI SISTEM, DSB.
 - 05** ANALISIS MANAJEMEN RISIKO
 - 06** MELAKUKAN UJICoba
 - 07** MENGUKUR DAMPAK POSITIF NEGATIF IMPLEMENTASI,
- 



Kerangka Kerja GPR

Monitoring & Evaluasi

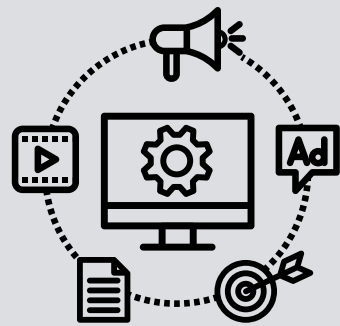
DIGITAL
transformation



Prinsip Money

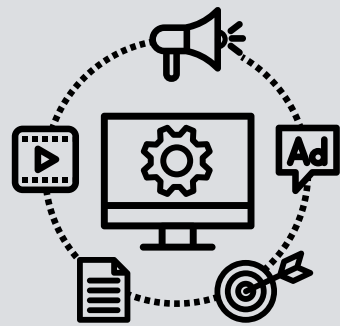
-  Berorientasi pada tujuan
-  Mengacu pada kriteria keberhasilan
-  Mengacu pada asas manfaat
-  Dilakukan secara objektif





PENDEKATAN DIGITAL ORGANIZATION

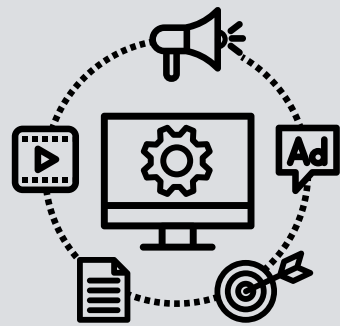




PENDEKATAN DIGITAL ORGANIZATION

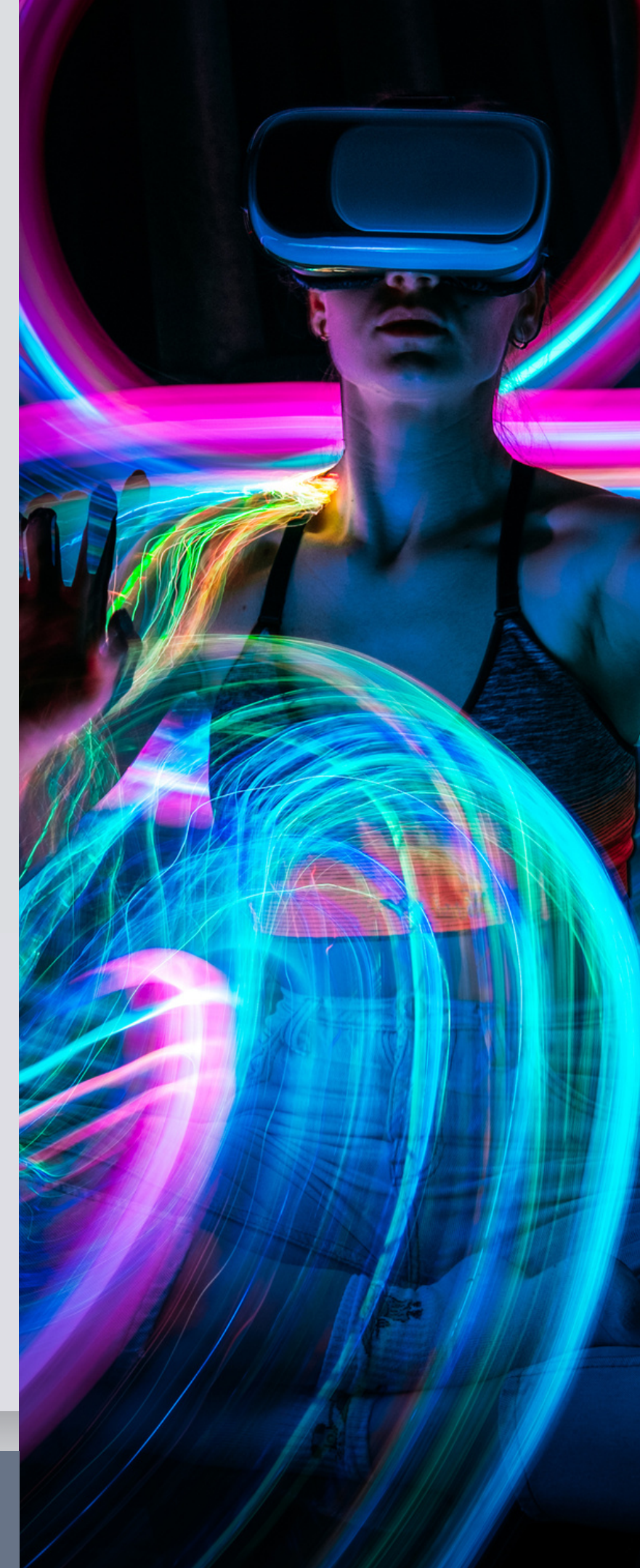
Transformasi
Digital

Kebijakan
Digitalisasi
Pemerintahan



TRANSFORMASI DIGITAL

- Bentuk investasi baru dalam teknologi, model bisnis, dan proses bisnis yang mendorong terciptanya nilai baru bagi publik dan karyawan agar semakin efektif dalam bersaing di era perubahan ekonomi digital yang serba cepat.
- Merupakan perubahan yang berhubungan dengan penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan masyarakat, bukan hanya meningkatkan dan mendukung metode tradisional.



5 Faktor agar Transformasi Digital Berhasil

(Harvard Business Review)



KETAHUI DENGAN TEPAT STRATEGI ORGANISASI

Perhatikan fokus pelayanan organisasi (kecepatan, ketelitian, hospitality, dsb) yang akan mempengaruhi pilihan transformasi pelayanannya.



MANFAATKAN ORANG DALAM

Perlu memperhatikan pengetahuan dan pengalaman orang dalam organisasi untuk mengembangkan solusi baru



MERANCANG PENGALAMAN PUBLIK DARI LUAR KE DALAM

Jika tujuan transformasi digital untuk meningkatkan kepuasan publik, maka segala upaya harus didahului dengan menganalisis masukan dari publik



KENALI KETAKUTAN KARYAWAN YG AKAN DIGANTI

Pemimpin perlu mengenali ketakutan karyawan dan menekankan bahwa proses transformasi digital mrpk kesempatan untuk meningkatkan keahlian sesuai dengan kebutuhan publik masa depan



BAWA BUDAYA START-UP KE DALAM

Perusahaan Start-Up adlh contoh baik sbg referensi instansi pemerintah Start-Up hanya sekali "meminta" pengguna menginstal aplikasinya, walaupun fiturnya bertambah terus

Kebijakan Digitalisasi Pemerintahan



**Inpres No. 3/2003
(Kebijakan dan
Strategi Nasional e-
Government)**



**Perpres No. 95/2018
(Sistem
Pemerintahan
Berbasis Elektronik)
(SPBE)**



**Perpres No. 39/2019
(Satu Data
Indonesia)**



**UU No. 11/2008
(Informasi dan
Transaksi Elektronik)
dan
PP No. 71/2019
(Penyelenggaraan
Sistem dan Transaksi
Elektronik)**

Inpres No. 3/2003 - 6 Strategi e-Government

1. Mengembangkan sistem pelayanan yang andal dan terpercaya, serta terjangkau oleh masyarakat luas.
2. Menata sistem manajemen dan proses kerja pemerintah dan pemerintah daerah otonom secara holistik.
3. Memanfaatkan teknologi informasi secara optimal.
4. Meningkatkan peran serta dunia usaha dan mengembangkan industri telekomunikasi dan teknologi informasi.
5. Mengembangkan kapasitas SDM pemerintahan maupun e-literacy masyarakat.
6. Melaksanakan pengembangan secara sistematis melalui tahapan-tahapan yang realistis dan terukur



Perpres No. 95/2018 (SPBE)

Ruang Lingkup yang diatur:

1. Tata Kelola SPBE
2. Manajemen SPBE.
3. Audit Teknologi Informasi.
4. Tanggung jawab penyelenggara SPBE.
5. Percepatan SPBE.
6. Pemantauan dan evaluasi SPBE.





Perpres No.395/2019 (Satu Data Indonesia)

Pihak penyelenggara tata kelola data:

1. Pembina Data (Instansi Pusat dan Daerah yg membina)
2. Wali Data (Unit Instansi Pusat & Daerah yg mengumpulkan, memeriksa, mengelola data dari produsen data, dan menyebarkan).
3. Produsen Data (unit instansi yg menghasilkan data sesuai kewenangan)
4. Pengguna Data (instansi, perorangan, kelompok orang, badan hukum yg menggunakan data)



UU No. 11/2008 (ITE) & PP No. 71/2019 (Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik)



Mengatur secara menyeluruh penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik sebagai bentuk antisipasi perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam rangka mendorong pertumbuhan ekonomi digital dan penegakan kedaulatan negara atas informasi elektronik di seluruh wilayah RI.

11 Muatan UU No. 11/2008 – UU No. 1/2024 (ITE) & PP No. 71/2019



01

Kategori Penyelenggara Sistem Elektronik

02

Kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik

03

Penghapusan dan/atau penutupan akses terhadap informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik yang tidak relevan

04

Penempatan Sistem Elektronik dan Data Elektronik

11 Muatan UU No. 11/2008 – UU No. 1/2024 (ITE) & PP No. 71/2019



05

Pengawasan penyelenggaraan sistem elektronik

06

Penyelenggaraan Agen Elektronik

07

Penyelenggaraan Transaksi Elektronik

08

Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik

11 Muatan UU No. 11/2008 – UU No. 1/2024 (ITE) & PP No. 71/2019



09

Pengelolaan Nama Domain

10

**Peran Pemerintah dalam
penyelenggaraan sistem dan
transaksi elektronik**

11

Sanksi administratif



Konsep Digital Organization



Konsep DO



Komponen Kunci DO

- Perangkat keras
- Perangkat lunak
- Tenaga ahli
- Tata kelola
- Pengamanan
- Sertifikasi Kelaikan Sistem Elektronik
- Pengawasan



Tantangan Pembangunan DO

- Kultur/budaya, kebiasaan
- Kebijakan masih membahas hal-hal makro
- Resisten untuk berubah
- Minimnya sharing dan kolaborasi
- Talent Gap, termasuk jumlah dan kualitas SDM



PRAKTEK ORGANISASI DIGITAL

PRAKTIK ORGANISASI DIGITAL

1. Hal yang Perlu Dilakukan Menuju Digital Organization
2. Pembelajaran dalam Pembangunan Digital Organization



HAL YG PERLU DILAKUKAN MENUJU **ORGANISASI DIGITAL**



Menentukan tujuan akhir pembangunan DO



Membuat peta jalan DO



Menjalankan semua amanat kebijakan



Memperkecil kesenjangan kompetensi SDM di instansinya



Komitmen pimpinan dalam menjalankan agenda digital



Meningkatkan kesadaran pentingnya berbagi data



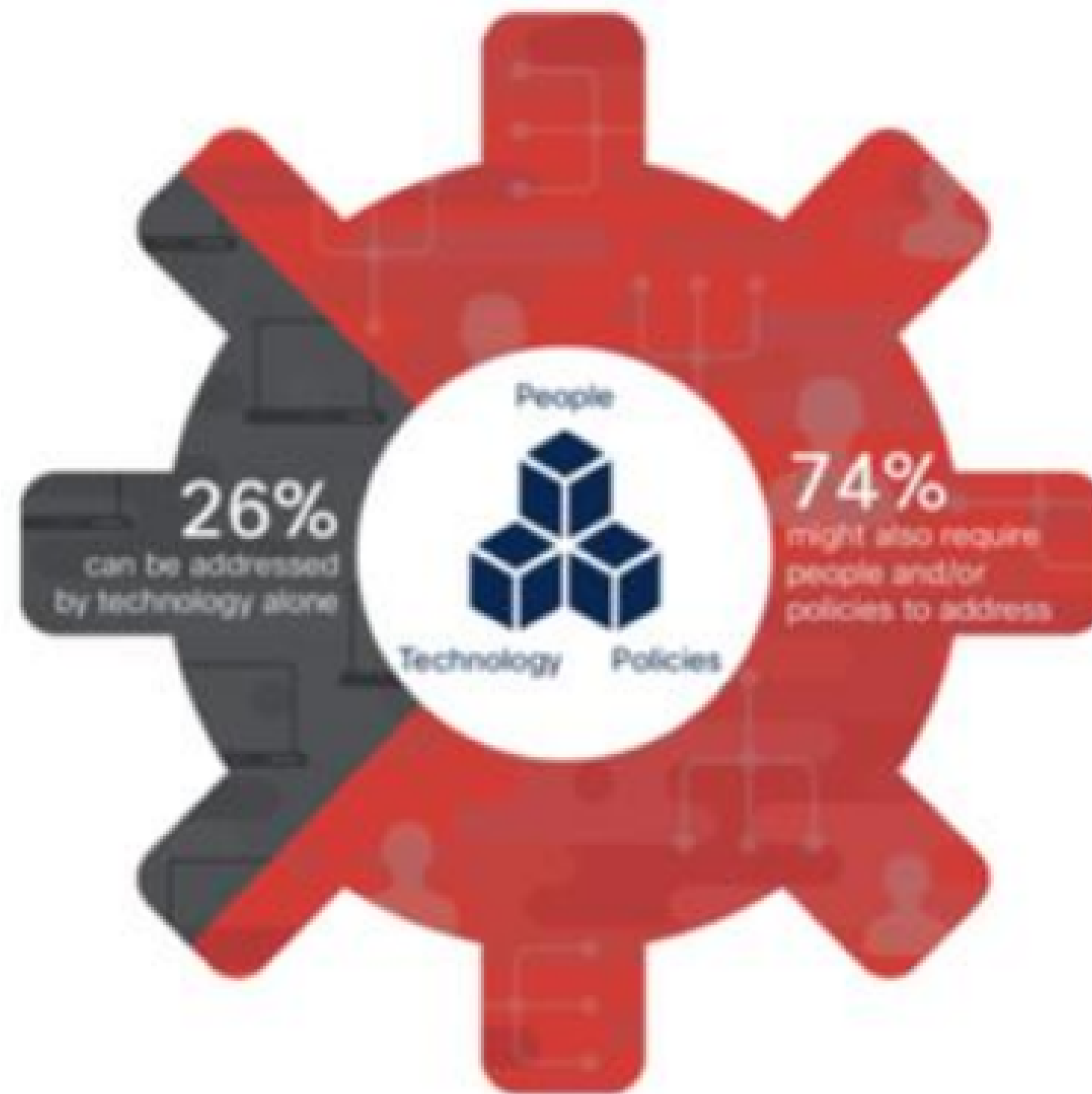
Menyiapkan aturan main

PEMBELAJARAN DALAM PEMBANGUNAN **ORGANISASI DIGITAL**



PERAN TEKNOLOGI, SDM, DAN KEBIJAKAN DALAM CYBER SECURITY (CISCO, 2017)

**PERAN
TEKNOLOGI
26%**



**PERAN SDM
& KEBIJAKAN
74%**

