

**MAMAN RAHMAWAN**

Kepala Sub Direktorat Informasi dan Pengolahan Data

## PDB EKRAF



PDB EKRAF 2017

**Rp 989 T**

SHARE PDB EKRAF TERHADAP NASIONAL

**7,28 %**

KENAIKAN PDB EKRAF 2016 - 2017

**5,06 %**

## TENAGA KERJA EKRAF



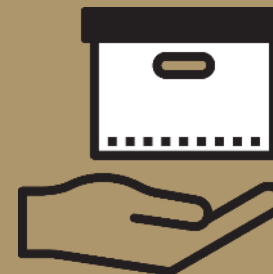
TENAGA KERJA EKRAF 2017

**17,7 JUTA Jiwa**

SHARE TENAGA KERJA EKRAF

**14,61 %**

## EKSPOR EKRAF



EKSPOR EKRAF 2017

**\$ 19,8 M**

KONTRIBUSI EKSPOR EKRAF

**12,94 %**

Ekonomi  
di Indonesia  
didominasi  
oleh  
3 Subsektor

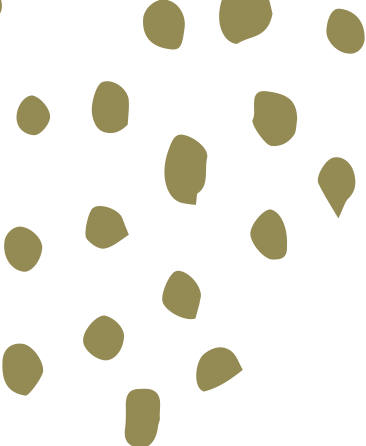
## BAGAIMANA KONTRIBUSI PDB EKONOMI KREATIF 2016 MENURUT SUBSEKTOR



## PERTUMBUHAN PESAT 4 SUBSEKTOR



Empat Subsektor tersebut sangat potensial karena pada tahun 2016 pertumbuhannya sangat pesat



# STATISTIK DATA SUBSEKTOR APLIKASI DAN GAME DEVELOPER



**44.733**

Jumlah Tenaga kerja  
Subsektor (Aplikasi  
dan)  
game developer

Nilai PDB Subsektor Aplikasi dan  
Game Developer

**1,93%**

**74,65%**

Mayoritas pelaku usaha  
berjenis kelamin Laki-  
Laki

Unit Usaha  
Ekonomi Kreatif

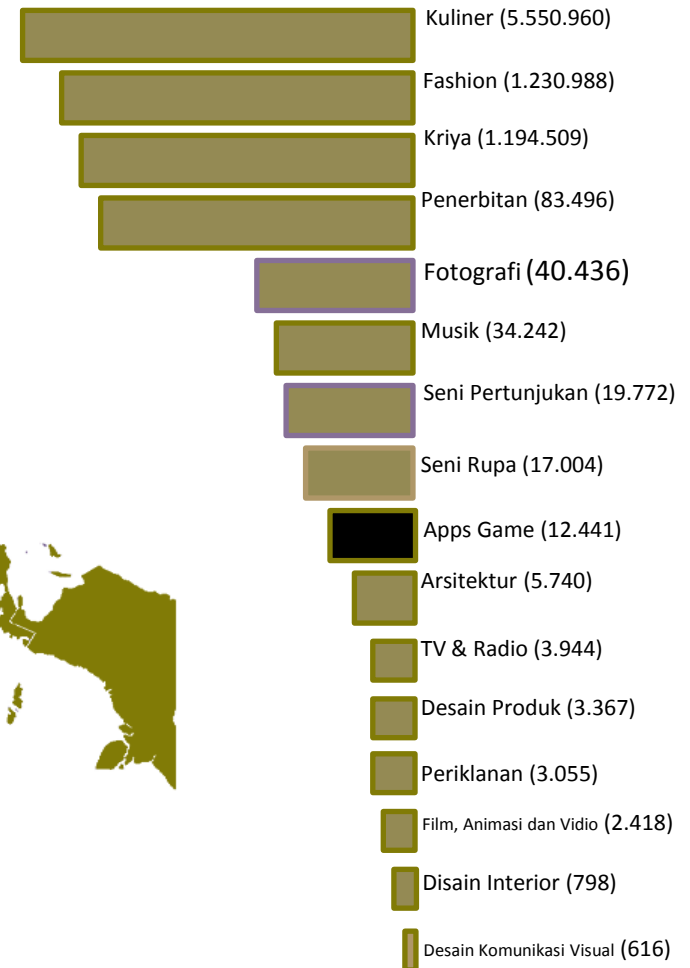
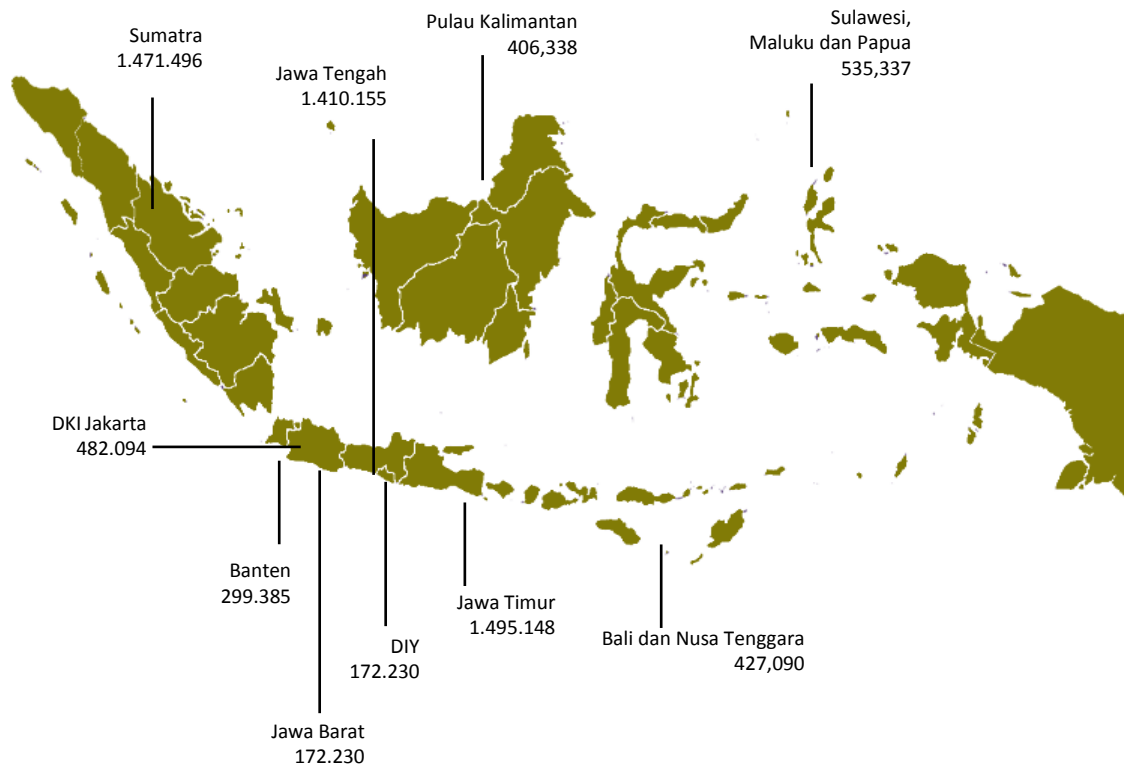
**12.441**

Kontribusi subsektor (Aplikasi dan) Game Developer pada Tahun 2017 adalah sebesar 19.115,1 Miliar Rupiah atau setara 1,93% terhadap PDB Ekraf Nasional. Nilai ini meningkat sebesar 0,07% dibandingkan kontribusi tahun sebelumnya yaitu 17.143,7 Miliar Rupiah atau setara 1,86%.

Sumber: BPS (2017)

Total Jumlah Usaha

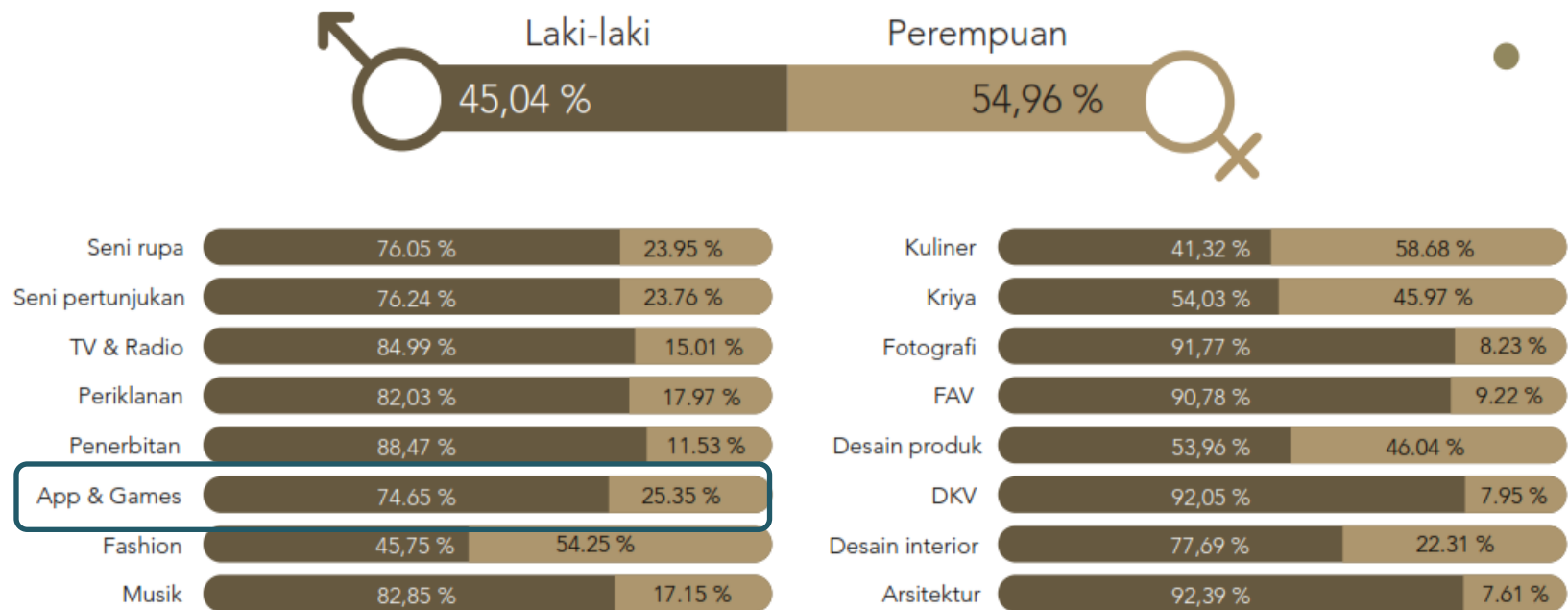
8.203.826



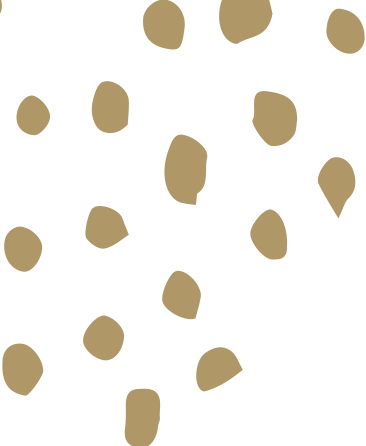
# ANALISIS PROFIL EKONOMI KREATIF

## HASIL SURVEI EKONOMI TAHUN 2016

### PENGUSAHA EKONOMI KREATIF BERDASARKAN GENDER



Pengusaha ekonomi kreatif secara keseluruhan didominasi oleh pengusaha perempuan (54,96%) khususnya di subsektor Kuliner (58,68%) dan Fashion (54,25%), sedangkan di subsektor lain didominasi oleh pengusaha Laki-Laki.



# SEPUTAR DATA DIGITAL INDONESIA

**355,5 M** Jumlah Pengguna Jaringan Telekomunikasi Selular

**150 M**

Jumlah Pengguna Internet

Jumlah Pengguna Aktif Sosial Media

**150 M**

**150 M**

Jumlah Pengguna Internet yang melakukan transaksi e-Commerce

**142,8 M** Jumlah Pengguna Internet yang Mengakses Melalui Mobile Device

# Database Startups Indonesia

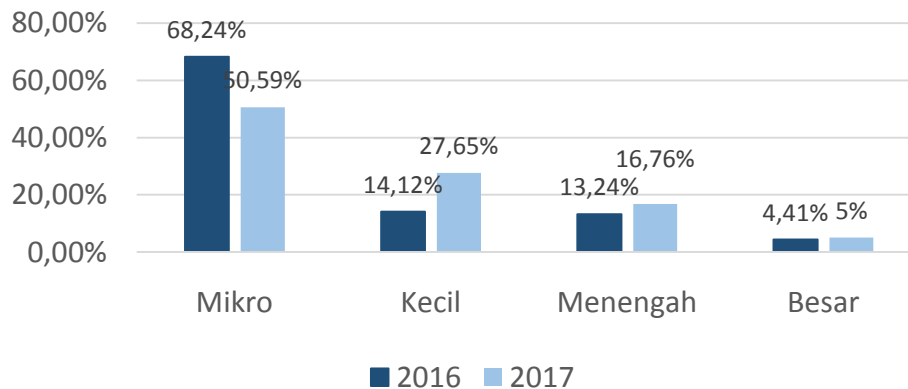
Total : **992 Startup Business**  
(2018)



## Business Fields



## Business Scale Growth



## Labor Absorption





# Startups Unicorn Indonesia

Sumber: foto istimewa

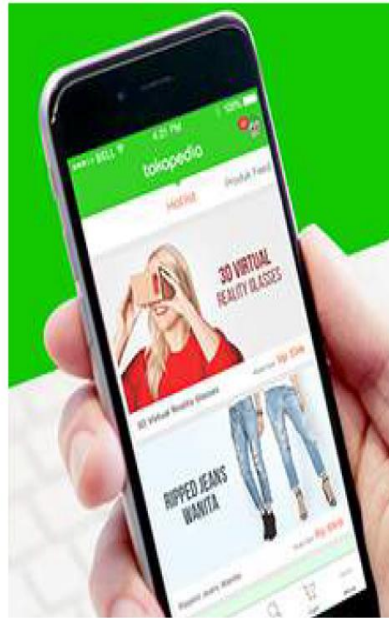


**GOJEK**

---

Estimasi Valuasi (Mei 2018):  
US\$ 5 miliar (Rp 69,4 triliun)

---



**tokopedia**

---

Estimasi Valuasi (Mei 2018):  
US\$ 1,062 miliar (Rp 15 triliun)

---



**traveloka**

---

Estimasi Valuasi (Mei 2018):  
US\$ 2 miliar (Rp 28 triliun)

---



**BUKALAPAK**

---

Estimasi Valuasi (Mei 2018):  
US\$ 1 miliar (Rp 14 triliun)

---

# Bisma

BEKRAF INFORMATION SYSTEM  
IN MOBILE APPLICATION

Bekraf Information System in Mobile Application atau BISMA adalah aplikasi informasi kreatif berbasis web yang dikembangkan Badan Ekonomi Kreatif untuk memajukan Usaha Kreatif di Indonesia



### Be Updated

Informasi dan agenda terkini seputar dunia Kreatif Indonesia.



### Be Supported

Usaha Kreatif Anda menjadi prioritas penerima bantuan investasi dan program BEKRAF.



### Be Integrated

Usaha Kreatif Anda terintegrasi dalam sistem database Bekraf, sekaligus terhubung dengan jejaring Usaha Kreatif dan investor terbesar di Indonesia.



### Be Engaged

Usaha Kreatif bisa terlibat langsung memberi masukan via survey untuk membuat kebijakan signifikan bagi pengembangan industri kreatif di Indonesia.



### Be Marketed

Tersedia etalase untuk memasarkan usaha kreatif sekaligus mempertemukan Anda dengan investor.



# Bisma

BEKRAF INFORMATION SYSTEM  
IN MOBILE APPLICATION

## 16 Subsektor Dalam Ekonomi Kreatif yang Dapat Bergabung Dengan BISMA



Arsitektur



Desain Interior



DKV



Desain  
Produk



Film, Animasi  
Video



Fotografi



Musik



Fesyen



App &  
Games



Penerbitan



Periklanan



TV & Radio



Kriya



Kuliner



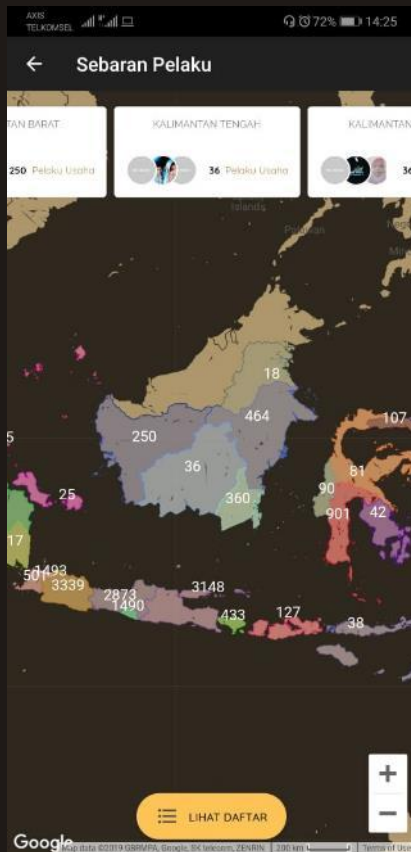
Seni  
Pertunjukan



Seni Rupa

# FITUR-FITUR YANG ADA DI BISMA

## Sebaran Pelaku



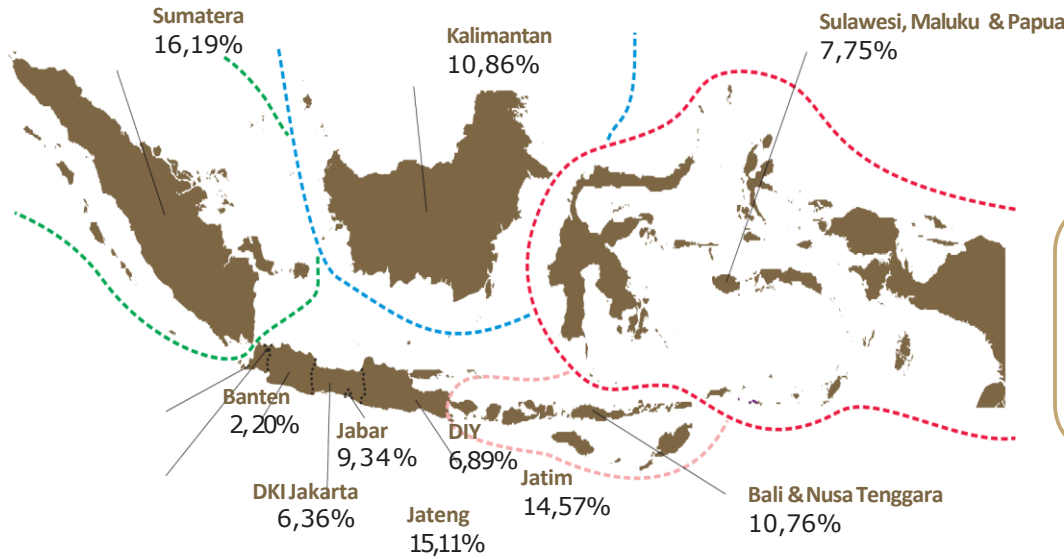
## Agenda Kreatif

## Produk Kreatif

## Survey

# Persentase Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif Subsektor Aplikasi dan Game Developer pada Aplikasi BISMA

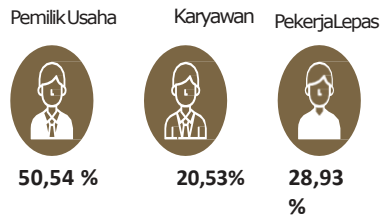
Berdasarkan Persebaran Provinsi Di Indonesia



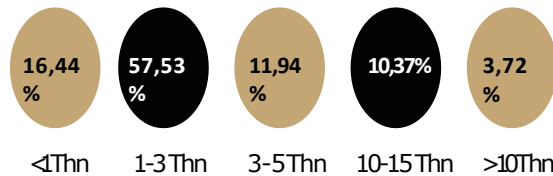
Total Pelaku Ekonomi Kreatif Subsektor Aplikasi dan Game Developer Terdaftar Pada BISMA

**33.114**

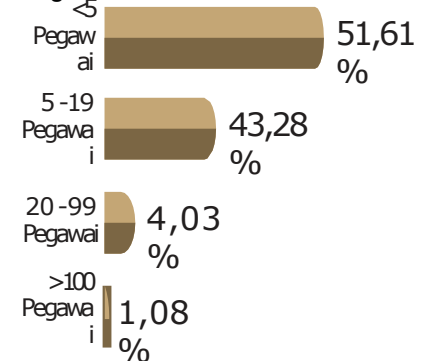
## Berdasarkan Status Usaha



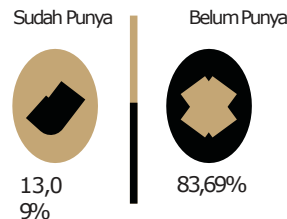
## Berdasarkan Lama Usaha Berdiri



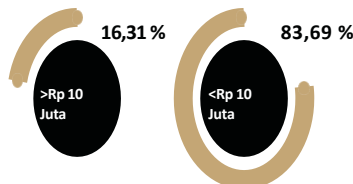
## Berdasarkan Jumlah Pegawai



## Berdasarkan Status HKI



## Berdasarkan Pendapatan Per Bulan



\*Data update per-31 Juli 2019



# Pendukung Pemasaran Internasional Pada Event SXSW

2018

## 9 Delegates

2019

## 10 Delegates

Seruniaudio . Kata.ai .  
Mycotech . Saft7robotics .  
Squiline . Vestifarm . Digital  
Happiness . Minikino .  
TelkomselNextDev .

Ars .Dicoding . Knox .  
Mtarget . Nodeflux .  
Noore . TeleCTG . Opini .  
Hello Dangdut . Dhira  
Bongs

INDONESIA



# GO STARTUP INDONESIA

ACCELERATING STARTUP ECOSYSTEM

**GoStartup Indonesia** adalah Program yang ditunjukan untuk membangun dan memperkuat ekosistem *startup* Indonesia. Tujuan utama dari program ini adalah meningkatkan status para *startup* binaan dari tahap *Development* menjadi *Scaling Up*

Pada tahun 2018 Go Stratup Indonesia Championship dilaksanakan di 7 Kota (Medan, Batam, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Denpasar)  
1.162 Peserta  
214 Startup  
84 Pitching

GSI Final Scale Con dilaksanakan di Jakarta dengan diikuti oleh 16 Startup Terbaik dari 7 Kota di atas.

## Pemenang

1. Garda Pangan
2. Medis Online Indonesia (MOI)
3. Semantic







**Coding Mum**

where cool mum meets code

**2018**

1. Batam
2. Palembang
3. Bandar Lampung
4. Depok
5. Semarang
6. Pontianak
7. Samarinda
8. Manado
9. Kendari
10. Jayapura

1. Kuala Lumpur
2. Hongkong

1. Jakarta
2. Bandung
3. Surabaya

**2017**

1. Aceh
2. Medan
3. Belitung
4. Jakarta
5. Bekasi
6. Tulung Agung
7. Yogyakarta
8. Denpasar

1. Kuala Lumpur
2. Singapura
3. Hongkong

**2016**

1. Jakarta
2. Bogor
3. Bandung
4. Surabaya
5. Malang
6. Makassar

**LOKASI**

Coding Mum

Coding Mum Luar Negeri

Coding Mum Disabilitas

Persentase Lulusan  
Coding Mum

64,3%

Tahun  
2016

100%

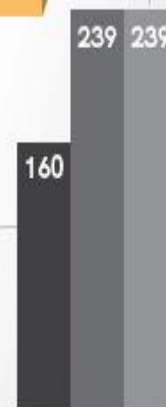
Tahun  
2017

64,5%

Tahun  
2018



Tahun 2016



Tahun 2017



Tahun 2018

Data Jumlah Pengajar, Peserta dan  
Lulusan Coding Mum (orang)



## BEKRAF GAME PRIME

- Pada tahun 2019, berlangsung pada tanggal 13-14 Juli 2019
- Selain eksebisi juga ada kompetisi esports Mobile Legend
- Total Pengunjung = 23.472
- Jumlah Tenant Booth = 50

## PIALA PR SIDEN PORT 2019

- Dilaksanakan pada Bulan Januari – Maret 2019 di 8 Kota
- Diikuti oleh 3.572 Tim
- Kerjasama antara Kantor Staf Presiden, KemKominfo, Kemenpora, Bekraf dan IESPL







## BEKRAF DEVELOPER DAY 2016-2018

- Total Pelaksanaan di 21 Kota selama 2016-2018 dan dihadiri oleh 14.844 Peserta
- Diikuti pula oleh 2.202 Startups Aplikasi/Game

## BEKRAF FOR PRE START UP (BEK-UP)

Total Pelaksanaan di 30 Kota selama 2016-2018 dan telah memfasilitasi sebanyak 190 Pre Startup



**[bit.ly/kuesioner\\_bekraf](http://bit.ly/kuesioner_bekraf)**

*Terima Kasih*

<https://bisma.bekraf.go.id/>



Available on the  
**App Store**



Get it on  
**Google play**