

gempIT@

gema publikasi optika

VOL. II / 2015



Kementerian Komunikasi dan Informatika

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika

Jln. Medan Merdeka Barat No. 9, Jakarta 10110 Telp. 021 344 1491

email : setditjen.aptika@mail.kominfo.go.id

PRAKATA

Puji dan Syukur kami Panjatkan ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas penerbitan Buletin Triwulan Gema Publikasi Aptika atau Gempita Volume II Tahun 2015.

Gempita sebagai salah satu alat komunikasi dan informasi Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika adalah sebuah media yang akan menggemakan dan mempublikasikan capaian atas setiap program dan kegiatan Satuan Kerja di lingkungan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

Saya menyambut baik atas penerbitan media ini. Sebagaimana diketahui, salah satu aspek penting di dalam Reformasi Birokrasi adalah pelaporan yang terdokumentasi dengan baik dan rapih mulai dari foto kegiatan, administrasi sampai laporan. Laporan berfungsi sebagai sumber informasi baik ke dalam maupun keluar. Ke dalam sebagai bahan informasi untuk pimpinan dalam rangka menentukan langkah kebijakan dan strategi program dan kegiatan selanjutnya. Sedangkan keluar sebagai bentuk akuntabilitas atau pertanggung jawaban kepada Publik.

Gempita merupakan salah satu bentuk informasi berita sebagai upaya untuk memonitor pelaksanaan anggaran dan kegiatan, sehingga dapat diketahui capaian indikator kinerja masing-masing Satuan Kerja di lingkungan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

Saya berharap dengan terbitnya Buletin Gempita Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika ini dapat memberikan kontribusi atas dinamika perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. Peran aktif pimpinan satuan kerja di lingkungan Ditjen Aptika menjadi hal yang sangat penting dalam mengisi informasi di buletin ini.

Semoga Buletin Gempita menjadi sumber komunikasi dan informasi di lingkungan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

Terima kasih.

Direktur Jenderal Aplikasi Informatika

Bambang Heru Tjahjono

DARI REDAKSI

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas penerbitan buletin Gema Publikasi Aplikasi Informatika (Gempita) Volume II Tahun 2015 oleh Sekretariat Ditjen Aplikasi Informatika ini. Redaksi Buletin Gempita menyajikan 22 informasi kegiatan yang dilaksanakan satuan kerja Direktorat Jenderal (Ditjen) Aplikasi Informatika selama kurun waktu semester kedua. 22 kegiatan yang disajikan dalam buletin ini merupakan kegiatan penting bagi Ditjen Aplikasi Informatika sebagai pelaksana kebijakan dan standardisasi teknis di bidang aplikasi informatika. Kegiatan-kegiatan dimaksud diantaranya adalah Forum ICANN ke-53 di Argentina yang membahas tentang kebijakan-kebijakan global dan regional dari masing-masing negara terkait masalah *security* dan kebijakan *Internet Assigned Numbers Authority* (IANA). Pemeringkatan e-Government Indonesia (PeGI) yang dilakukan untuk memperoleh pemetaan penyelenggaraan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di lingkungan instansi pemerintah serta mendorong percepatan Reformasi Birokrasi. Kemudian sosialisasi Program Satu Juta Domain .id (Indonesia *Go Online*) yang bertujuan untuk mendorong tumbuhnya domain .id, konten positif dalam negeri serta optimalisasi *hosting/data center* dalam negeri sehingga biaya akses Internet menjadi lebih murah. Seminar Duta Keamanan Informasi merupakan kerjasama antara Kementerian Kominfo dengan Dinas Pendidikan DKI Jakarta dan bertujuan untuk membentuk garda depan keamanan informasi yang akan meneruskan wawasan dan pengetahuan tentang keamanan informasi kepada pelajar lainnya. The 4th ASEAN+3 *Junior Science Odyssey* (APT JSO) 2015 yang merupakan acara yang diikuti oleh 121 pelajar dari 14 negara anggota ASEAN+3, dalam rangka meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi laju fotosintesa *microalgae* dalam bidang kimia, fisika dan biologi, serta manfaat *microalgae* untuk makanan. Kemudian terdapat kegiatan China-Indonesia *Mobile Game Conference 2015* yang mempertemukan pemerintah, investor serta para pelaku industri *game* baik dari Cina maupun Indonesia agar dapat menjalin hubungan kerjasama bisnis antara Cina dan Indonesia.

Akhirnya, diharapkan untuk penerbitan selanjutnya lebih banyak kegiatan-kegiatan yang menjadi bahan informasi dalam Buletin Gempita. Selamat bertugas semoga Buletin Gempita menjadi sumber informasi yang berguna.

Sekretaris Ditjen Aplikasi Informatika

Mariam F. Barata

DAFTAR ISI

1. Prakata	i
2. Dari Redaksi	ii
3. Daftar Isi	iii
4. The 53 rd Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN)	1
5. Pendampingan, Pengukuhan & Pembekalan Relawan TIK di Pondok Pesantren Al-Mizan Majalengka ..	3
6. Koordinasi Integrasi Data Kemkominfo Melalui Aplikasi MANTRA	5
7. The 4 th ASEAN+3 Junior Science Odyssey (APT JSO) 2015	7
8. Bimbingan Teknis di Bidang TIK untuk Difabel	9
9. China - Indonesia Mobile Game Conference 2015.....	11
10. Peresmian Pusat Komunitas Kreatif di Kota Palu.....	13
11. Sosialisasi Desain Implementasi Program Satu Juta Domain Indonesia (.id) "Indonesia Go Online".....	15
12. Indonesia IT Security Conference (IDSECCONF) 2015	17
13. Training of Trainer INCAKAP di Kabupaten Polewali Mandar	18
14. FGD Pemetaan Industri Game di Indonesia	20
15. Pengembangan & Fasilitasi Hosting Aplikasi Cerdas Layanan Perizinan Terpadu Untuk Publik (siCANTIK)	21
16. The 8 th ASEAN - Japan Information Security Policy (AJISP) Meeting	24
17. Bimbingan Teknis Pendampingan dan Pemberdayaan siDEKA	25
18. Diskusi dengan Para Pelaku Industri Terkait Acara Game Internasional - GAMESCOM 2016	26
19. Diskusi & Pengisian Kuisisioner Industri Permainan Elektronik di Jakarta	27
20. Internet Governance Forum (IGF) ke-10	28
21. Kick Off Pembentukan Asosiasi Forensik Dijital Indonesia	30
22. Seminar Duta Pelajar Keamanan Informasi	31
23. Sosialisasi & Bimtek Implementasi Permen Kominfo No.10 Tahun 2015	33
24. Bimbingan Teknis Aplikasi siMaya & PNSMail	35
25. Pernerangan e-Government Indonesia (PEGI) Tahun 2015	37

THE 53RD INTERNET CORPORATION FOR ASSIGNED NAMES AND NUMBERS (ICANN)



(Buenos Aires, Juni 2015) The 53rd ICANN yang diselenggarakan pada 20 - 25 Juni 2015, merupakan pertemuan lanjutan dari the 52nd ICANN di Singapura yang telah dilaksanakan pada bulan 7 - 12 Februari 2015 yang lalu.

Pertemuan ini membicarakan tentang kebijakan-kebijakan global dan regional dari masing-masing negara antara lain terkait masalah *security* dan kebijakan *Internet Assigned Numbers Authority* (IANA) yang mengeluarkan nama *domain internet anything* pada awal tahun 2012. Adapun IANA adalah sebuah organisasi yang didanai oleh pemerintah Amerika Serikat yang bertanggungjawab atas pengurusan penetapan parameter protokol *internet*, seperti ruang alamat *Internet Protokol* (IP), dan *Domain Name System* (DNS). Di samping itu, IANA juga memiliki otoritas untuk menunjuk organisasi lain untuk memberikan blok alamat IP spesifik kepada pelanggan dan mendaftarkan nama domain.

Pertemuan ini dihadiri oleh berbagai pemangku kepentingan seperti pemerintah, akademisi, wakil

sektor swasta, dunia usaha, masyarakat madani, dan organisasi internasional, yang memiliki kepentingan terhadap perkembangan dan tata kelola teknologi informasi (*internet*). Delegasi Republik Indonesia (RI) dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yaitu Sesditjen Aplikasi Informatika (Mariam F. Barata), Anggota Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (Ashwin Sasongko), Kepala Bagian Hukum dan Kerjasama (Anthonius Malau), Pelaksana Bagian Hukum dan Kerjasama Setditjen Aplikasi Informatika (Rizki Ameliah), dan Sekretaris III Fungsi Pensosbud KBRI Buenos Aires (Darius Erlangga).

Mr. Fadi Chehade (CEO dan Presiden ICANN) membuka secara resmi rangkaian pertemuan The 53th ICANN Meeting. Dalam sambutannya, Mr. Chehade menyampaikan akan melepaskan jabatannya sebagai CEO dan Presiden ICANN dan dalam sisa masa jabatannya ini akan dimanfaatkannya untuk terus meningkatkan peran ICANN dan memastikan ICANN siap untuk

memasuki masa transisi IANA kepada komunitas *stakeholder* global.

Ada tiga fase transisi IANA yang digambarkan oleh Fadi:

1. Proposal final akan disampaikan oleh ICANN untuk NTIA, pada ICANN 54 di Dublin, Irlandia, Oktober 2015. Kontrak US *Department of Commerce* (DoC) dengan ICANN yang berakhir bulan September 2015 akan diperpanjang karena transfer IANA ke *multistakeholders* belum diputuskan.
2. NTIA akan menyerahkan proposal dimaksud kepada US Congress, dan akan dilakukan pembahasan kurang lebih 3-4 bulan. Hasil pembahasan akan dilaporkan pada ICANN 55 di Marakech, maret 2016.
3. Berdasarkan hasil ICANN 55 nanti, semua unit pelaksana ICANN dan fungsi IANA akan disesuaikan dengan sistem yang baru.

Dalam sesi pembahasan proposal ICG dan CCWG, Indonesia menyampaikan masukan bahwa sebaiknya ICANN mengambil referensi dari hasil Sidang *United Nations-Working Group Internet Governance* (WGIG) tahun 2002, yaitu ICANN sebagai suatu organisasi independen yang tidak terikat dan bergantung pada negara maupun badan hukum lainnya. Disampaikan bahwa ICANN dapat mengadopsi pola pembentukan *International Governmental Organization* (IGO) yang diubah menjadi *International Non Profit Multistakeholders Organization* (IMO).

Pada pembahasan gTLD, Indonesia menyampaikan pandangannya tentang hal ini sebagai *trusted place* (tempat yang terpercaya) untuk bisnis. Hal ini menjadi penting mengingat banyak terjadi *fraud* yang dilakukan oleh pelaku bisnis. Sebagai tindakan preventif, saat ini Pemerintah RI sedang merampungkan RPP e-Commerce sehingga dipandang perlu menuangkan secara eksplisit bahwa pelaku e-Commerce Indonesia wajib menggunakan nama *domain* (dot) id atau (dot) *anything* yang dioperasikan oleh institusi Indonesia.

Sedangkan tentang nama domain sebagai salah satu pembahasan di GAC, Indonesia menaruh perhatian yang mendalam dalam memantau bagaimana proses GAC-ICANN dalam mengambil keputusannya agar tidak berpotensi menimbulkan masalah antar-Negara. Hal ini mengingat tidak menutup kemungkinan penggunaan nama *Top-Level Domain* (TLD) seperti (dot) batik, (dot) angklung, dan sebagainya akan didaftarkan oleh negara lain.

Sebagai Anggota GAC, Indonesia telah menunjukkan komitmen dalam upaya mendukung pembangunan tata kelola *internet* yang baik serta mengatasi berbagai tantangannya. Ke depan, di tingkat nasional, Indonesia harus mempersiapkan pembentukan forum Indonesia-ICANN (ID-ICANN) yang nantinya akan memberikan masukan mengenai masalah teknis *internet* global yang dioperasikan oleh ICANN atau *multistakeholders* yang akan diterapkan pada tahun 2017.

PENDAMPINGAN, PENGUKUHAN & PEMBEKALAN RELAWAN TIK DI PONDOK PESANTREN AL-MIZAN MAJALENGKA



(Jakarta, Juli 2015) – Menkominfo, Rudiantara bersama Menteri Ketenagakerjaan (Menaker), M. Hanif Dhakiri meluncurkan Santri Skill Center (SSC) yang beralamat di ssc.or.id. SSC merupakan portal lowongan kerja khusus santri yang dikembangkan oleh Pondok Pesantren Al-Mizan, Gedhe Foundation, PANDI, Domain Pesantren (Dompet) Pemalang dan Relawan TIK Majalengka. Selain SSC, Menkominfo bersama Menaker juga meluncurkan domain ponpes.id untuk pondok pesantren di Indonesia. Peluncuran ini merupakan bentuk kecintaan semua pihak pada pondok pesantren.

Sebagai pelengkap ekosistem Internet di pondok pesantren, dilakukan juga *pre-launching* DNS Kelompok Terbatas yang merupakan model DNS *Whitelist*. DNS yang dikembangkan oleh PANDI ini merupakan bagian dari DNS Nasional yang dimotori oleh Kemkominfo dan didukung oleh berbagai pemangku kepentingan seperti PANDI, Nawala, ID-SIRTII, dan ISOC Indonesia. Ketua Pandi, Andi Budimansyah mengatakan DNS Kelompok Terbatas akan melindungi kelompok-kelompok terbatas dalam masyarakat seperti pesantren dan sekolah-sekolah dari konten-konten negatif di Internet. Dengan menggunakan DNS *Whitelist*, pesantren atau sekolah bisa menentukan konten-konten mana saja yang boleh diakses.

Pengasuh Pondok Pesantren Al-Mizan, KH. Maman Imanulhaq mengatakan penggunaan teknologi

untuk dakwah rahmatan lil-alamin suatu merupakan keharusan yang mendesak. Karena di satu sisi ada pihak yang menggunakan teknologi untuk menyebarkan paham intoleransi dan radikal, sementara di sisi lain, banyak pihak yang belum memakai teknologi sebagai alat dakwah, seperti pondok pesantren. Ini merupakan sebuah jawaban dari harapan munculnya sebuah sistem teknologi yang menjadikan dakwah sebagai spirit untuk perubahan, persaudaraan dan perdamaian.

Selain peluncuran DNS Kelompok Terbatas, dalam acara ini juga dilakukan pengukuhan Relawan Santri TIK secara langsung dihadapan Menkominfo dan Menaker. Relawan Santri TIK adalah para santri pondok pesantren yang bergabung dengan Relawan TIK (RTIK) Indonesia. Sebagai sebuah organisasi yang diinisiasi oleh Direktorat Pemberdayaan Informatika, Ditjen Aplikasi Informatika. RTIK Indonesia berperan sebagai tenaga relawan non pemerintah yang bertanggung jawab dan bertugas membantu dalam meningkatkan penggunaan layanan TIK di Indonesia. Para Relawan Santri TIK yang dikukuhkan adalah para santri yang telah mengikuti pelatihan pembangunan Website Pondok Pesantren dengan Domain ponpes.id yang diselenggarakan oleh Pondok Pesantren Al-Mizan Jatiwangi, Majalengka, PANDI dan Dompot Website Indonesia yang diselenggarakan pada tanggal 9-10 Juli 2015.

Para Relawan Santri TIK yang dikukuhkan oleh pengurus RTIK Pusat adalah wakil-wakil dari pondok pesantren, yaitu:

1. Pondok Pesantren Al- Mizan Majalengka.
2. Pondok Pesantren An-Nawawiyah Majalengka.
3. Pondok Pesantren Al-Quraniyah Majalengka
4. Pondok Pesantren Baiturrahim Majalengka
5. Pondok Pesantren Misi Islam Kaffah Majalengka
6. Pondok Pesantren Nurul Hikmah Majalengka
7. Pondok Pesantren Nurul Barokah Majalengka
8. Pondok Pesantren Raudlatul Mubtadiin Majalengka
9. Pondok Pesantren Darul Huda Majalengka
10. Pondok Pesantren Darul Arqom Majalengka

Dengan bergabungnya RTIK Indonesia, maka akan semakin membantu dan memudahkan pengembangan pengetahuan tentang penggunaan layanan TIK di Pondok Pesantren.

KOORDINASI INTEGRASI DATA KEMKOMINFO MELALUI APLIKASI MANTRA



(Jakarta, Agustus 2015) - *Government Service Bus* (GSB) terdiri dari kumpulan standar-standar teknis, persyaratan teknis yang memastikan bahwa pertukaran data antar berbagai instansi pemerintah dapat berjalan dengan baik, handal dan efisien. Dengan sistem pertukaran data yang sudah terstandarisasi, diharapkan akan mempermudah pengumpulan dan pertukaran data dalam lingkungan pemerintahan, khususnya di lingkungan Kementerian Kominfo. GSB berfungsi seperti tukang pos yang mengirimkan pertukaran data antara penyedia dan pengguna layanan *e-Government* dengan aman. Aplikasi Manajemen Integrasi dan Pertukaran Data (MANTRA) merupakan media untuk melakukan verifikasi dan validasi layanan data elektronik melalui GSB. Aplikasi MANTRA dapat difungsikan sebagai GSB, dimana aplikasi ini dapat mengelola integrasi informasi dan pertukaran data antar instansi pemerintah. MANTRA dapat melakukan analisa untuk mengatur lalu lintas data. Semua jenis data dari berbagai sistem/*platform* masuk ke dalam BUS. MANTRA akan menyeleksi/mengatur data mana saja yang akan di-*sharing*. Sekaligus sebagai *interface* antar sistem. Interoperabilitas data digunakan dalam rangka menunjang *sharing* data sesuai dengan UU KIP. Demikian disampaikan oleh Kepala Pusat Data dan Sarana Informatika, M. H. Munzaer ketika membuka Rapat Koordinasi Integrasi Data Kementerian Kominfo Melalui Aplikasi MANTRA yang diselenggarakan pada tanggal 13 - 14 Agustus 2015 di BPRTIK, Ciputat.



Rapat yang dihadiri oleh para pegawai yang mewakili satuan kerja Sekretariat Ditjen di lingkungan Kementerian Kominfo ini merupakan salah satu langkah awal implementasi interkoneksi dan integrasi data di lingkungan Kementerian Kominfo. Rapat ini bertujuan untuk menyelaraskan misi integrasi data serta mengidentifikasi kesiapan instrumen pendukung pelaksanaan integrasi data di lingkungan Kementerian Kominfo. Melalui diskusi dalam rapat koordinasi ini diharapkan kedepannya dapat disusun *standard operational procedure* (SOP) pertukaran data yang sesuai dengan kebutuhan di lingkungan Kementerian Kominfo.

Sekjen Kementerian Kominfo, Suprawoto memberikan arahan bahwa interkoneksi dan integrasi data di lingkungan Kementerian Kominfo perlu dilakukan untuk memudahkan pertukaran data antar satuan kerja. Hal ini dapat meningkatkan ketersediaan data yang diperlukan untuk pengambilan kebijakan.

Dalam rapat ini juga diberikan pembekalan materi tentang Interoperabilitas dan Interkonektivitas *e-Government* oleh Agung Basuki dari Direktorat *e-Government*. Dijelaskan bahwa interoperabilitas memungkinkan informasi dapat diakses, diolah, serta ditindaklanjuti berbagai unit kerja ke arah pengambilan keputusan yang efektif. Interoperabilitas data dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan munculnya pulau-pulau informasi sebagai akibat dari pengolahan data

melalui sistem elektronik dengan berbagai *platform* yang digunakan oleh masing-masing instansi pemerintah. Saat ini sebagian besar distribusi dan pertukaran data elektronik antar instansi pemerintah dilakukan secara *offline*.

Kondisi ideal *e-government* adalah pengolahan data melalui sistem elektronik dengan berbagai *platform* teknologi yang diinterkoneksi melalui jaringan *online* pemerintah yang aman (PNS-Box) agar dapat melakukan distribusi dan pertukaran data antar sistem elektronik instansi pemerintah lainnya. Data elektronik pemerintah yang dikelola melalui beragam sistem manajemen *database* dapat diakses dan dibaca oleh sistem elektronik lainnya dengan cara konversi data ke dalam format data standar terbuka (XML) yang dapat dikenal melalui API *Webservices*. Dengan begitu pada akhirnya distribusi dan pertukaran data elektronik antar instansi pemerintah dapat diselenggarakan secara *online*.

THE 4TH ASEAN+3 JUNIOR SCIENCE ODYSSEY (APT JSO) 2015



(Jakarta, Agustus 2015) – APT JSO 2015 diselenggarakan selama enam hari, yaitu mulai tanggal 24 sampai dengan 29 Agustus 2015 bertempat di Puspiptek, Serpong, Banten; Pelabuhan Tanjung Priok; Id-SIRTII/CC, BPPT, Gedung Indosat, PP-IPTEK, dan Anjungan Jawa Tengah di TMII, Jakarta. Acara ini diikuti oleh 121 peserta yang terdiri dari 14 negara anggota ASEAN+3 dan undangan (Indonesia, Malaysia, Brunei Darussalam, Philippines, Thailand, Singapore, Vietnam, Cambodia, Lao PDR, Myanmar, Korea, China, Taiwan dan Swedia).

Para peserta mengikuti kegiatan di Laboratorium *Skill Assessment* di gedung Geostech, Puspiptek Serpong. Tiap tim (terdiri dari 3 orang murid dari negara yang sama) diminta untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi laju fotosintesa microalgae dalam bidang kimia, fisika dan biologi, serta manfaat microalgae untuk makanan.

Hari pertama, diisi dengan pemberian *briefing* kepada peserta kegiatan APT JSO oleh panitia. Pada hari kedua, acara secara resmi dibuka oleh Menkominfo didampingi oleh *Vice Chairman of ASEAN+3* (Prof. Dr. Park Chanoung), dan Deputi BPPT Bidang Teknologi Agroindustri dan Bioteknologi (Dr. Ir. Listyani Wijayanti), penampilan angklung oleh para CPNS BPPT termasuk di dalamnya sesi interaktif permainan angklung bersama dengan semua hadirin. Acara dilanjutkan dengan presentasi poster yang dibuat oleh masing-

masing tim dari tiap negara. Tema poster adalah “*The Potential Usage of Native Plants*”.

Hari ketiga, peserta yang dibagi menjadi dua rombongan melakukan *field trip* ke Pelabuhan Tanjung Priok, kantor *Indonesia Security Incident Response Team on Internet Infrastructure Coordination Center* (Id-SIRTII/CC) serta Neonet di BPPT. Di Pelabuhan Tanjung Priok, peserta mengunjungi kapal laut Baruna Jaya. Mereka belajar secara langsung mengenai teknologi, aktivitas kapal dan pengetahuan lain seputar bidang kemaritiman. Setelah itu, peserta mendapatkan tugas kelompok untuk melakukan proyek yang bertema “*Smart Marine & Coastal Environment Technology*” dengan membuat *blog* untuk mengkomunikasikan ide perlindungan lingkungan tepi pantai dan menjaga keanekaragaman hayati pada ekosistem laut.

Di kantor Id-SIRTII/CC, peserta mendapatkan pembekalan dari perwakilan Id-SIRTII dan Direktorat Pemberdayaan Informatika, yaitu Ketua Id-SIRTII/CC (Rudi Lumanto), Direktur Pemberdayaan Informatika (Septriana Tangkary), serta narasumber dari Id-SIRTII (Muhammad Salman dan Muhammad Salahuddien). Malam hari peserta diundang makan malam oleh Indosat, Tbk bersama dengan Direktur Indosat (Alexander Rusli), Sesditjen Aptika (Mariam F. Barata), dan Sekretaris Utama BPPT (Soni Solistia Wirawan).

Hari keempat acara diisi dengan presentasi proyek tim *field trip* yang telah didiskusikan hari sebelumnya dan dinilai oleh tim ASEAN+3 Center for the Gifted in Science (ACGS) serta para guru peserta APT JSO 2015. Kemudian tiap negara mempertunjukkan bakat seni dan budaya mereka dalam acara *Cultural Show*. Dalam acara ini, semua peserta menilai semua pertunjukkan dan memilih juara favorit, yang akan tampil dalam acara penutupan.

Pagi hari pada hari kelima, seluruh peserta mengunjungi PP-IPTEK dan Anjungan Jawa Tengah di TMII hingga siang hari. Sore harinya, para peserta datang ke Auditorium BPPT Jakarta untuk mengikuti upacara penutupan. Acara penutupan berisi kegiatan sambutan Vice Chairman of ACGS (Prof. Dr. Park Chanoung), sambutan Head of Science and Technology Division of the ASEAN Secretariat (Dr. Alexander Lim), sambutan Sekretaris Utama BPPT (Dr. Soni Solistia Wirawan) serta penampilan tarian dari Juara Favorit di acara *Cultural Show* (Tim Filipina) dan SMP Lab School Kebayoran. Acara penutupan juga diisi dengan pengumuman juara kompetisi APT JSO 2015. Berikut ini adalah hasil yang dicapai oleh peserta Indonesia dalam APT JSO 2015:

Sesi Kompetisi	Nama Tim	Prestasi yang diraih
Poster Presentation	Indonesia C	Silver Medal
	Indonesia A	Honorable Mention
Laboratorium Skill Assessment: Fisika	Indonesia B	Silver Medal
	Indonesia C	Bronze Medal
Laboratorium Skill Assessment: Biologi	Indonesia A	Gold Medal
	Indonesia C	Honorable Mention
Laboratorium Skill Assessment: Innovation Skill	Indonesia D	Silver Medal
	Indonesia A	Honorable Mention
Overall Winner	Indonesia A	Third Winner

BIMBINGAN TEKNIS DI BIDANG TIK UNTUK DIFABEL



(Jakarta, Agustus 2015) – Direktorat Pemberdayaan Informatika telah menyelenggarakan bimbingan teknis (bimtek) di bidang TIK untuk para difabel selama dua hari dengan jumlah peserta sebanyak 75 orang yang berasal dari berbagai daerah di seluruh Indonesia. Para difabel tersebut merupakan perwakilan dari berbagai daerah yang terpilih untuk mengikuti pelatihan keterampilan di Balai Besar Rehabilitasi Vokasional Bina Daksa (BBRVBD). Bimtek ini menghadirkan para narasumber, yaitu Angkie Yudistia (*Founder* dan *CEO Thisable Enterprise*), Michael S. Sunggiardi (*Praktisi TIK*), dan Indriyatno Banyumuti (*Praktisi dan Ketua Relawan TIK Pusat*).

Acara ini dihadiri oleh Direktur Pemberdayaan Informatika (Septriana Tangkary) yang memberikan pembekalan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan para difabel agar dapat menggunakan dan mengoptimalkan TIK untuk meningkatkan taraf hidupnya. Perlu dukungan kesetaraan dan optimalisasi dalam penggunaan TIK, sehingga para difabel dapat tetap berprestasi meski memiliki kekurangan. Perkembangan TIK saat ini telah berkembang dengan pesat dan mentransformasi berbagai sektor/bidang yang berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari seperti pendidikan, bisnis, industri, budaya, sosial dan lain sebagainya.

Sejak tahun 2010, Ditjen Aplikasi Informatika bersama Komunitas TIK yang peduli terhadap dampak negatif penggunaan *Internet* telah mencanangkan program yang diberi nama *Internet Sehat dan Aman* (INSAN) dengan maksud memberi

pemahaman yang cukup tentang penggunaan *Internet* secara bijak, mengetahui bahaya *Internet* dan antisipasinya, serta menumbuhkan semangat berinternet secara sehat dan aman.

Pada tahun 2012, INSAN bertransformasi menjadi *Internet Cerdas, Kreatif dan Produktif* (I-CAKAP). Jika sebelumnya pemerintah melakukan pemblokiran situs negatif dengan berbagai macam *filter* untuk melindungi masyarakat terhadap konten negatif (*infrastructure protective*), kini masyarakat harus dapat lebih mandiri dalam memilih situs yang bermanfaat bagi dirinya (*self protective*). Dengan *Internet* cerdas, produktif dan beretika diharapkan masyarakat dapat secara cerdas memilih konten yang bermanfaat dan bernilai bagi dirinya dan sekitarnya. Dengan demikian masyarakat akan menjadi lebih produktif untuk meningkatkan kemampuan atau taraf hidupnya yaitu dengan membangun konten yang positif. Ke depan diharapkan akan tersedia konten positif yang lebih banyak untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Sesi berikutnya diisi oleh Angkie Yudistia yang membagi pengalamannya sebagai penyandang tuna rungu. Angkie memberikan motivasi kepada para peserta Bimtek dengan menceritakan pengalamannya untuk dapat bangkit, tampil dan sukses. Angkie menerabas “tembok” bernama pesimisme untuk bangkit dan berprestasi. Namun pencapaian sukses itu tidak dengan mudah dapat dilaluinya, tapi penuh caci dan diskriminasi hingga pernah membuatnya depresi. Angkie membagi pengalamannya dalam mencari jati

diri yang dituangkan dalam buku berjudul *"Invaluable Experience to Pursue Dream"*. Angkie yakin setiap masalah pasti memiliki jalan keluar, selama masih ada kemauan.

Narasumber berikutnya adalah Michael S. Sunggiardi yang menyampaikan 10 tren TIK Indonesia tahun 2015, yang dapat menunjang aktivitas dalam berbagai bidang kegiatan, yaitu:

1. Ponsel pintar dorong *e-Commerce*
2. Solusi pembayaran berevolusi
3. Industri kesehatan makin serap IT
4. Mobilitas lahirkan produktivitas
5. Layanan purna jual jadi senjata andalan
6. *Mobile M2M* makin meningkat
7. *Big data* dan analitik untuk ambil keputusan
8. *e-Government* picu konsumsi IT
9. *Internet* cepat di kota kecil
10. Kota pintar tingkatkan kualitas kehidupan masyarakat

Sesi terakhir adalah pembekalan dari Indriyatno Banyumurti, yang memberikan wawasan tentang penjualan *online*. Beliau didampingi oleh empat orang RTIK dari Korea Selatan. Indriyatno Banyumurti juga memberikan pembekalan cara membuat *blog* untuk para UKM. *Blog* ini berguna bagi para UKM menyebarkan informasi produknya kepada masyarakat luas, membangun jejaring sesama pelaku usaha, serta memperluas promosi produk usaha masing-masing UKM melalui media *Internet*. Selain berbiaya murah, promosi melalui *Internet* juga sangat efektif. Promosi tersebut dapat dilakukan melalui *blog*, *facebook*, *twitter* atau media sosial lainnya.

CHINA - INDONESIA MOBILE GAME CONFERENCE 2015

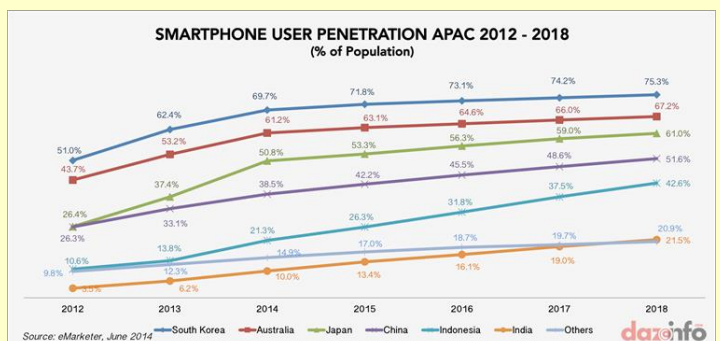


(Jakarta, Agustus 2015) - Untuk pertama kalinya di Indonesia, China-Indonesia Mobile Game Conference 2015 diselenggarakan di Century Park Hotel, Jakarta pada tanggal 26 Agustus 2015. Sebelumnya China-ASEAN Mobile Internet Industry Alliance (CAMIA) telah menyelenggarakan acara serupa di beberapa negara ASEAN seperti Thailand dan Vietnam.

China-Indonesia Mobile Game Conference merupakan kegiatan yang mempertemukan pemerintah, investor serta para pelaku industri *game* baik dari Cina maupun Indonesia agar dapat menjalin hubungan kerjasama bisnis antara Cina dan Indonesia. China-Indonesia Mobile Game Conference membahas hal-hal terkait fasilitasi *game developer gathering* yang diselenggarakan pada tanggal 26 Agustus 2015. Tujuannya adalah untuk mempelajari serta memperhatikan hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam penyelenggaraan fasilitasi *game developer gathering*. Kegiatan ini melibatkan pemerintah, praktisi serta pelaku industri *game* Indonesia.

Populasi penduduk Indonesia lebih dari 250 juta jiwa, hal ini merupakan populasi terbesar keempat

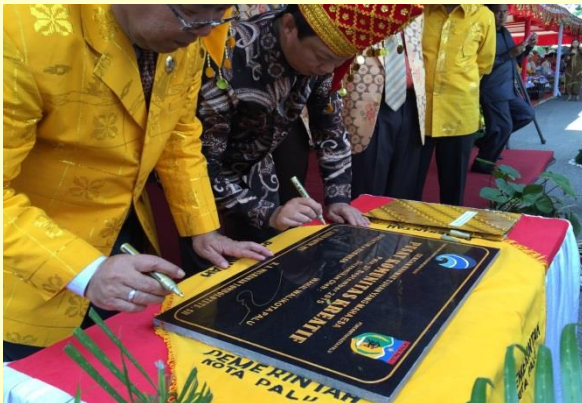
di dunia dengan *Internet users* lebih dari 80 juta jiwa. Berdasarkan grafik penetrasi pengguna *smartphone* dari eMarketer, diketahui bahwa pada tahun 2015, sebanyak 21.3% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone*. Dengan angka tersebut, Indonesia sudah dapat memberikan *revenue* terbesar keempat di Asean. Peningkatan penetrasi *Internet user* berbanding lurus dengan peningkatan *revenue* yang diperoleh. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar *game* yang sangat besar. Oleh karena itu pemerintah harus dapat mengambil peranan dalam melindungi kepentingan masyarakat serta industri *game* lokal.



Pelaku industri yang terlibat dalam CAMIA adalah Baidu Mobo Market, Huawei Hosting Team, YeahMobi, Netease, UC, Digital Sky, Oppo, CMGE, CAMIA, Duniaku Network, Baidu, Baijingapp.com, MM Indonesia, AGI, CATTTC, dan YEAH Mobi.

Dalam pertemuan ini juga dibahas pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan *game developer gathering*, peran dan tanggung jawab setiap *stakeholder* dalam kegiatan fasilitasi *game*, serta kriteria narasumber yang bisa menjadi narasumber dalam kegiatan *game developer gathering*. Materi yang disampaikan pada CAMIA dapat menjadi suatu referensi, dan dikembangkan kembali sebagai bahan diskusi di kemudian hari.

PERESMIAN PUSAT KOMUNITAS KREATIF DI KOTA PALU



(Jakarta, September 2015) - Dalam rangka mendukung kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif (2009-2015) tentang pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan kreatifitas, keterampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia, maka pada tahun 2015 Direktorat e-Business membangun Pusat Komunitas (Puskom) Kreatif bekerjasama dengan pemerintah daerah terpilih.

Pemilihan lokasi Puskom Kreatif ini dilakukan berdasarkan analisa potensi daerah serta proposal pengajuan kerjasama Pembangunan Puskom Kreatif dari Pemerintah Daerah, oleh karena itu diperlukan proses survei kesiapan dan koordinasi dengan Pemerintah Daerah terkait rencana kerjasama pembangunan tersebut. Pada tahun 2015 telah ditetapkan dua lokasi kota/kabupaten yang menerima fasilitasi pengembangan sarana dan prasarana Puskom Kreatif yaitu Kabupaten Tulang Bawang (Provinsi Lampung) dan Kota Palu (Provinsi Sulawesi Tengah).

Peresmian Puskom Kreatif Kota Palu pada tanggal 27 September 2015 merupakan salah satu rangkaian acara HUT Kota Palu yang ke-37. Rangkaian pertama dari kegiatan peresmian Pusat Komunitas Kreatif adalah penandatanganan Prasasti Peresmian Puskom Kreatif yang bertempat di lapangan upacara di lingkungan Balai Kota Palu. Penandatanganan prasasti ini dilakukan bersama antara Kementerian Kominfo yang diwakili



Direktur e-Business (Azhar Hasyim) dan Pemerintah Kota Palu yang diwakili oleh Wakil Walikota (H. Andy Mulhanan Tombolotutu) serta disaksikan secara langsung oleh Gubernur Sulawesi Tengah (Longki Djanggola).

Rangkaian acara selanjutnya adalah Peresmian Pembukaan Pameran Teluk Palu yang bertempat di Palu Grand Mall. Setelah melalui prosesi peresmian pameran, pada akhir sesi seremoni Direktur e-Business didapuk ke atas panggung acara untuk bersama-sama meresmikan pembukaan Pameran Teluk Palu bersama dengan Wakil Walikota Palu, Ketua DPRD Kota Palu serta Kadis Perindag Koperasi dan UKM.

Setelah rangkaian prosesi Peresmian Puskom Kreatif selesai dilaksanakan, acara dilanjutkan dengan sesi pembahasan khusus terkait pengelolaan dan pengoperasionalan Puskom Kreatif bersama dengan Pemerintah Kota Palu sebagai pengelola Puskom Kreatif. Hadir sebagai pembicara pada acara ini adalah Direktur e-Business, Kasubdit Interoperabilitas dan Interkonektivitas e-Business (Hafni Nur Endah) serta pengelola Puskom Kreatif Kota Palu (Asep Tripurusa)

Direktur e-Business menyampaikan bahwa Puskom Kreatif ini merupakan salah satu upaya Kemkominfo untuk mendorong peningkatan transaksi *e-commerce*. Potensi *e-commerce* tahun 2016 diprediksi akan menembus Rp. 300 Trilyun. Dimana terjadi kenaikan sebesar Rp 150 Trilyun

dibanding tahun 2015. Peningkatan transaksi *e-commerce* ini sudah menjadi target dari pemerintah yang didukung dengan dibuatnya *Road Map e-Commerce* Indonesia serta didukung dengan rencana adanya RPP *e-commerce* yang tengah dibahas oleh kementerian dan lembaga terkait lainnya. Puskom Kreatif merupakan bangunan yang difasilitasi dengan sarana TIK bagi masyarakat khususnya para UKM dalam rangka menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan dan kreatifitas, memberikan kemudahan dalam pencarian dan penyebaran informasi, serta mempercepat upaya perdagangan komoditas unggulan UKM melalui *e-Commerce*. Puskom Kreatif merupakan upaya meningkatkan kemudahan bagi para pelaku UKM di daerah untuk mempelajari pemanfaatan TIK untuk membantu proses pemasaran pasca produksi.

Pembicara berikutnya adalah Kasubdit Interoperabilitas dan Interkonektivitas *e-Business*, yang menyampaikan beberapa informasi terkait mekanisme pengelolaan dan pengoperasionalan Puskom Kreatif, diantaranya adalah bahwa Direktorat *e-Business* sudah membuat panduan pengelolaan Puskom Kreatif, yaitu:

- a. Setiap Puskom Kreatif wajib menyediakan staf pengelola dengan latar belakang pendidikan IT minimal sebanyak lima orang yang akan ditugaskan menjadi Admin Jaringan, Admin Ruang Pendidikan/Pelatihan, Admin Ruang Display/Promosi, Admin Ruang Konsultasi dan Admin Keamanan Jaringan.
- b. Setiap Pengelola Puskom Kreatif diharapkan membuat rencana pemanfaatan Puskom Kreatif berupa kegiatan pelatihan berkala minimum dua kali setiap bulannya, sehingga dalam satu tahun akan terselenggara 24 kali pelatihan bagi UKM.
- c. Kemkominfo juga akan melaksanakan satu kali sesi pelatihan pada setiap lokasi Puskom Kreatif.
- d. Pengelola Puskom Kreatif daerah diwajibkan menyediakan anggaran pemeliharaan terhadap peralatan Puskom Kreatif yang telah dihibahkan tersebut.
- e. Pengelola Puskom Kreatif diwajibkan secara berkala mengirim laporan kegiatan kepada Kemkominfo.

- f. Dalam rangka evaluasi monitoring pengelolaan Puskom Kreatif yang telah dibangun, Kemkominfo akan memfasilitasi sebuah pertemuan bersama untuk membahas masalah-masalah yang mungkin ditemui oleh Pengelola Puskom Kreatif atau bertukar saran dan informasi maupun inovasi dalam pengelolaan Puskom Kreatif di daerah.
- g. Direktorat *e-Business* pada tahun 2015 ini telah membangun portal Komunitas Kreatif sebagai sarana kolaborasi dan ajang silaturahmi bertukar informasi kegiatan serta media diskusi interaktif antar Pengelola Puskom Kreatif secara *online*.

Pembicara terakhir adalah Koordinator Pengelola Puskom Kreatif (Asep Tripurusa), yang menyampaikan beberapa hal yang telah disiapkan oleh Dinas Perindag Koperasi dan UKM Kota Palu, yaitu antara lain:

- a. Tenaga pengelola sementara sudah disiapkan sebanyak tiga orang. Sementara itu pada anggaran tahun depan akan ditambahkan dua orang tenaga pengelola.
- b. Rencana untuk mengadakan program pelatihan bagi UKM di lokasi Puskom Kreatif dan eksekusinya pada Tahun Anggaran 2016.
- c. Kerjasama antara pihak Pemerintah Kota dengan kelompok/komunitas pendamping UKM, dalam rangka pelaksanaan kegiatan pelatihan maupun pemanfaatan fasilitas Puskom Kreatif untuk kegiatan-kegiatan yang membantu UKM terkait TIK.
- d. Pelatihan TIK bagi UKM yang dilakukan oleh beberapa pihak komunitas UKM.

SOSIALISASI DESAIN IMPLEMENTASI PROGRAM SATU JUTA DOMAIN INDONESIA (.ID) “INDONESIA GO ONLINE”



(Jakarta, September 2015) - Dalam rangka menumbuhkan konten positif di *Internet* Indonesia, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika cq Direktorat e-Business merencanakan untuk membiayai satu juta domain.id pada Tahun Anggaran 2016 bagi pelaku bisnis *online* dan *startup* perusahaan digital yang potensial mengembangkan aplikasi – aplikasi (*game*, musik, videografis, dan animasi) *online*. Sedangkan bagi kalangan sekolah, ditujukan bagi pelajar SMK tahun ajaran akhir yang mendapatkan program pendidikan berkelanjutan berupa *Training on Trainer* (ToT).

Tujuan program “Indonesia Go Online” ini adalah untuk mendorong tumbuhnya domain .id, mendorong tumbuhnya konten positif dalam negeri serta optimalisasi *hosting/data center* dalam negeri sehingga biaya akses *Internet* menjadi lebih murah. Pada akhirnya melalui program ini kreativitas digital dalam negeri, khususnya melalui media *Internet* serta transaksi *online* di Indonesia dapat tumbuh dengan pesat.

Pada tanggal 17 September 2015, Direktorat e-Business bersama Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jawa Barat telah menyelenggarakan sosialisasi Desain Implementasi Program Satu Juta Domain Indonesia (.id) “Indonesia Go Online”. Sosialisasi yang bertempat di kantor Diskominfo Jawa Barat ini menghadirkan beberapa pembicara, yaitu Direktur e-Business



(Azhar Hasyim), Kepala Dinas Kominfo Jabar (Dudi Sudrajat Abdurachim), Jogja Media Net (Eka Indarto) dan Ketua Umum PANDI (Andi Budimansyah).

Dalam paparannya, Direktur e-Business menjelaskan desain implementasi Program Satu juta Domain yang dilakukan secara swakelola dan membutuhkan tenaga bantuan dari pelaksana kelompok masyarakat sebagai agen/mitra untuk menjaring UKM yang potensial *online*. Kementerian Kominfo mengajukan *Request for Proposal* (RFP) kepada masyarakat. Kemudian masyarakat termasuk registrar yang ingin berpartisipasi dalam Program Satu juta Domain mengajukan proposal kepada Kementerian Kominfo melalui *email* ke satujutadomain@kominfo.go.id. Proposal dapat berupa Proposal Program (ide dan implementasi). Untuk menyeleksi proposal yang masuk, Kementerian Kominfo membentuk Komite Seleksi. Paralel dengan penyeleksian proposal, Kementerian Kominfo bekerjasama dengan universitas, dan pemerintah daerah juga melakukan *roadshow* dan *workshop* di beberapa provinsi di Indonesia. Proposal Program yang diterima akan ditetapkan sebagai Agen/Mitra Pemerintah dalam Program Satu juta Domain.

Kementerian Kominfo menerima pengajuan kerjasama dari pemerintah daerah yang berminat dalam Program Satu Juta Domain. Pemerintah daerah mengajukan usulan calon pengguna

potensial domain dan *hosting*. Kementerian Kominfo membentuk Tim Komite Seleksi dan Verifikasi terhadap usulan calon pengguna potensial *domain* dan *hosting*. Langkah selanjutnya adalah Kementerian Kominfo menyediakan fasilitas *domain* dan *hosting* terhadap pengguna potensial *domain* dan *hosting* yang lolos seleksi verifikasi. Langkah terakhir adalah pelaksanaan pendampingan kepada pengguna *domain* oleh Tim Pendamping yang terdiri dari Relawan TIK daerah yang dibentuk oleh Kementerian Kominfo. Pendampingan yang diberikan kepada UKM, adalah berupa pelatihan, penyediaan *template*, penyediaan konten, dan *updating* konten.

INDONESIA IT SECURITY CONFERENCE (IDSECCONF) 2015



(Jakarta, September 2015) - Ditjen Aplikasi Informatika, melalui Direktorat Keamanan Informasi telah menyelenggarakan IDSECCONF 2015 pada tanggal 5-6 September 2015 di Gedung Pertemuan Masjid At-Taqwa, Cirebon. IDSECCONF adalah kegiatan tahunan yang terselenggara atas kerjasama Komite IDSECCONF dengan Kementerian Kominfo serta berbagai pihak terkait yang bertujuan untuk memberikan pencerahan ke masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, maupun kalangan IT Security professional khususnya mengenai berbagai isu-isu terbaru di bidang keamanan teknologi informasi.

IDSECCONF telah diselenggarakan sejak tahun 2008, yang pertama kali bertempat di Yogyakarta dan bekerjasama dengan UPN Veteran Yogyakarta. Kemudian dilanjutkan pada 2009 di DKI Jakarta, yang bekerjasama dengan Universitas Al-Azhar Indonesia. Pada tahun 2010, IDSECCONF diselenggarakan di Bali bekerjasama dengan STIKOM Bali. Sedangkan tahun 2011, IDSECCONF diselenggarakan di Palembang, Sumatera Selatan dan bekerjasama dengan STMIK Palcomtech. Pada tahun 2012 Kemkominfo bekerjasama dengan komunitas Makassar Ethical Hack (MEH) menyelenggarakan IDSECCONF di Makassar, Sulawesi Selatan. Tahun 2013 IDSECCONF dilaksanakan di kota Surabaya, Jawa Timur, bekerja sama dengan Universitas Airlangga. Pada tahun 2014, IDSECCONF kembali

diselenggarakan di Yogyakarta, bekerjasama dengan Universitas Pembangunan Nasional (UPN) 'Veteran' Yogyakarta.

Tema IDSECCONF 2015 adalah “e-Government dan Ancaman Keamanan Nasional”. Materi pada acara ini antara lain *Penetration Tool* berbasis Sistem Terdistribusi untuk Analisis *Vulnerability* pada *Web Application* yang disajikan oleh Aryya Dwisatya Widigdha. *Penetration testing* adalah upaya untuk mendapatkan akses ke *resource* tanpa memiliki pengetahuan terhadap *username*, *password*, atau akses legal pada umumnya.

Materi selanjutnya adalah tentang *firmware hacking*, yaitu suatu kegiatan untuk menyesuaikan konten *firmware* yang kemudian harus menulis ulang/*flash* ke *memory room* perangkat terkait. Selain itu juga dibahas studi & implementasi Keamanan *User Privacy* menggunakan CP-ABE (*Ciphertext Policy Attribute Based Encryption*). *Attribute Based Encryption* merupakan salah satu teknik enkripsi yang digunakan dalam kontrol akses. Kontrol akses umumnya diimplementasikan dengan memberikan izin dan hak terhadap objek secara spesifik. Izin diberikan terhadap objek untuk menentukan siapa saja yang dapat mengakses objek tersebut dan sebatas apa ia berhak mengaksesnya. Izin tersebut dapat diaplikasikan oleh administrator *system* atau pemilik objek tersebut

TRAINING OF TRAINER INCAKAP DI KABUPATEN POLEWALI MANDAR



(Jakarta, September 2015) - Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini telah berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut telah mentransformasi berbagai sektor/bidang yang berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari seperti pendidikan, bisnis, industri, budaya, sosial dan lain sebagainya. Orang tua, anak muda, baik laki-laki dan perempuan tidak luput dari transformasi yang cepat tersebut. Penggunaan perangkat TIK untuk *entertainment*, *computation* dan *communication* didukung konvergensi teknologi membuat dunia menjadi tidak terbatas (*borderless*). Dengan TIK, dunia semakin mengglobal dan saling terhubung satu sama lain. Tren perkembangan teknologi dunia yang begitu pesat akan menciptakan tantangan dan ancaman TIK yang bersifat global.

TIK global berkembang dengan pesat mengakibatkan *Internet*, sebagai dunia siber dimana pertukaran data dan interkoneksi terjadi, semakin tumbuh besar. Dari data resmi eMarketeer.com, hingga November 2014 jumlah pengguna *Internet* di dunia telah mencapai 2,89 Milyar pengguna. Tumbuhnya pengguna *Internet* ini disebabkan juga perkembangan teknologi perangkat TIK semakin canggih, murah, ringkas dan semakin mendukung mobilitas penggunaannya. Perkembangan *smartphone*, seperti Android, iPhone, BlackBerry ataupun Windows *mobile* mengakibatkan melonjaknya jumlah pengguna *Internet*.

Data dari APJII menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah pengguna *Internet* di Indonesia. Peningkatan jumlah pengguna *Internet* tersebut terjadi secara eksponensial dan terus bertambah. Pada tahun 2014 yang lalu jumlah pengguna *Internet* di Indonesia mengalami kenaikan mencapai 83,7 juta orang dari jumlah 74 juta pada tahun 2013 dan tahun – tahun sebelumnya.

Sebagaimana kita ketahui dari jumlah pengguna *Internet* Indonesia sekitar 83 juta, 80% penggunaannya didominasi oleh generasi muda yang lahir di era kemajuan TIK yang sangat tinggi atau dikenal dengan *Netizen* sebuah generasi yang sejak lahir sudah terpapar dengan *Internet*. Sehingga hampir semua anak sudah mengenal adanya *handphone* dan komputer.

Dalam memanfaatkan *Internet*, terdapat sebuah etika yang perlu diperhatikan. Etika tersebut adalah Etika Siber atau *Cyber Ethics*. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan teknologi mendorong kita untuk mengubah pola hidup dan budaya manusia. Namun harus ditekankan bahwa sebetulnya hal yang diperbolehkan di dunia nyata diperbolehkan di dunia siber dan juga hal-hal yang tidak diperbolehkan di dunia nyata, tidak diperbolehkan juga di dunia siber. Etika tersebut haruslah diajarkan sejak dini agar para pemuda–pemudi kita paham dan menggunakan *Internet* dengan benar. Kebiasaanya, di dunia nyata tidak diperbolehkan, namun begitu memasuki dan mengakses dunia

maya, kita terkadang melanggar aturan–aturan yang ada di dunia nyata.

Pemerintah, dalam hal ini Kementerian Kominfo bersama Komunitas TIK yang peduli terhadap dampak negatif penggunaan *Internet*, sejak tahun 2010 telah mencanangkan program yang diberi nama *Internet Sehat dan Aman (INSAN)* dengan maksud memberi pemahaman yang cukup tentang penggunaan *Internet* secara bijak, mengetahui bahaya *Internet* dan antisipasinya, serta menumbuhkan semangat berinternet secara sehat dan aman. Setelah dua tahun kita melaksanakan sosialisasi INSAN, kedepannya kita akan bertransformasi menjadi penggunaan *Internet* secara cerdas, produktif dan beretika dimana sebelumnya kita menggunakan pendekatan “*infrastructure protective*” akan berubah menjadi “*self protective*”. Jika sebelumnya terus Pemerintah melakukan pemblokiran situs negatif dengan berbagai macam filter untuk melindungi masyarakat terhadap konten negatif (*infrastructure protective*). Kini masyarakat harus dapat lebih mandiri dalam memilih situs yang bermanfaat bagi dirinya (*self protective*). Dengan *Internet* cerdas, produktif dan beretika diharapkan masyarakat dapat secara cerdas memilih konten yang bermanfaat dan bernilai bagi dirinya dan sekitarnya. Dengan demikian masyarakat akan menjadi lebih produktif untuk meningkatkan kemampuan atau taraf hidupnya yaitu dengan membangun konten yang positif. Ke depannya kita harapkan akan tersedia konten positif yang lebih banyak untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan masyarakat.

FGD PEMETAAN INDUSTRI GAME DI INDONESIA



(Jakarta, September 2015) – Dalam rangka mewujudkan program kerja pemetaan *game* di Indonesia, maka Direktorat Industri Informatika mengadakan forum diskusi dengan pelaku industri *game* terkait pemetaan industri *game* di Indonesia. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendapatkan ruang lingkup dan gambaran perkembangan industri *game* di Indonesia. Selain dihadiri oleh pejabat dan staf Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika, acara yang diadakan di Centro Punto, Bandung ini juga dihadiri oleh para pelaku industri *game* untuk mendapatkan informasi terkait perkembangan industri *game* di Indonesia, khususnya di Bandung.

Perkiraan jumlah *game developer* di Bandung adalah antara 15 sampai 25 perusahaan. Saat ini dari sisi *man power* untuk industri *game* di Bandung terbesar terdapat di studio *game* Agate. Untuk studio yang masuk kepada *kick starter* umumnya merupakan industri *game* yang berfokus pada PC Games. Karena PC Games memiliki karakteristik yang lebih eksklusif dimana kecenderungan pengguna *game* untuk mengeluarkan uang atau membeli jauh lebih tinggi dibandingkan pengguna *mobile game*, *web games*.

Perlu bantuan dari pemerintah untuk memberikan edukasi bagi para pelaku industri *game* (*game developer*). Namun terdapat kendala, yaitu adanya kesulitan bagi para pelaku industri untuk mendapatkan informasi terkait pengetahuan dan pengalaman dari para pelaku industri yang sudah



masuk dalam industri *game* yang besar. Selain itu, kesulitan lainnya adalah dalam mencari pakar untuk *sharing*.

Para pelaku industri yang hadir dalam kegiatan ini memberikan data terkait *startup* industri *game* yang ada di Bandung. Pelaku industri melakukan peningkatan pengembangan SDM dengan melakukan acara kumpul bareng yang bertujuan untuk berbagi informasi dan pengalaman, *internships*. Namun hal ini masuk dirasakan kurang dari sisi pelaku industri.

Pemerintah juga perlu bantuan berupa analisa pasar dan data terkait industri *game* di Indonesia. Hal - hal ini dapat digunakan oleh para *startup* atau pelaku industri kreatif untuk menghasilkan suatu karya. Data *trend* dan analisa pasar didapati dengan berlangganan senilai lebih \$12.000 per tahun hal ini sangat memberatkan bagi *startup* untuk membeli secara mandiri, dan data ini berperan untuk para pelaku industri untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pasar pada tahun mendatang. Selain data-data terkait Indonesia, diperlukan juga data terkait kondisi industri *game* di ASEAN diantaranya adalah Thailand, Filipina dan Vietnam.

PENGEMBANGAN & FASILITASI HOSTING APLIKASI CERDAS LAYANAN PERIZINAN TERPADU UNTUK PUBLIK (SICANTIK)



(Jakarta, Oktober 2015) - Pada tahun 2015 Direktorat e-Government telah melakukan pengembangan Aplikasi Cerdas Layanan Perizinan Terpadu untuk Publik (siCANTIK) yang meliputi kegiatan:

- Koordinasi pembahasan kebutuhan pengembangan siCANTIK berdasarkan saran dari pengguna siCANTIK sebelumnya
- Uji coba hasil pengembangan siCANTIK yang terdiri dari *User Acceptance Test* (UAT) dengan melibatkan pemerintah daerah yang telah memanfaatkan siCANTIK, terutama Kabupaten Agam yang telah berhasil memanfaatkan siCANTIK.

Setelah melakukan pengembangan siCANTIK, Direktorat e-Government juga menyediakan fasilitas *hosting* bagi instansi pengguna yang belum memiliki kesiapan infrastruktur dan SDM untuk mengelolanya. Sampai dengan tahun 2015, ada 17 instansi yang telah memanfaatkan *hosting* siCANTIK, yaitu Pemprov Sumatera Barat, Pemprov Jambi, Pemkab Padang Pariaman, Pemkab Batang Hari, Pemkot Pariaman, Pemkot Bukittinggi, Pemkab Agam, Pemkab Sijunjung, Pemkab Pasaman Barat, Pemkot Payamkumbuh, Pemkab Pidie Jaya, Pemkab Tanah Datar, Pemkot Padang Panjang, Pemkab Penajam Paser Utara,

Pemkab Lampung Barat, Pemkab Mentawai, dan Pemkab Dharmasraya.

Untuk mendukung fasilitasi *hosting* ini, maka dibentuk Tim Pelaksana Koordinasi Percepatan Implementasi Pemanfaatan Sistem Elektronik Pemerintahan (*e-government*) di bidang Layanan Publik Tahun 2015 yang juga bertugas melakukan koordinasi untuk percepatan implementasi *e-government* di bidang layanan publik.

Pada tanggal 20 Oktober 2015 telah diselenggarakan *Focus Group Discussion* (FGD) di Kementerian Kominfo yang membahas Sistem Keamanan Pengelolaan Aplikasi Pendaftaran Sistem Elektronik & Persiapan Fasilitasi *Hosting* bagi Pemerintah Provinsi/Kabupaten/Kota yang memanfaatkan siCANTIK. FGD ini bertujuan untuk mendapatkan solusi pengelolaan sistem keamanan jaringan dan *server* pada aplikasi Pendaftaran Sistem Elektronik dan Pengelolaan Fasilitasi *Hosting* untuk Pemerintah Provinsi/Kabupaten/Kota yang memanfaatkan Aplikasi Cerdas Layanan Perizinan Terpadu untuk Publik (siCANTIK). Peserta FGD ini terdiri dari pengembang aplikasi Pendaftaran Sistem Elektronik, pengembang aplikasi siCANTIK, serta pengelola *server* Pendaftaran Sistem Elektronik dan aplikasi siCANTIK.

Dari FGD ini diperoleh hasil-hasil sebagai berikut:

- ✓ Perlu dilakukan pemisahan antara aplikasi demo dan *production* untuk menghindari *traffic* yang berat pada aplikasi demo yang dapat mengganggu transaksi yang sebenarnya pada aplikasi *production*.
- ✓ Perlu dilakukan penataan ulang *server* dan jaringan untuk aplikasi Portal Layanan Publik dan siCANTIK agar dapat berjalan optimal.
- ✓ Perlu dilakukan pengembangan pada aplikasi Portal Layanan Publik untuk layanan pendaftaran Sistem Elektronik dan siCANTIK agar dapat lebih efisien dalam penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak.

8th ASEAN JAPAN INFORMATION SECURITY POLICY (AJISP) MEETING



(Jakarta, Oktober 2015) - The 8th ASEAN - Japan Information Security Policy (AJISP) Meeting diselenggarakan pada 14 - 15 Oktober 2015 di Alam Sutera, Banten. Rapat ini dihadiri oleh para delegasi dari negara-negara ASEAN yaitu Brunei Darussalam, Kamboja, Indonesia, Lao PDR, Malaysia, Myanmar, Filipina, Singapura, Thailand, dan Vietnam, serta dihadiri juga oleh delegasi dari negara Jepang. Acara ini terselenggara atas kerjasama Kementerian Kominfo dengan *National Center of Incident Readiness and Strategy for Cybersecurity* (NISC) Jepang, ID-SIRTII, dan Sekretariat ASEAN.

Bertindak sebagai pemimpin rapat adalah Menteri Kominfo (Rudiantara) dan Director of Meiji Institute for Global Affairs (Professor Ryozo Hayashi), yang menyatakan bahwa AJISP Meeting yang diselenggarakan sejak tahun 2009 ini telah memberikan beberapa perbaikan pada sektor keamanan informasi dan diharapkan ke depannya kerjasama ini dapat mencapai suatu hasil tertentu untuk kemajuan negara-negara ASEAN dan Jepang.

Rapat dibuka oleh Dirjen Aplikasi Informatika (Bambang Heru Tjahjono), yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Internet* yang sangat pesat tidak berbanding lurus dengan kesadaran masyarakat akan keamanan informasi. Yang perlu

diperhatikan adalah bagaimana menjaga aspek keamanan informasi seperti *integrity*, *confidentiality*, dan *availability*. Dirjen Aplikasi Informatika berharap kesempatan kali ini dapat membentuk kebijakan-kebijakan regulasi pemerintah terkait keamanan informasi yang stabil dan efisien dalam memanfaatkan pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi demi kemajuan negara-negara ASEAN dan Jepang.

Pada 8th AJISP Meeting ini, NISC memaparkan tentang pembentukan Basic Act on Cybersecurity pada bulan November 2014, Cybersecurity Strategy pada 4 September 2015, serta kegiatan peningkatan kesadaran keamanan informasi di Jepang pada tahun 2015. Para delegasi masing-masing negara memaparkan informasi, perkembangan terkini, dan ide-ide terkait kebijakan keamanan informasi.

Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC) of Japan mempresentasikan proyek-proyek kerjasama yang ada saat ini dan rencana ke depannya terkait bidang keamanan informasi. *Ministry of Economy, Trade, and Industry* (METI) of Japan mempresentasikan program training peningkatan keamanan informasi untuk negara-negara ASEAN yang berfokus pada *Information Security Management System* (ISMS), *Industrial Control System* (ICS) Security, penguatan

kolaborasi CSIRTs, pengkinian kegiatan-kegiatan METI yang terkait dengan *Critical Infrastructure Protection* (CIP), *ICS Security* seperti *ISASecure@EDSA Certification*, *International Standardization of Cloud Security Guideline and Cyber Green Project conducted by JPCERT/CC*.

Ministry of Foreign Affairs (MOFA) mempresentasikan kerjasama - kerjasama internasional di bidang dunia siber yang ada saat ini. MOFA menyatakan niatnya untuk meningkatkan kerjasama internasional dalam pembangunan kapasitas di dunia siber.

Dari hasil rapat disepakati bahwa 9th AJISP akan diselenggarakan di Jepang pada tahun 2016. Pada akhir rapat, para delegasi menyatakan ucapan terima kasih kepada Menteri Kominfo dan Prof. Ryozo Hayashi yang telah memimpin rapat serta apresiasi kepada Indonesia yang telah menjadi tuan rumah 8th AJISP.

BIMBINGAN TEKNIS PENDAMPINGAN DAN PEMBERDAYAAN SiDEKA



(Jakarta, Oktober 2015) - Direktorat Pemberdayaan Informatika, telah mengadakan *Training of Trainer* terhadap para Relawan TIK Kabupaten Grobogan di Cafe Dewata, Grobogan, Jawa Tengah dengan materi pelatihan membuat *website* dan optimalisasinya. Peserta yang dibimbing dalam *Training of Trainer* tersebut merupakan para calon Relawan TIK yang akan langsung dikukuhkan pada keesokan harinya. Acara kemudian dilanjutkan dengan paparan Internet Cerdas Kreatif dan Produktif (INCAKAP).

Pelatihan tersebut disambut antusias oleh para Relawan TIK dan mereka berharap agar banyak diberikan bimtek-bimtek lainnya yang dapat bermanfaat nantinya bagi masyarakat desa pada umumnya dan bagi desa-desa di Kabupaten Grobogan pada khususnya. Para Relawan TIK yang diberikan bimbingan telah dapat membuat *website* sendiri yang bervariasi, mulai dari UKM, parawisata, kuliner, hingga cerita dongeng yang diperuntukkan bagi pengenalan desa-desa di Kabupaten Grobogan. Para perangkat desa yang ada di Kabupaten Grobogan sangat menerima apa yang telah dijelaskan dalam paparan mengenai SiDeKa. Mereka menginginkan pendampingan seperti ini dapat terus berlanjut untuk meningkatkan kemampuan mereka, sehingga dapat mensosialisasikannya kepada masyarakat.

Desa-desa di Kabupaten Grobogan mengalami kendala terkait minimnya Sumber Daya Manusia (SDM), yaitu masih adanya kekurangan baik untuk pendidikan SDM serta peralatan pendukung termasuk jaringan *Internet* yang masih belum terkoneksi dengan baik dan biaya pemakaian paket data yang masih terlalu besar.

Para peserta berharap agar keluhan mereka dapat ditanggapi oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah yang dapat bersinergi guna kemajuan masyarakat desa di Kabupaten Grobogan dan sekitarnya. Para perangkat desa melalui kepala desa mereka siap menggunakan SiDeKa dan mengharapkan adanya bimbingan lanjutan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, khususnya Direktorat Pemberdayaan Informatika, Ditjen Aplikasi Informatika beserta para Relawan TIK. Mereka menginginkan kegiatan seperti ini dapat selalu diadakan hingga mereka nantinya mendapatkan hasil yang lebih baik dalam rangka peningkatan ekonomi masyarakat.

DISKUSI DENGAN PARA PELAKU INDUSTRI TERKAIT ACARA GAME INTERNASIONAL – GAMESCOM 2016



(Bandung, Oktober 2015) - Dalam rangka mendapatkan masukan dari para pelaku industri *game* agar dapat menghasilkan kebijakan serta kegiatan fasilitasi yang sesuai dengan kebutuhan pelaku industri *game* di Indonesia untuk menyambut *international game event* tahun 2016, khususnya GAMESCOM 2016, maka Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika menyelenggarakan pertemuan dengan para pelaku industri *game* di Bandung dan Jerman. GAMESCOM 2016 merupakan salah satu sarana bagi para pelaku industri *game* di Indonesia untuk melakukan promosi di dunia internasional.

Pertemuan yang diadakan pada tanggal 27 Oktober 2015 di Bandung ini, dihadiri oleh Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika, pelaku industri *game* di Bandung (Komunitas *Game* Bandung, Komunitas *Digital* Bandung, Tinker - Studio *Game*, *Digital Happiness* - Studio *Game*, *Nightspade* - Studio *Game*, *Ayena* - Studio Animasi), dan pelaku industri *game* di Jerman - Muller.

Dari pertemuan ini disimpulkan bahwa perlu ada kerjasama antara Kementerian Kominfo, Kementerian Perindustrian, Kementerian Perdagangan, Kementerian UKM, serta Badan

Ekonomi Kreatif dalam memfasilitasi pelaku industri *game* Indonesia dalam penyelenggaraan *international game event*. Diharapkan pada *international game event* semua *stakeholder* tidak berjalan sendiri-sendiri dan dapat berjalan bersama dengan membawa nama Indonesia, sehingga Indonesia dapat dikenal lebih baik dengan berbagai program yang ada.

Pelaku industri khususnya komunitas *game* diharapkan dapat memberikan proposal kepada Kementerian Kominfo terkait penyelenggaraan *international game event* yang ingin diikuti. Antar instansi pemerintah harus dapat lebih bersinergi lagi dalam *event* internasional. Dalam hal ini Kementerian Kominfo akan berkoordinasi dengan Kementerian Perindustrian, *Indonesian Trade Promotion Center* (ITPC) - Kementerian Perdagangan, Kementerian UKM serta Badan Ekonomi Kreatif.

DISKUSI & PENGISIAN KUISIONER INDUSTRI PERMAINAN ELEKTRONIK DI JAKARTA



(Jakarta, Oktober 2015) - Dalam rangka memperoleh data industri permainan interaktif elektronik dari pelaku industri khususnya yang berperan sebagai *game developer*, *publisher*, *payment gateway* dan telekomunikasi maka Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika mengadakan diskusi dan pengisian kuisisioner terkait industri permainan interaktif di Jakarta yang diselenggarakan pada tanggal 15 Oktober 2015 di Universitas Bina Nusantara, Jakarta Barat.

Acara ini dihadiri oleh Subdit Industri Konten Multimedia (Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika), pihak akademisi (Universitas Bina Nusantara) dan pelaku industri permainan interaktif di Jakarta. Kegiatan ini berperan dalam mengumpulkan data terkait pelaku industri *game* di Jakarta khususnya *game developer*, *publisher*, *payment gateway* dan telekomunikasi yang menjadi bagian dari pembuatan peta ekosistem industri permainan interaktif elektronik. Diskusi ini membahas *data revenue* dari industri *game* dan hal-hal yang diperlukan oleh pelaku industri permainan interaktif elektronik di Jakarta, yaitu perbaikan infrastruktur terkait layanan *Internet* dan kemudahan dari sisi pembayaran maupun pembelian.

Diketahui bahwa *revenue* industri permainan interaktif elektronik di Indonesia banyak diserap oleh pelaku industri dari luar negeri. Oleh karena itu

diperlukan peningkatan *awareness* masyarakat, karena dari sisi market Indonesia kuat, namun market tersebut dikuasai oleh pelaku industri mancanegara. Banyak masyarakat Indonesia tidak mengetahui permainan interaktif yang dihasilkan oleh *game developer* lokal. Diperlukan bantuan dari pemerintah untuk mempromosikan *game* lokal pada kegiatan-kegiatan internasional.

Selain dilakukan di Jakarta, diskusi dan pengisian kuisisioner terkait industri permainan interaktif di Indonesia juga dilakukan di Yogyakarta dan Bandung. Kuisisioner diisi dan dikirim oleh para pelaku industri permainan interaktif elektronik secara *online*. Kemudian data kuisisioner, studi literatur, dan data yang didapatkan dari *web analysis* (www.appannie.com) yang berhubungan dengan industri permainan interaktif elektronik di Indonesia diolah menjadi buku peta ekosistem industri permainan interaktif elektronik.

10TH INTERNET GOVERNANCE FORUM (IGF)



(Joao Pesse, November 2015) *Internet Governance Forum (IGF) ke-10 bertema “Evolution of Internet Governance: Empowering Sustainable Development”*. Terdapat lebih dari 150 *workshop* yang dibagi dalam 8 sub-tema yaitu *cyber security and trust, the Internet economy, inclusiveness and diversity, openness, enhancing multi-stakeholder cooperation, the Internet and human rights, critical Internet resources, dan emerging issues*.

IGF ke-10 dibuka secara resmi oleh Lennie Montiel, *Assistant Secretary General for Policy Coordination and Inter Agency Affairs*, UNDESA, yang pada intinya menyampaikan bahwa PBB selalu mendukung upaya kolektif global untuk menciptakan *acesible, open, dan trusworthy Internet*. PBB berkeyakinan bahwa *Internet* yang aman dan *trustworthy* merupakan *crucial enabler* untuk mencapai SDGs. IGF merupakan forum yang strategis untuk membahas *Internet governance*. Sehubungan dengan itu, PBB mendukung perpanjangan mandat IGF *beyond 2015* yang akan diputuskan pada sidang UN-GA bulan Desember 2015 yang akan datang.

Dalam sambutan Gubernur Negara Bagian Paraiba, Brasil, Ricardo Coutinho, menyampaikan pentingnya *road map* menuju *multi-stakeholders Internet governance* mengingat perkembangan *Internet* yang sangat cepat dan mempengaruhi kondisi perekonomian dan politik serta merupakan cermin demokrasi suatu negara. Brasil mendorong terjalannya kerjasama global yang makin erat

khususnya dalam menghadapi penyalahgunaan *Internet*. Dalam konteks tersebut, Brasil mengusulkan agar IGF dapat mendorong terbentuknya *Internet Universal Declaration*.

Indonesia diwakili oleh Dirjen Aplikasi Informatika, Bambang Heru Tjahjono, menyampaikan *statement* bahwa untuk memperkuat tata kelola *Internet* yang baik perlu diperkuat pendekatan *multi-stakeholders*. Indonesia merupakan salah satu negara yang pernah menyelenggarakan IGF, yaitu IGF ke-8 pada tahun 2013 di Bali. Perkembangan penetrasi pengguna *Internet* di Indonesia, menjadikan posisi Asia Tenggara khususnya Indonesia menjadi sangat penting dan signifikan dalam konteks *Internet Economy* yaitu ekonomi berbasis teknologi digital.

Terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian dalam IGF ke-10, diantaranya adalah penghormatan atas hak asasi manusia (HAM) dan keamanan dipandang perlu untuk menjadi prioritas perhatian seluruh pemangku kepentingan global di bidang *Internet*. Terjadinya aktivitas spionase, *violation of privacy* dan ketiadaan *user rights* merupakan isu-isu mendesak yang memerlukan perhatian dan kerjasama global untuk mengatasinya. *Internet* memberikan banyak manfaat tetapi *Internet* juga masih *fragile* dari berbagai ancaman. Manfaat *Internet* bagi negara berkembang diyakini dipengaruhi oleh faktor dari *Internet*. Dan untuk menjamin keberlangsungan sifat *open and accesible*-nya diperlukan

pendekatan *multi-stakeholders*. Upaya untuk menjadikan IGF sebagai *inter-governmental forum* justru akan menghambat *Internet* dalam memberikan manfaat yang optimal.

Internet hanya dipandang sebagai bagian dari sektor TIK, padahal *Internet* berperan penting dalam pembangunan politik, *security*, HAM, demokrasi, pertumbuhan ekonomi, dan sosial budaya. Oleh karena itu di masa mendatang IGF juga memusatkan perhatian terhadap hal yang lebih luas dari berbagai pihak dan tidak lagi hanya dipandang sebagai bagian dari sektor TIK.

Pertemuan IGF ini diselenggarakan berdasarkan asas kepercayaan antara pemerintah bersama *civil society*, *private business*, akademisi, dan juga *technical*. Oleh karena itu para pemangku kepentingan percaya bahwa dengan adanya pertemuan seperti ini akan mewujudkan negara yang kuat, maju dan kompak dalam mengelola *Internet* dan juga meningkatkan perekonomian negara. Delegasi-delegasi yang mewakili negara, kalangan bisnis, atau masyarakat madani menyuatkan dukungan untuk memperpanjang mandat IGF menjadi *Beyond 2015* dan mengharap agar Sidang Umum PBB tahun ini dapat memperpanjang mandat IGF.

Perkembangan teknologi *Internet* harus memperhatikan kedaulatan negara, oleh sebab itu ada lima isu utama yang relevan dalam diplomasi di tingkat global yaitu ekonomi, pembangunan, infrastruktur dan standardisasi serta hukum dan sosial budaya, isu-isu tersebut yang harus menjadi perhatian utama Indonesia dalam menyusun kebijakan serta posisi di dunia internasional.

IGF di masa mendatang diharapkan mampu menghasilkan suatu *outcome document* yang lebih konkrit dan dapat ditindaklanjuti. Banyak pihak menginginkan adanya hubungan yang jelas antara satu IGF dengan IGF lainnya berupa pembahasan dokumen atau isu yang mencerminkan pendekatan *multi-stakeholders*.

Masih belum adanya kesepakatan atas formula *equal footing* dalam pendekatan *multistakeholders*, khususnya kesetaraan hak antara pemerintah dan

non-pemerintah. Beberapa negara menyuatkan agar *role of states* dapat diberikan pengakuan khusus, namun hal tersebut sepertinya belum dapat diterima secara bulat oleh pemangku kepentingan lainnya.

Indonesia hendaknya dapat secara terus menerus memperjuangkan *cyber-sovereignty* dan *cyber-ethics* mengingat ancaman *Internet* yang terlalu terbuka bagi kepentingan Indonesia. Selain itu, ada kekhawatiran atas kondisi *cyber-security* di Indonesia, oleh karena itu diharapkan Indonesia kiranya dapat melakukan upaya konkrit untuk meningkatkan *cyber-security* nasional.

Terkait ICANN dan pengalihan *stewardship* IANA kepada *global multistakeholder*, Indonesia diharapkan dapat terus mengawal proses tersebut mengingat banyaknya hambatan yang masih belum diselesaikan termasuk belum terbentuknya *multistakeholders institution* yang akan menerima *stewardship* tersebut dari pemerintah AS dan menjadi pengelola tunggal *Internet* dunia.

KICK OFF PEMBENTUKAN ASOSIASI FORENSIK DIJITAL INDONESIA



(Jakarta – November 2015) Untuk mendapatkan ilmu forensik dibutuhkan sertifikasi dan biaya yang cukup mahal khususnya untuk alat pendukung. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika ingin menekuni bidang forensik adalah diperlukannya kesabaran dan keteguhan untuk selalu ingin "ngulik". Demikian sambutan dari Menkominfo, Rudiantara yang sekaligus me-launching acara Kick Off Pembentukan Asosiasi Forensik Digital Indonesia (AFDI) di Ruang Serbaguna Kementerian Kominfo, pada tanggal 17 November 2015. Menteri Kominfo sangat mengapresiasi adanya AFDI. Dalam acara ini turut hadir, Komjem Polisi Dr. Anang Iskandar (Kabareskrim Polri) yang turut me-launching AFDI bersama dengan Menkominfo.

Saat ini jumlah populasi di dunia kurang lebih sebanyak 7 miliar, dimana jumlah pengguna *Internet* adalah separuh dari jumlah populasi manusia di dunia. Sudah banyak kasus *cyber crime* yang ada di dunia. Dari kasus-kasus tersebut, sebanyak 1500 kasus penipuan yang terjadi, pelakunya banyak berasal dari Cina namun transaksi penipuan dilakukan di Indonesia. Selain itu masih banyak lagi kasus-kasus *cyber crime* khususnya yang terjadi di Indonesia. Dengan banyaknya kasus-kasus yang terjadi saat ini diperlukan banyak ahli forensik. Beliau menyambut baik didirikannya AFDI untuk membangun sumber daya manusia yang ahli dibidang forensik. Kedepannya juga diharapkan dapat tercipta standar bagi para ahli tersebut.

Acara dilanjutkan dengan paparan narasumber, Ruby Alamsyah dengan tema *Digital Forensic: Tantangan dan Implementasi*. Menurut Ruby Alamsyah, tantangan di bidang forensik adalah masih rendahnya *awarenes* terhadap *digital forensic*. Narasumber berikutnya adalah Yudi Prayudi (Akademisi dari UII Yogyakarta) dengan tema *Digital Forensic dalam Perspektif Akademis*. Beliau menyebutkan bahwa kebutuhan *digital investigator* lebih banyak dibutuhkan oleh *private sector* (65%). Jalur pencapaian kompetensi dapat dilakukan melalui jalur otodidak dan informal. Dengan adanya AFDI juga diharapkan dapat membantu memetakan kebutuhan sertifikasi di bidang Forensik. Sebaiknya akademisi tidak tergantung pada banyak vendor, dan peralatan-peralatan yang disediakan dari luar.

Digital Forensic merupakan cabang keilmuan di bidang keamanan. Saat ini *digital forensic* masih sangat mahal karena berhubungan dengan para *smart attacker*, oleh karena itu untuk menanganinya dibutuhkan *smart insvestigator*. Harapannya melalui asosiasi ini masyarakat dapat mengetahui bahaya *cyber*, sehingga *cyber crime* dapat diminimalisir. Demikian disampaikan AKBP Muhammad Nuh Al-Azhar, Msc. (Ketua Tim Formatur AFDI) dalam paparannya yang berjudul Historis Pembentukan AFDI. Selain *launching* AFDI, acara juga diisi dengan Rapat Umum Pengurus AFDI. Dalam rapat umum ini, Muhammad Nuh Al-Azhar terpilih secara aklamasi menjadi ketua AFDI untuk 4 tahun ke depan.

SEMINAR DUTA PELAJAR KEAMANAN INFORMASI



(Jakarta, November 2015) - Membangun kesadaran keamanan informasi sedari dini akan sangat bermanfaat untuk membangun perilaku dan etika yang baik dalam beraktifitas positif dalam dunia maya. Kegiatan Kampanye Keamanan Informasi atau *Social Campaign* turut berperan aktif dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya keamanan informasi di kalangan masyarakat, salah satunya adalah melalui kegiatan Duta Pelajar Keamanan Informasi ini. Demikian laporan pelaksanaan kegiatan oleh Direktur Keamanan Informasi (Aidil Chendramata) pada Seminar Duta Pelajar Keamanan Informasi di Aula Serbaguna Kementerian Kominfo pada tanggal 3-4 November 2015. Kegiatan ini dihadiri oleh 27 SMP/MTs dan 27 SMA/MA di wilayah Jakarta. Kegiatan ini merupakan kerjasama antara Kementerian Kominfo dengan Dinas Pendidikan DKI Jakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk terbentuknya garda depan keamanan informasi yang akan meneruskan wawasan dan pengetahuan tentang keamanan informasi kepada pelajar lainnya. Sehingga pada akhirnya akan terbentuk suatu budaya keamanan informasi yang baik di lingkungan sekolah dan masyarakat pada umumnya.

Duta Keamanan Informasi merupakan para pelajar yang dipilih dari sekolah masing-masing, berdasarkan penilaian bahwa siswa-siswa tersebut dianggap mampu untuk bertindak sebagai inisiator dan berperan aktif dalam mengedukasi dan menyebarkan pesan-pesan kepada teman-temannya mengenai pentingnya keamanan informasi.



Di dalam setiap kegiatan keamanan informasi yang diikuti oleh para duta, mereka dibekali dengan berbagai pengetahuan mengenai keamanan informasi, dengan tujuan agar para generasi muda tidak melihat masalah keamanan informasi sebagai sesuatu yang rumit dan menakutkan, tapi justru dapat menimbulkan rasa tanggung jawab sekaligus peran aktif dalam mengupayakan keamanan informasi dan juga keamanan siber.

Para duta ini akan mengikuti kegiatan Seminar Keamanan Informasi yang diadakan oleh Kementerian Kominfo, yang akan dibekali dengan berbagai pengetahuan mengenai keamanan informasi dengan mendengarkan pemaparan para narasumber di bidang TIK. Diharapkan wawasan para duta akan bertambah melalui diskusi dan tanya jawab secara langsung mengenai berbagai permasalahan di bidang keamanan informasi dan dengan praktek simulasi pengenalan keamanan informasi yang disampaikan melalui permainan interaktif.



Acara dilanjutkan dengan sambutan oleh Dirjen Aplikasi Informatika (Bambang Heru Tjahjono), beliau menjelaskan bahwa dalam rangka memberikan kesadaran keamanan informasi di kalangan pelajar maka Duta Pelajar Keamanan Informasi yang mengajak para siswa dan siswi untuk mulai mengerti, menerapkan dan menyebarkan materi mengenai keamanan informasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi generasi muda dalam menggunakan *Internet* dengan aman baik di rumah, di sekolah, maupun di tempat lain, serta memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara melindungi perangkat TIK yang mereka gunakan, jaringan/*networks* di mana mereka terhubung, dan juga aset-aset informasi digital yang mereka miliki seperti foto, dokumen, *email* dan lain sebagainya. Para duta keamanan informasi ini diharapkan dapat mengedukasi rekan-rekan sekolah dan sepermainannya terkait etika berselancar di dunia maya dan memanfaatkan media *online* untuk tujuan yang baik kepada lingkungannya. Mekanisme yang digunakan adalah melalui berbagi pengalaman dan mencari solusi bersama apabila menemukan masalah menyangkut aktifitas ber-*Internet*. Pada akhirnya diharapkan dengan pemberdayaan kemitraan semacam ini dapat mendorong terbentuknya budaya keamanan informasi dan juga dunia siber yang aman bagi generasi muda. Dari sisi kebijakan, kegiatan ini memiliki payung hukum yaitu UU Informasi dan Transaksi Elektronik yang diharapkan menjadi stimulus dan regulasi yang meningkatkan daya saing sekaligus kesadaran keseluruhan masyarakat terhadap pentingnya keamanan informasi.



Acara dibuka oleh Menteri Kominfo (Rudiantara), yang juga sekaligus memberikan sambutan pencahangan kegiatan. Pencahangan dilakukan dengan memanggil 2 (dua) murid perwakilan dari SMP ke podium. Bapak Menteri memasang topi dan menyerahkan kaus sebagai tanda bahwa kegiatan ini sudah diresmikan.

Selanjutnya foto bersama Bapak Menteri dengan para Murid dan Guru yang hadir. Foto dilakukan dalam Aula Serbaguna dan di depan kantor Kominfo.

SOSIALISASI & BIMTEK IMPLEMENTASI PERMEN KOMINFO NO.10 TAHUN 2015



(Jakarta, Desember 2015) - Dengan telah dikeluarkannya Peraturan Menteri Kominfo No. 10 Tahun 2015 tentang Tata Cara Pendaftaran Sistem Elektronik Instansi Penyelenggara Negara, maka untuk kegiatan Sosialisasi dan Bimtek implementasi Peraturan Menteri tersebut dibagi dalam 3 tahap, yaitu:

- Tahap persiapan
Pada tahap ini telah dilakukan beberapa rapat untuk membahas persiapan pelaksanaan sosialisasi Permen Kominfo No. 10 Tahun 2015 dalam rangka membahas tahapan-tahapan yang perlu dilakukan agar sosialisasi dapat berjalan dengan lancar, finalisasi SOP Pendaftaran Sistem Elektronik, sekaligus melakukan uji coba ulang aplikasi pendaftaran Sistem Elektronik Instansi Penyelenggara Negara.

Berdasarkan rapat persiapan tersebut, diperoleh saran, antara lain:

- ✓ Kementerian Kominfo menjadi instansi yang pertama kali melakukan pendaftaran. Oleh karena itu perlu dilakukan sosialisasi di lingkungan Kementerian Kominfo dan koordinasi dengan Pusat Data dan Sarana Informatika (PDSI) Kemkominfo.
- ✓ Perlu dilakukan sedikit perbaikan pada sisi aplikasi, yaitu pada bagian *captcha* agar lebih aman dari serangan *hacker*, dan pada bagian informasi *helpdesk*, jika Pejabat Pendaftar mengalami kesulitan mendaftar.

- ✓ Telah berhasil dilakukan uji coba pendaftaran sistem elektronik yang ada di Ditjen Aplikasi Informatika.
- ✓ Sebagai pengganti *disclaimer*, maka ditambahkan pernyataan bahwa Pejabat Pendaftar telah membaca, memahami Ketentuan yang berlaku tentang Tata Cara Pendaftaran Sistem Elektronik Instansi Penyelenggara Negara.

- Tahap pelaksanaan sosialisasi Permen Kominfo No. 10 Tahun 2015

Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka memberikan pemahaman kepada Instansi Penyelenggara Negara untuk mendukung pelaksanaan Permen Kominfo No. 10 Tahun 2015 tentang Tata Cara Pendaftaran Sistem Elektronik Instansi Penyelenggara Negara. Selain itu, pada kegiatan ini juga dilakukan bimbingan teknis (bimtek) pendaftaran sistem elektronik pada aplikasi layanan.go.id, dimana peserta mendapat penjelasan tentang pengisian form pendaftaran sistem elektronik. Hal ini disampaikan dengan tujuan agar masing-masing pengelola sistem elektronik dapat melakukan pengisian sesuai dengan data informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pendaftaran sistem elektronik pada laman www.layanan.go.id.

Selama tahun 2015, peserta yang telah mengikuti bimtek adalah perwakilan satuan

kerja di lingkungan Kementerian Kominfo yang bertugas mengelola sistem elektronik di satuan kerjanya, perwakilan pengelola sistem elektronik Kementerian, perwakilan 54 kabupaten/kota yang menjadi target PeGI dengan nilai 2,8 pada tahun 2015, perwakilan Pemerintah Provinsi, satuan kerja di lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Timur yang bertugas mengelola sistem elektronik, serta perwakilan Dinas Perhubungan Kominfo/Dinas Kominfo Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat dan perwakilan SKPD di lingkungan Provinsi Sumatra Barat yang mengelola Sistem Elektronik.

- Tahap Evaluasi dan Penyusunan Laporan Pelaksanaan Pendaftaran
Pada tahap ini dilakukan rapat evaluasi pelaksanaan pendaftaran sistem elektronik instansi penyelenggara negara dan *Focus Group Discussion* (FGD) Evaluasi Data yang terdaftar sesuai pelaksanaan Peraturan Menteri Kominfo No. 10 Tahun 2015. FGD ini melibatkan instansi penyelenggara terkait yang ahli dalam pengolahan data statistik serta memiliki peran strategis dibidang Politik, Hukum, dan Keamanan. Melalui FGD ini akan diperoleh saran mengenai data strategis apa saja yang perlu dihasilkan dari data pendaftaran Sistem Elektronik.

BIMBINGAN TEKNIS APLIKASI SIMAYA & PNSMAIL



(Jakarta, Desember 2015) – Sejak dikeluarkannya Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 5 Tahun 2013 tentang Aplikasi Tata Naskah Dinas Elektronik (TNDE), Kementerian Kominfo memfasilitasi pengembangan aplikasi perkantoran elektronik yang disebutkan dalam surat edaran tersebut. Aplikasi yang bernama siMAYA ini merupakan aplikasi perkantoran digital generik nasional yang dapat dimanfaatkan oleh semua instansi pemerintah dengan cuma-cuma. siMAYA merupakan aplikasi berbasis *web*, yang dapat diakses melalui dua metode yaitu siMAYA Awan dan siMAYA Intra.

Sebelum dapat mengakses siMAYA Awan melalui *Internet* dengan menggunakan perangkat teknologi informasi atau perangkat komputer bergerak lainnya secara langsung, pengguna akan mendapatkan akun (*username* dan *password*). Dengan menggunakan siMAYA Awan pengguna tidak harus melakukan investasi dan pemeliharaan infrastruktur dan perangkat lunak. Seluruh kebutuhan infrastruktur dasar dan pengembangan aplikasi dilakukan oleh Direktorat e-Government sebagai penyedia aplikasi siMAYA. Pengembangan siMAYA sejak tahun 2013 hingga tahun 2015 telah memasuki versi lima. Tiap versi dapat berupa penambahan fitur atau modul, perubahan proses bisnis maupun *patching bug*.

Sedangkan siMAYA Intra dapat dijalankan oleh pengguna setelah instansi yang bersangkutan melakukan instalasi di infrastrukturnya. Untuk menjamin interkoneksi dan interrelasi antara

siMAYA Awan dan siMAYA Intra, maka Direktorat e-Government perlu melakukan sinkronisasi terhadap keduanya.

Aplikasi lain yang juga dikembangkan oleh Direktorat e-Government dan digunakan secara gratis di instansi pemerintah Indonesia lainnya baik pusat maupun daerah adalah PNSMail. Berdasarkan Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 6 Tahun 2013, PNSMail merupakan *email* resmi kedinasan yang dapat digunakan oleh seluruh aparat pemerintah untuk lingkungan pemerintah Indonesia. PNSMail hadir sebagai solusi terutama bagi instansi yang belum memiliki *email* resmi sesuai dengan nama domain instansinya masing-masing.

Sepanjang tahun 2015 telah dilakukan 18 kali bimbingan teknis (bimtek) terhadap PNS di lingkungan pemerintah Indonesia baik pusat maupun daerah, yaitu:

1. Sosialisasi siMAYA dan PNSMail pada Forum SKPD Bidang Komunikasi dan Informatika Kabupaten/Kota se-Provinsi Kepulauan Bangka Belitung pada tanggal 23 Maret 2015
2. Sosialisasi dan Bimtek Implementasi siMAYA untuk pimpinan SKPD dan administrator pada tanggal 13 - 16 April 2015 di Provinsi Sumatera Barat
3. Sosialisasi siMAYA dan PNSMail untuk para pimpinan SKPD Kabupaten Kendal pada tanggal 21 - 23 April 2015

4. Bimtek Aplikasi siMAYA untuk SKPD di Pemerintahan Kota Solok, Sumatera Barat pada tanggal 11 - 13 Mei 2015
5. Sosialisasi dan Bimtek Implementasi siMAYA untuk pimpinan SKPD dan administrator di Provinsi Sulawesi Tengah pada tanggal 25 - 27 Mei 2015
6. Bimtek Penerapan Tata Naskah Dinas Elektronik (TNDE) siMAYA di Kabupaten Jepara pada tanggal 8 - 12 Juni 2015
7. Sosialisasi dan Bimtek Aplikasi siMAYA di Kabupaten Timor Tengah Utara pada tanggal 7 - 10 Juli 2015
8. Sosialisasi dan Bimtek Aplikasi siMAYA di Kabupaten Pidie Jaya pada tanggal 24 - 27 Agustus 2015
9. Training of Trainer (ToT) Aplikasi siMAYA di Provinsi Bangka Belitung pada tanggal 8 - 11 September 2015
10. Bimtek siMAYA di Kota Bekasi pada tanggal 12 - 16 Oktober 2015
11. Sosialisasi dan Bimtek siMAYA di Kota Sorong pada tanggal 21 - 24 Oktober 2015
12. Bimtek dan Implementasi siMAYA di Kota Tegal pada tanggal 25 - 27 November 2015
13. Bimtek dan Implementasi siMAYA di Kota Singkawang pada tanggal 25 - 28 November 2015
14. Sosialisasi dan Pelatihan siMAYA di Kabupaten Ketapang pada tanggal 1 - 4 Desember 2015
15. Sosialisasi dan Bimtek siMAYA di Kabupaten Sarolangun pada tanggal 2 - 4 Desember 2015
16. Pelatihan siMAYA dan Pengelolaan *Website* di Kota Palangkaraya pada tanggal 2 - 4 Desember 2015
17. Sosialisasi dan Bimtek siMAYA di Kabupaten Agam pada tanggal 9 - 12 Desember 2015
18. Sosialisasi dan Bimtek siMAYA di Kabupaten Tembilahan, Riau pada tanggal 16 - 17 Desember 2015

PEMERINGKATAN E-GOVERNMENT INDONESIA (PEGI) TAHUN 2015



(Jakarta, Desember 2015) - PeGI merupakan kegiatan tahunan yang dilakukan oleh Direktorat e-Government sejak Tahun 2007 untuk mengevaluasi penerapan *e-government* di instansi pemerintah tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota secara objektif dan komprehensif, mencakup aspek kebijakan, kelembagaan, infrastruktur, aplikasi, dan perencanaan.

PeGI dilakukan untuk memperoleh pemetaan penyelenggaraan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di lingkungan instansi pemerintah serta mendorong percepatan Reformasi Birokrasi khususnya di instansi pemerintah pusat, dalam upaya pencapaian target nilai PeGI sebagai Prioritas Nasional Utama dari Kantor Staf Presiden (KSP). PeGI juga menjadi salah satu upaya penyebaran informasi dan rekomendasi terkait peningkatan peran TIK diantara instansi pemerintah dan menjadi langkah untuk mempermudah hubungan koordinasi dan keterpaduan implementasi *e-government* antar instansi atau satuan kerja instansi pemerintah. Hasil dari kegiatan PeGI adalah peta kondisi kesiapan penerapan *e-government* yang terbagi dalam empat kategori yaitu: sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Selain itu, juga disertakan rekomendasi perbaikan yang perlu dilakukan oleh masing-masing K/L/Pemda.

Pada tahun 2015 selain kegiatan asesmen dalam program PeGI juga dilakukan *workshop*

pendampingan peningkatan nilai PeGI terhadap 10% Kabupaten/Kota yang menjadi target peningkatan nilai indeks *e-government* menjadi 3,4 pada tahun 2019. Hal ini sebagai upaya mendorong percepatan pengembangan *e-government* di tingkat kabupaten/kota. Pada tahun 2015 ini nilai indeks *e-government* nasional adalah sebesar 2,8 (Baik).

Hasil PeGI untuk level Kementerian pada tahun 2015 adalah sebesar 2,7 (Baik) dengan peringkat pertama diraih oleh Kementerian Keuangan dengan nilai sebesar 3,67 (Sangat Baik). Sedangkan peringkat terendah diraih oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, dengan nilai sebesar 1,75 (Kurang).

Hasil PeGI untuk level Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK) pada tahun 2015 adalah sebesar 2,7 (Baik) dengan peringkat pertama diraih oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dengan nilai sebesar 3,36 (Baik). Sedangkan peringkat terendah diraih oleh Badan Keamanan Laut Republik Indonesia (BAKAMLA) dengan nilai sebesar 1,49 (Sangat Kurang).

Hasil PeGI untuk level Provinsi pada tahun 2015 adalah sebesar 2,50 dengan peringkat pertama diraih oleh Pemprov DKI Jakarta dengan nilai sebesar 3,39 (Baik). Sedangkan Pemprov Bengkulu ada di posisi terendah dengan nilai sebesar 1,54 (Kurang).