



Big Data di Era Industri 4.0

Praktisi : Nurul Aulia Sani, S.E, M.Si
Dosen : Siti Aisyah Nasution, S.E., M.Si.

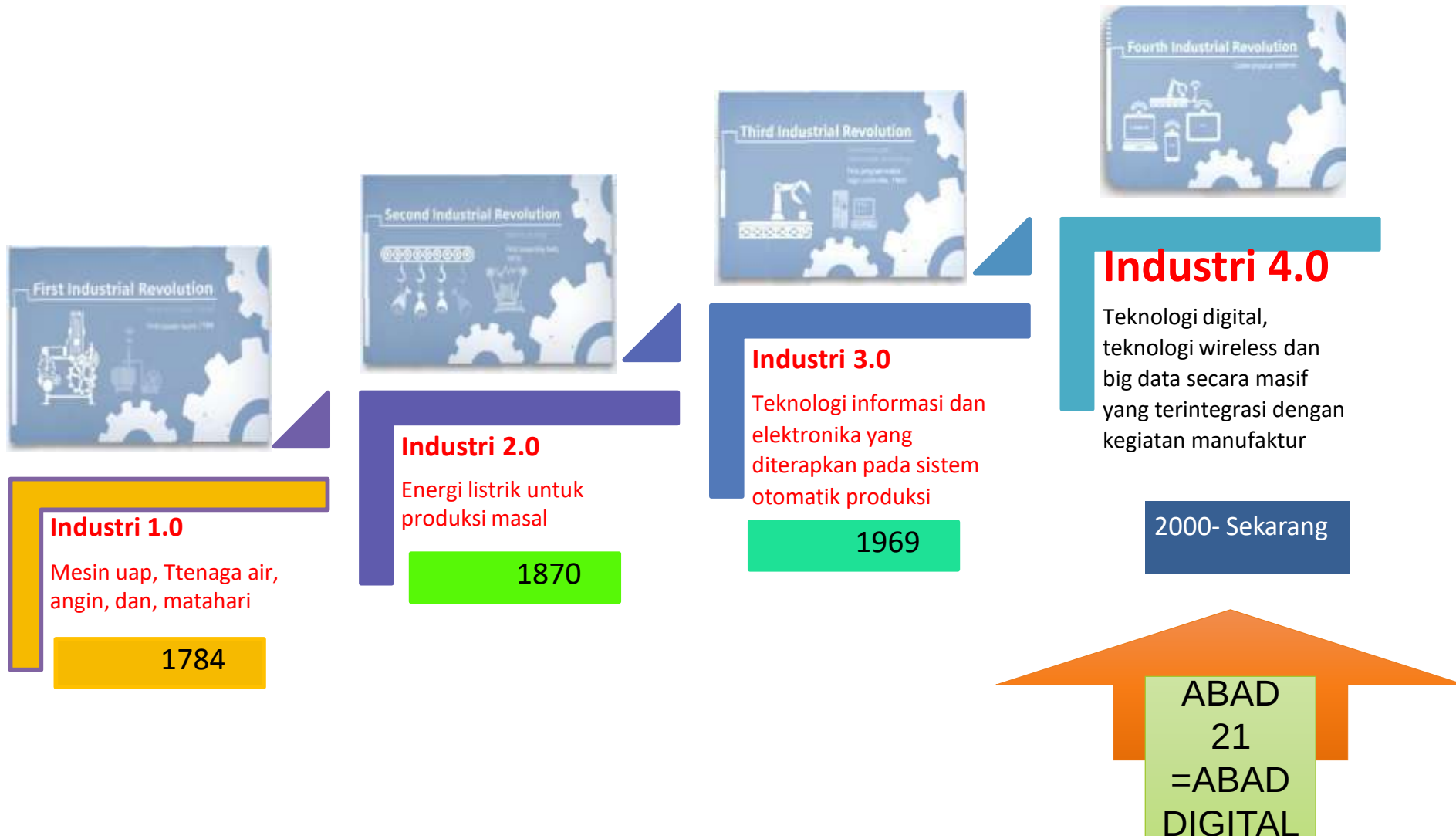
ABAD 21



Merupakan era digital, yang mendobrak cara pandang konvensional menjadi super-digital

Perilaku budaya kita menjadi limbung menghadapi perubahan yang begitu sangat cepat ini

4 TAHAP REVOLUSI INDUSTRI



INNOVATION

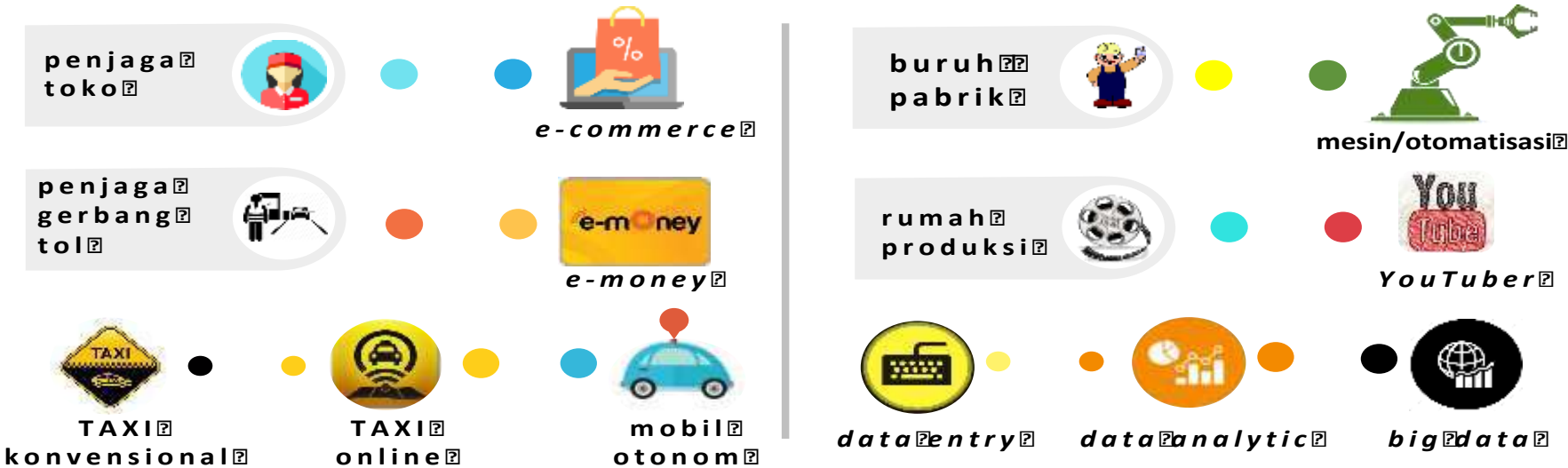
Hasil Inovasi Era Revolusi Industri 4.0

DAMPAK EKONOMI DIGITAL: TANTANGAN



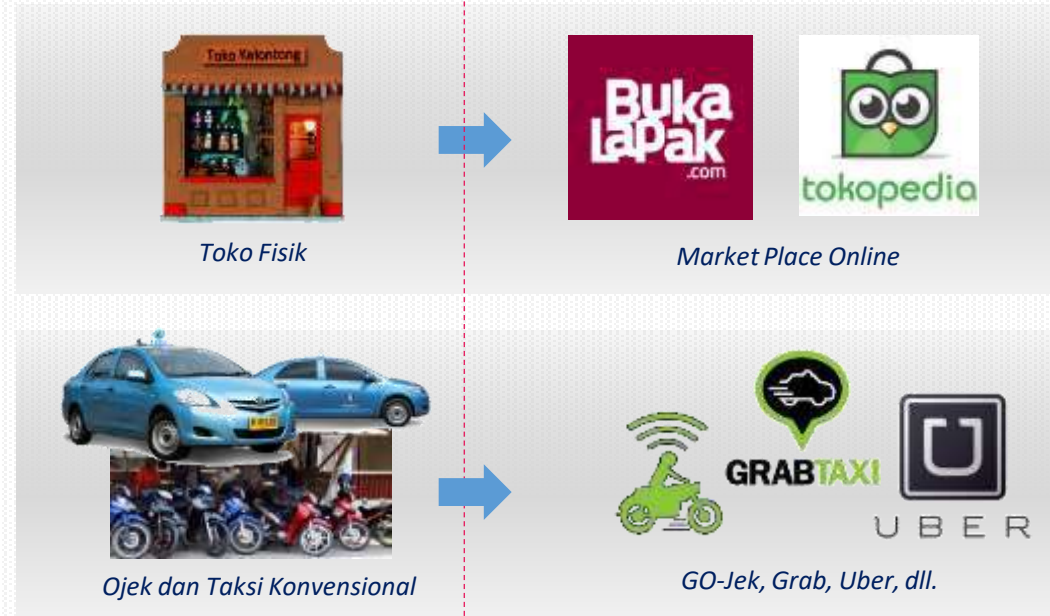
KEMENTERIAN KOORDINATOR
BIDANG PEREKONOMIAN
REPUBLIK INDONESIA

PENGANTIAN PERAN MANUSIA OLEH MESIN



Gejala-Gejala Transformasi *di* *Indonesia*

- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis *marketplace*.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-modanya berbasis online



Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak **(terdisrupsi)** dari arus era digitalisasi

DAMPAK DIGITALISASI



**APA JAWABAN &
JALAN KELUARNYA ?**

1. Teknologi digital telah merebut posisi manusia sebagai produsen budaya

2. Manusia merasa hidup dalam kekosongan makna

3. Tidak semua orang mampu menyelami hidup yang begitu cepat berubah

4. Fakta vs Fenomena Hyper Realitas



PERKEMBANGAN PESAT DUNIA MEDIA

- Di satu sisi media menjadi ujung tombak kemajuan
- Di sisi lain media menjadikan manusia sekadar sebagai komoditas
 - ➔ dapat diperjual-belikan, ditawarkan, ditukar, dan dipoles selayaknya barang baru (padahal stok lama).
- Kebudayaan berdiri di tengah zaman *post-truth* era
- Masa yang semakin susah mengais kebenaran sejati, kecuali berondongan informasi yang jauh dari jejak fakta objektif

DAMPAK PEMANFAATAN DIGITAL



KEMENTERIAN KOORDINATOR
BIDANG PEREKONOMIAN
REPUBLIK INDONESIA

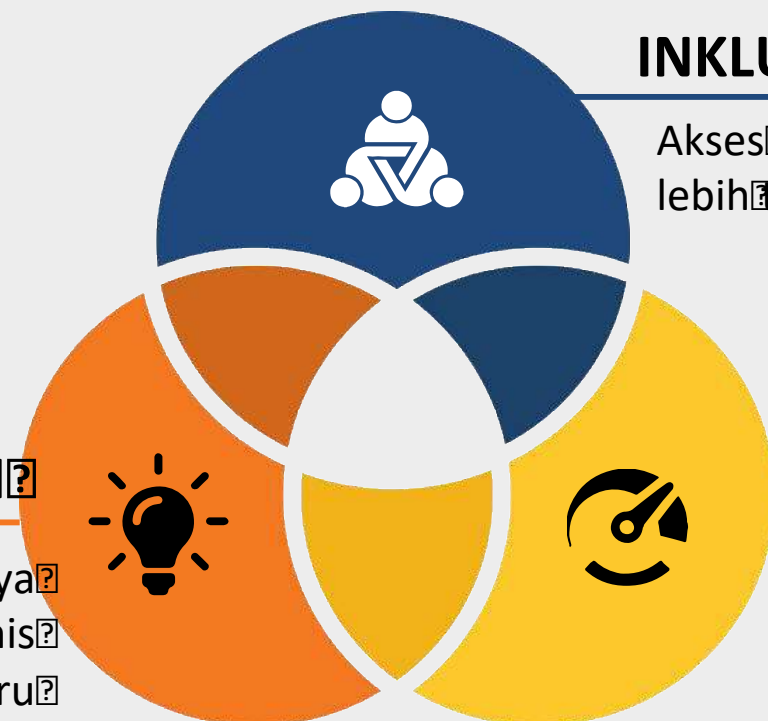


Perkembangan dan pemanfaatan digital sudah menjadi keniscayaan.



Di satu sisi, digital membawa manfaat dan membuka luas peluang bagi suatu negara untuk melakukan *leap-frog*. Di sisi lain, digital juga membawa tantangan akibat perubahan yang ditimbulkannya.

MANFAAT DIGITAL



INKLUSIVITAS

Akses layanan yang lebih terjangkau

INOVASI

Munculnya model bisnis baru

EFISIENSI

Layanan yang lebih cepat dan murah

TANTANGAN

DIGITAL CONTROL

Ekonomi digital yang mengendalikan masyarakat

INEQUALITY

Otomatisasi yang mengancam tenaga kerja

CONCENTRATION

Kompetisi yang tidak sehat

TRANSPORTASI: GO-JEK¹

14 bulan pertama
 (setelah launching)

+70 juta aplikasi
 ter-download

+100 juta order
 terselesaikan (15 juta
 order Go-Food)



Jumlah Driver

+250 ribu (Des 2015)
 600 (Des 2014)

125 Go-Food Partner

(80 Ribu adalah UKM)

Beroperasi di 25
 kota



Integrasi 17 bentuk bisnis dalam satu platform:

Transportasi, belanja, pengantaran makanan, kurir, jasa
 pembayaran, jasa tertentu (pijat, salon, cleaning, dll)

SOSIAL IMPACT

- 80 ribu driver pertama kali terkoneksi internet
- 250 ribu driver memiliki akun bank
- 83% driver merasa hidupnya lebih sejahtera
- Pendapatan driver meningkat 10% setelah bergabung Go-Jek
- Pendapatan UKM (Partner Go-Food) meningkat 10-20%

Go-Jek turut berkontribusi dalam pengurangan angka
 pengangguran (6,18% menjadi 5,61%)³

MARKETPLACE: TOKOPEDIA¹

+1 juta merchant
 (2900 kecamatan
 di Indonesia)

+5 juta
 transaksi
 per bulan

+20 juta produk
 terjual ke 5600 kecamatan
 di Indonesia



SOSIAL IMPACT

- Efisiensi logistik (memotong jalur distribusi/tengkulak)
- Mendorong inklusi keuangan & kerjasama dengan Bank dan Fintech untuk memberikan pinjaman kepada merchant
- Merchant yang bergabung menciptakan lapangan kerja baru di sekitarnya

MARKETPLACE: REGOPANTES⁴



854 Petani terakses

4525 Konsumen

+5000 aplikasi
 ter-download

SOSIAL IMPACT

- Mempertemukan petani langsung dengan konsumen
- Meningkatkan kesejahteraan petani (harga meningkat 2-3 kali lipat)
- Petani terkoneksi dengan internet
- Petani memiliki akun bank: kesempatan kredit produksi tani, diantaranya KUR BNI

Solusi

GEN-RI 4.0

General Education + Kompetensi Revolusi Industri 4.0

Diimplementasikan dalam semua mata kuliah, menjadi bagian **General Education** yang harus dikuasai mahasiswa.

HYBRID/ BLENDED LEARNING

