

KEBIJAKAN SEKTOR BISNIS DAN PAJAK DALAM ERA BISNIS DIGITAL (ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0)

Oleh:

Dr. Urip Santoso, Drs., S.E., M.M., Ak., CA

**Dosen Jurusan Administrasi Bisnis
Universitas Katolik Parahyangan/UNPAR**

DISAMPAIKAN PADA

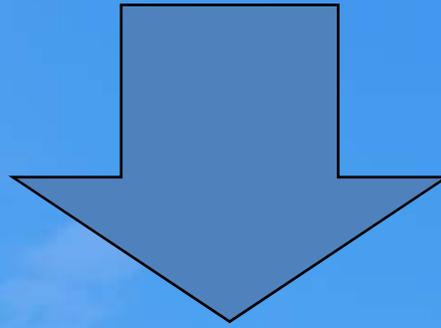
Seminar Nasional Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAM I:

**"Masa Depan Bisnis Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0 Ditinjau dari
Kebijakan Sektor Publik, Bisnis dan Perpajakan"**

JAKARTA

9 DESEMBER 2018

ERA 4.0



Revolusi Industri 4.0

WOOOW

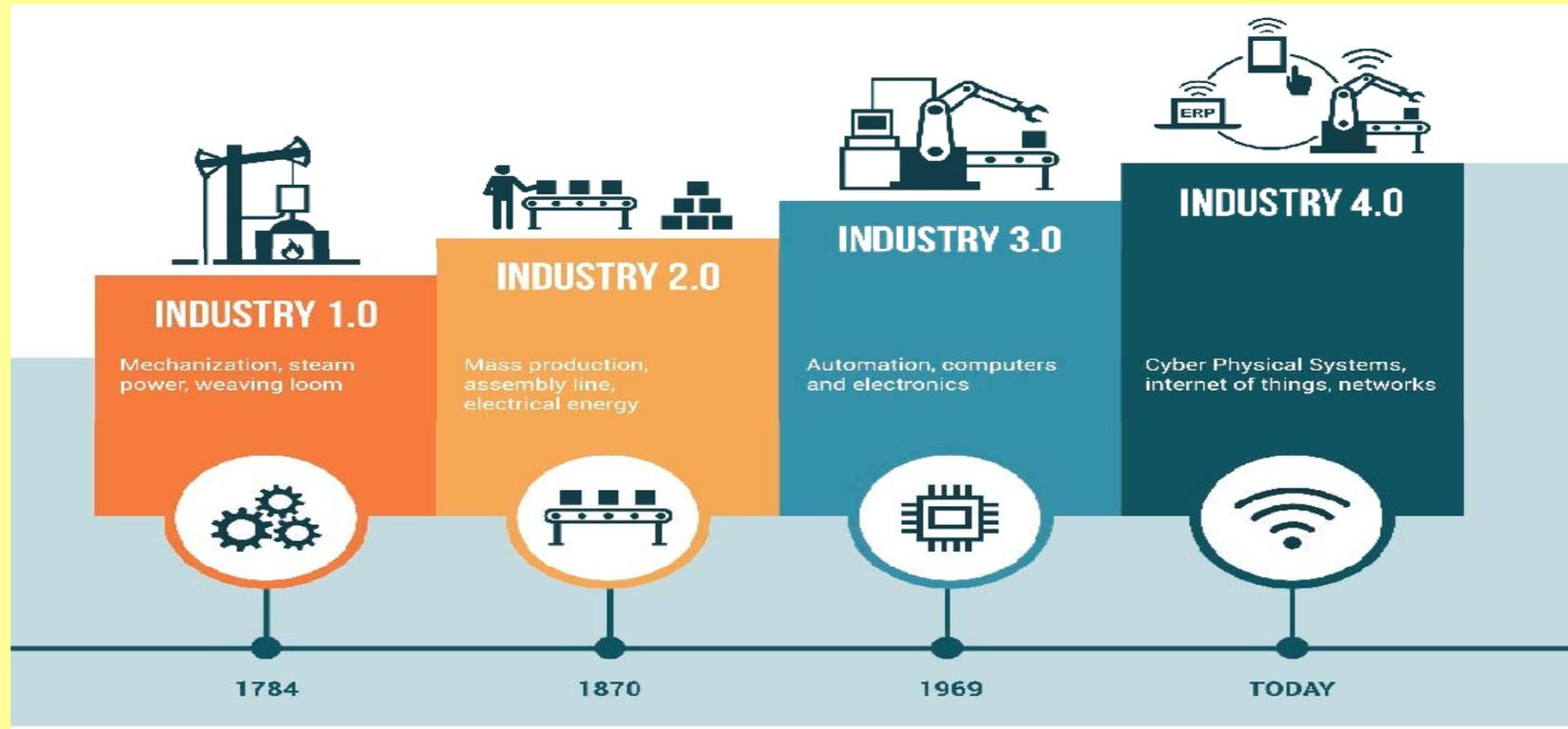
MENGERIKAN KALI



GAK USAH TAKUT BRO n SIS



INILAH PERJALANANNYA "BRO n SIS"



lusi industri generasi keempat ini ditandai dengan kemunculan komputer robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk mengoptimalkan fungsi otak (Klaus Schwab, Founder dan Executive Chairman of the World economic Forum).

www.kompasiana.com.diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

KILAS BALIK DARI PERJALANAN REVOLUSI INDUSTRI PERTAMA SAMPAI KEEMPAT:

- **Industri 1. (1784) : Penggunaan mesin Uap**
- **Industri 2. (1870) : Mesin Produksi Massal Tenaga Listrik/BBM**
- **Industri 3 (1969) : Teknologi Informasi & Mesin Otomasi**
- **Industri 4 (2011) : Mesin terintegrasi internet**

<https://www.kompasiana.com>.diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

PERKEMBANGAN REOLUSI INDUSTRI:

1. Revolusi Industri abad ke-18 → kemunculan mesin uap
2. **(1870)** Kemunculan pembangkit tenaga listrik dan motor pembakaran dalam (*combustionchamber*) → pesawat telepon, mobil, pesawat terbang, dll yang mengubah wajah dunia secara signifikan.
3. **(1969)** Revolusi industri generasi ketiga → teknologi digital dan internet.
4. **(2011)** Revolusi industri generasi keempat → *disruptive technology* [Bukan ukuran perusahaan tetapi kelincahan perusahaan (Uber, Airbnb, Gojek dll)]
(<http://id.beritasatu.com>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.03)

Revolusi industri generasi keempat ini ditandai dengan kemunculan superkomputer, robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otak. (Klaus Schwab, <http://id.beritasatu.com>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.03)

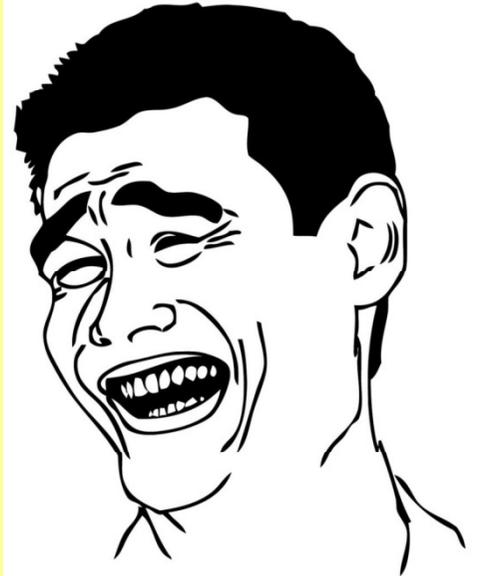
Teknologi canggih tersebut termasuk kecerdasan buatan, perdagangan elektronik, data raksasa, teknologi finansial, ekonomi berbagi, hingga penggunaan robot.

Istilah industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada Hannover Fair 2011 yang ditandai dengan revolusi digital.

- Keraguan datang dari para pekerja, para ilmuwan, mereka ingin memberikan pandangan apakah dampak dari kedatangan teknologi digital pada pabrik-pabrik memang memberi janji peningkatan produktivitas.
- Dari hasil Studi Boston Consulting Group (September 2015) tentang dampak industri 4.0 terhadap perekonomian Jerman pada 2025, ternyata "hanya" akan terjadi penambahan pertumbuhan ekonomi 1 persen selama lebih dari satu dasawarsa.

(<https://www.kompasiana.com>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

Haa.haaa...haaaa



Bagaimana di Indonesia?

MARI KITA SIKAPI → JANGAN TAKUT Bro n Sis

Modal Indonesia yang dapat diandalkan adalah jumlah penduduknya yang mencapai 260 juta . Dari sekian banyak penduduk itu ada sekitar 160 juta jumlah penduduk yang berusia produktif yaitu 14-64 tahun. Diharapkan bonus demografi ini jadi berkah tersendiri bagi Indonesia menghadapi revolusi industri.

(<https://www.kompasiana.com>,diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

Airlangga Hartarto:

- **Untuk penerapan awal Industri 4.0, Indonesia akan berfokus pada lima sektor manufaktur, yaitu industri makanan dan minuman, industri tekstil dan pakaian, industri otomotif, industri kimia, serta industri elektronik.**
- **Industri manufaktur akan berkontribusi sebesar 21-26% terhadap PDB pada tahun 2030.**
- **"Implementasi Making Indonesia 4.0 yang sukses akan mampu mendorong pertumbuhan PDB riil sebesar 1-2% per tahun, sehingga pertumbuhan PDB per tahun akan naik dari baseline sebesar 5% menjadi 6-7% pada periode tahun 2018-2030,"**

<https://finance.detik.com> ,diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

JADI, APAKAH INDUSTRI 4.0 MERUPAKAN PELUANG ATAU ANCAMAN?

- **Bagaimana proses ini kelak akan berujung, antisipasi untuk semakin membangun modal manusia (human capital) untuk mengiringi laju pembangunan infrastruktur di Indonesia menjadi kian menemukan konteks dan prioritasnya.**
- **Industri 4.0 memang tidak sampai mengenyahkan seluruh penggunaan tenaga kerja. Namun, hanya mereka yang berkualifikasi tertentu yang bisa bertahan di sektor manufaktur. Lainnya akan diserap sektor nonmanufaktur dan sektor informal.** (<https://www.kompasiana.com>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)

**YANG JELAS
MEMERLUKAN → TENAGA
PROFESIONAL**

APA ITU BISNIS

Griffin, Ricky W. & Ronald J.Ebert (2002:5):

BUSINESS: - AN ORGANIZATION THAT PROVIDES GOODS OR SERVICES TO EARN PROFITS,

SEDANGKAN PROFITS DIDEFINISIKAN THE DIFFERENCE BETWEEN A BUSINESS'S REVENUES AND ITS EXPENSES.

APA ITU DIGITAL BISNIS

DIGITAL BISNIS PADA HAKEKATNYA SAMA DENGAN DIGITAL EKONOMI.

Digital Economy sebagai Peluang

Teknologi digital merupakan dasar bagi berkembangnya ekonomi digital.

Secara umum ekonomi digital diartikan sebagai aktivitas ekonomi yang mendunia, berupa keterbukaan akses terhadap barang dan jasa, di mana jejaring informasi dan pengetahuan menjadi faktor produksi utama, melalui pemanfaatan teknologi digital; atau secara ringkas dapat disebut sebagai ekonomi berbasis digital (British Computer Society, 2014; House of Commons, 2016; G20 DETF, 2016; Rouse, 2106; OUP, 2017, dalam Bukht dan Hiks, 2017). (Nia Juliawati, 2018).

Jenis-Jenis Transaksi Ekonomi Digital



E-Commerce



Payment Services



Apps Store



Online Ads



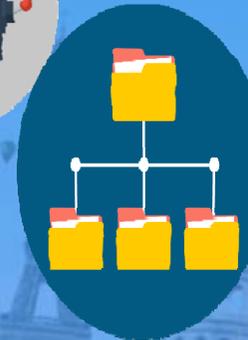
Cloud Computing



Virtual Currencies



Participatory Networking Platform



3D Printing

Ekonomi digital bukan merupakan sektor terpisah dari sektor ekonomi pada umumnya. Selama ini penggunaan kata “digital” seolah menganjurkan adanya suatu perbedaan. Sebenarnya, setiap ekonomi “nyata” telah berkembang menjadi “digital” dalam derajat tertentu.

B. Bawono Kristiaji, SE., MSE., M.Sc.IBT, ADIT, DDTC 15 Nov 2018

Indonesia, Potensi Ekonomi Digital

Pada Forum APEC, Presiden Joko Widodo Bahas Industri Digital

PORT MORESBY, (PR).-

Indonesia diperkirakan akan menjadi kekuatan ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara pada 2020. Hal itu dilihat dari jumlah pengguna internet dan telepon pintar yang terus meningkat.

Presiden Joko Widodo menjelaskan, di Indonesia pada tahun 2017 tercatat ada 132,7 juta pengguna internet dan 92 juta pengguna telepon pintar sehingga pemerintah harus terus menyelesaikan pembangunan infrastruktur digital dengan penambahan serat optik Palapa Ring dan penataan spektrum frekuensi untuk menyediakan akses digital yang terjangkau bagi masyarakat.

Selain itu, Indonesia akan terus mengimplementasikan Peta Jalan Kebijakan E-Commerce untuk mendukung pengembangan *e-commerce* sebanyak 17 persen dan mencetak 1.000 *technopreneur* pada 2020.



DAMID GRAY/REUTERS
PRESIDEN Joko Widodo disambut Perdana Menteri Papua Nugini Peter O'Neill saat menghadiri KTT APEC di Port Moresby, Sabtu (17/11/2018). Dalam pertemuan tersebut, Presiden Joko Widodo menyampaikan bahwa Indonesia diperkirakan akan menjadi kekuatan ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara pada 2020.*

Ekonomi Digital Berjalan Supercepat

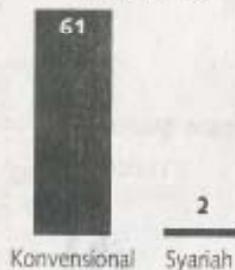
Ekonomi digital berkembang cepat di Indonesia. Tahun ini, valuasi ekonomi digital Indonesia menyentuh angka US\$ 27 miliar dan diproyeksikan mencapai US\$ 100 miliar pada 2025 nanti.

Perkembangan Industri Tekfin P2P Lending

Penyaluran Pinjaman	
Des 2016	Rp 284,15 miliar
Des 2017	Rp 2,5 triliun
Ags 2018	Rp 10 triliun

Jumlah Perusahaan Tekfin Terdaftar

Per Juni 2018



Nilai Penjualan B2C E-Commerce di Indonesia

2015	4,61
2016	5,65
2017	6,96
2018	8,5*
2019	10,35*
2020	12,39*
2021	14,47*

Keterangan: *Proyeksi, dalam US\$ miliar, Sumber: Statista

Jumlah Tekfin Tak Berizin

Per Juli 2018

227 entitas

Sumber: OJK, riset KONTAN

Fintech Terdaftar

- Dana Mapan
- Aktvaku
- Danakini
- Finmas
- Rupiah Plus
- Tokomodal
- Indodana
- Kredivo
- Mekar.id
- PinjamanGo
- internak.id
- Kredit Pintar
- Kredito
- Crowde
- PinjamGam-pang
- TaniFund
- Danain
- Indofund.id
- SGPIndonesia
- KreditPro
- Avantee
- Do-it
- RupiahCepat
- Danarupiah
- Danabijak
- Cashcepat
- Danalaut
- Danasyariah
- Telefin
- Modalakyat
- Kawancicil
- SandersOne
- Stop Solution
- Kreditcepat
- Uangme
- Pinjam Duit
- Pinjam Yuk
- Pinjam Modal
- Julo
- Easy Cash
- Maucash
- RupiahOne
- Pohon Dana
- Dana Cita
- Danadidik
- TrustIQ
- Danain
- Pinduit
- Pinjam

Sumber: OJK

Google harus gerak

Sementara Direktur Pengaturan Perizinan dan Pengawasan Fintech OJK Hendrikus Passagi justru mempertanyakan standar prosedur yang ditetapkan Google Indonesia kenapa masih memberikan tempat bagi fintech ilegal.

Maka itu ia meminta Google Indonesia untuk memperbaiki standar prosedur dan selektif menentukan siapa saja aplikasi serta situs yang bisa beredar. **Hingga kini, setidaknya, ada 341 perusahaan fintech yang mengalami pemblokiran situs karena tidak mengantongi izin dari regulator.** ■

SUMBER: KONTAN 19 NOVEMBER 2018, HAL 24

SUMBER: KONTAN 6 DERSEMBER 2018, HAL 14

Secara umum potensi "online e-commerce" Indonesia hingga tahun 2020 sangat tinggi, dengan nilai total diprediksi segera menembus 1.500 triliun

Proyeksi nilai pasar e-commerce Indonesia (dalam triliun rupiah)



Prediksi McKinsey terhadap penetrasi pembeli online terhadap jumlah pengguna internet



Nilai Transaksi di beberapa platform e-commerce tahun 2017 (dalam triliun rupiah)



Estimasi ahli Sharma Vision

"Aturan tersebut diundangkan tanggal 10 September 2018 dan berlaku 30 hari sejak diundangkan. Ini tertuang dalam PMK (Peraturan Menteri Keuangan) Nomor 112 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas PMK 182 Tahun 2016 tentang Ketentuan Impor Barang Kiriman," ujarnya, di Jakarta, Senin (17/9/2018).

Referensi: Laporan McKinsey & Co. (2017) dan berbagai sumber Agustus 2018

Barang "E-Commerce"

Sekitar 93% Barang yang Dijual di "E-Commerce" Adalah

Direktur Jenderal Bea dan Cukai Heru Pambodi mengatakan, importir juga akan dikenakan pajak pertambahan nilai (PPN) atas impor sebesar 10% serta Pajak Penghasilan impor sebesar 10% untuk yang memiliki NPWP dan 20% bagi yang tidak memilikinya.

Apalagi, Ketua Kamar Dagang dan Industri (Kadin) Indonesia Rosan Roeslani sebelumnya menyatakan, baru 6%-7% saja produk yang dijual di e-commerce merupakan produksi UMKM lokal. Sisanya, yaitu 93%, merupakan produk yang berasal dari impor.

Industri Domestik Mesti Diperkuat

Sebanyak 95 bidang usaha sudah dikeluarkan dari daftar negatif investasi. Langkah ini diharapkan tidak mematikan industri domestik.

Dari 54 bidang usaha yang dikeluarkan dari DNI 2018, sebelumnya empat bidang usaha dicadangkan untuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dan koperasi. Empat bidang usaha itu adalah industri penguapan dan pembersihan umbi-umbian, percetakan kain, pembuatan kain rajut, khususnya renda, serta warung internet. Selain itu, sektor perdagangan eceran melalui pemesanan pos dan internet direlaksasi dari persyaratan kemitraan.

Adapun perihal lampiran III, pemerintah mengubahnya untuk memperjelas aturan kemitraan. Bidang usaha untuk kemitraan dibagi tiga, yaitu bidang pertanian, bidang yang dicadangkan untuk UMKM dan koperasi, serta bidang yang terbuka dengan persyaratan.

"Jadi, tidak benar kalau semua bidang UKM dibuka untuk asing," kata Darmin.

KELEMAHANNYA

Indonesia Kekurangan Talenta Sektor Digital

BANDUNG, (PR).-

Pesatnya pertumbuhan *startup* membuat Indonesia kekurangan talenta di sektor digital. Kebutuhannya diprediksi mencapai lebih dari satu juta orang, sedangkan pasokannya hanya sekitar 4.800 orang per tahun.

Demikian diungkapkan Deputy Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Hari Sungkari, pada Bekraf Developer Conference (BDC) di Bandung, Minggu (2/12/2018). Jumlah 4.800 orang tersebut, menurut dia, adalah total lulusan perguruan tinggi dan pendidikan formal jurusan teknologi informasi (TI) di Indonesia.

"Dari 4.800 lulusan itu juga belum tentu semuanya memiliki *skill* yang dibutuhkan industri. Banyak di antara mereka yang lulus tanpa memiliki kemampuan TI yang mumpuni," katanya.

SUMBER: PR 5 DESEMBER 2018 HAL 18

kondisi nyata

INDUSTRI DIGITAL

Korporasi Berburu Talenta Unggul

Banyak perusahaan teknologi memburu talenta-talenta unggul di berbagai belahan dunia.

Banyak perusahaan teknologi memburu talenta-talenta unggul di berbagai belahan dunia. Mereka juga berburu di beberapa kota di Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta.

Salah satu eksekutif di usaha rintisan menuturkan bahwa perusahaan-perusahaan teknologi dari Singapura dan Malaysia mulai mendirikan cabang di Yogyakarta karena mereka ingin merekrut talenta-talenta di kota itu. Ia juga menuturkan, tak sedikit anak muda di kota itu kini bergaji hingga Rp 20 juta meski belum lama memasuki pasar kerja. Mereka juga mudah berpindah-pindah dari satu perusahaan ke perusahaan lain.

SUMBER: KOMPAS, 24 NOVEMBER 2018 HAL 17

DALAM PENGELOLAAN ORGANISASI BISNIS ADA FUNGSI-FUNGSI YANG MINIMAL HARUS ADA :

- FUNGSI OPERASI**
- FUNGSI PEMASARAN**
- FUNGSI AKUNTANSI DAN KEUANGAN**
- FUNGSI PENGELOLAAN SUMBER DAYA MANUSIA.**



UNTUK MENJAWAB KEBUTUHAN LINGKUNGAN YANG SELALU BERUBAH, MAKA DIPERLUKAN **PEBISNIS** YANG MAMPU MENGELOLA FUNGSI-FUNGSI BISNIS, BERFIKIR DAN BERTINDAK KREATIF SERTA INOVATIF **"CEPAT"** PADA BIDANG-BIDANG YAITU:

1. **BIDANG KEUANGAN**
2. **BIDANG PEMASARAN**
3. **BIDANG SDM**
4. **BIDANG OPERASI**
5. **BIDANG PENUNJANG 1 S/D 4**

MENGAPA?

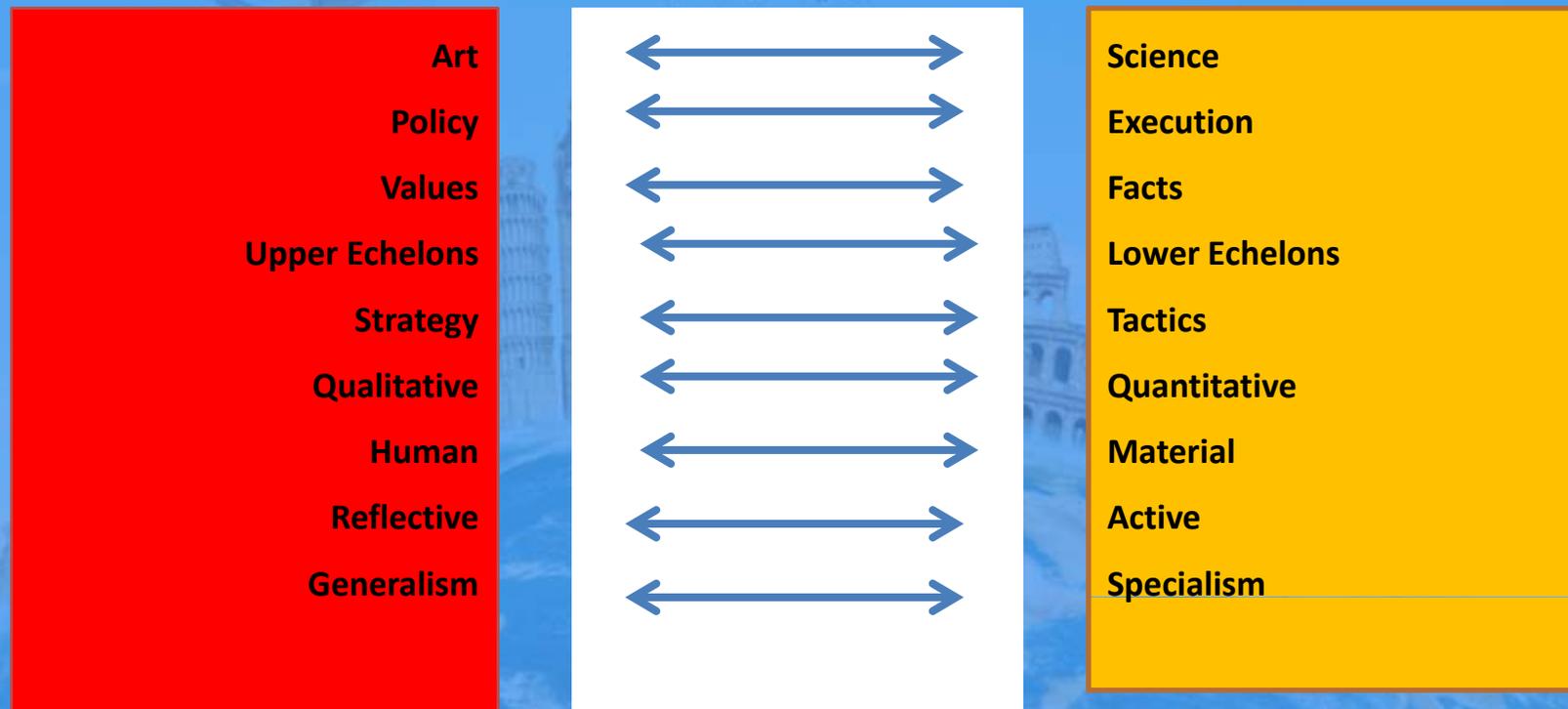


KAJIAN BISNIS YANG LEBIH COCOK ADALAH YANG DILAKSANAKAN OLEH ADMINISTRASI BISNIS

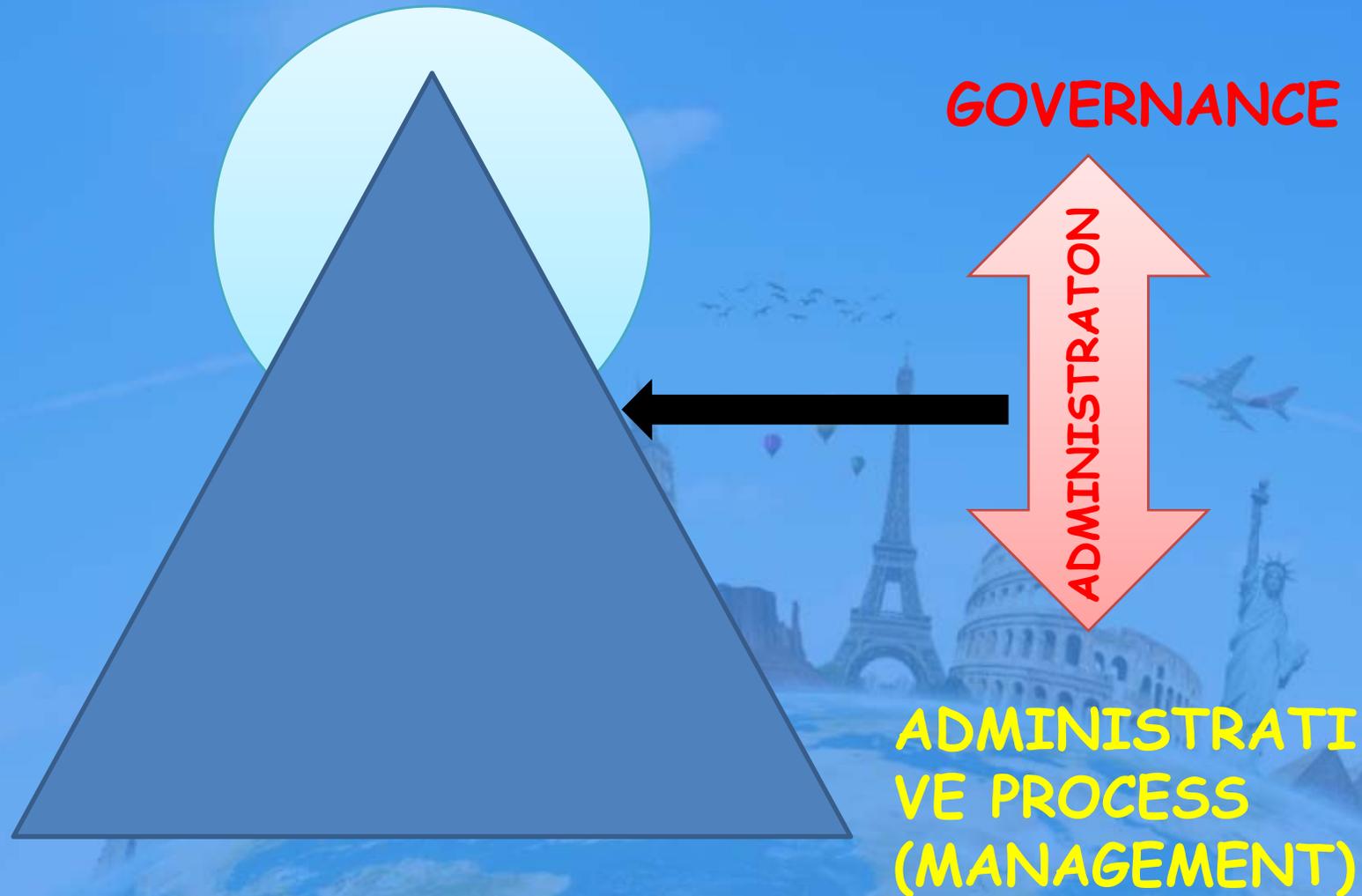
ADMINISTRATION:

- **GOVERNING**
- **ADMINISTRATIVE PROCESS (MANAGEMENT)**

ADMINISTRATION VS MANAGEMENT



ORGANIZATION AS LOCUS OF STUDY OF ADMINISTRATION



GOVERNING GOOD CORPORATE GOVERNANCE

TELAAH MENYANGKUT MASALAH:

- **STRUKTUR → PENGATURAN BOC DAN BOD**
- **PROSES → TARIF**

PERPAJAKAN

Kebijakan Sektor Publik ATAU Bisnis ???
BISNIS HANYA TINGGAL MENGAPLIKASIKAN
TINGGAL "COMPLIANCE" SAJA

DEFINISI PAJAK

Prof. Dr. Rochmat Soemitro, S.H., “pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum”. (Mardiasmo,2016:3)

P.J.A. Adriani:

“Pajak adalah iuran kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terhutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali, yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubung dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan.” (Oyok Abuyamin,2016:26)

Menurut UU Nomor 6 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah terakhir dengan UU No. 16 Tahun 2009 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (KUP):

“Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-Undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.”

SIMPULANNYA:

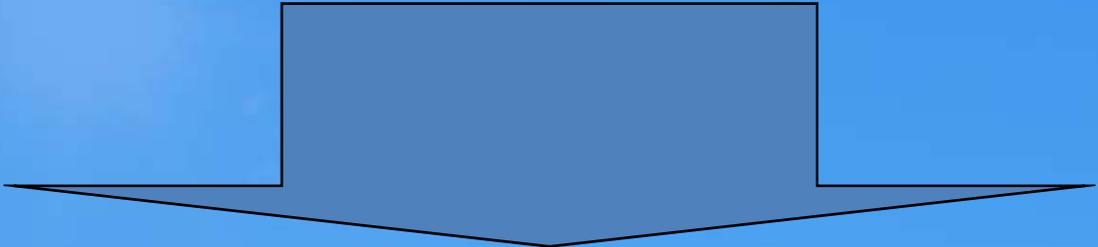
JADI IMBALAN → TIDAK LANGSUNG, TETAPI DAPAT DIRASAKAN.



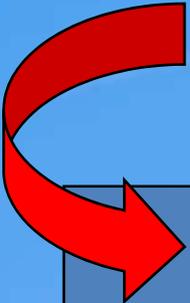
CIRI-CIRI ATAU UNSUR-UNSUR:

- (a) Iuran rakyat kepada negara.
- (b) Pajak dipungut oleh negara (di Indonesia oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah)
- (c) Pajak dipungut berdasarkan undang-undang dan peraturan pelaksanaannya.
- (d) Pemungutan pajak dapat dipaksakan.
- (e) Pemungutan pajak merupakan alih dana dari wajib pajak sebagai pembayar pajak (sektor swasta) kepada pemungut pajak/ pengelolapajak (negara/pemerintah)
- (f) Pajak mempunyai fungsi bugeter (mengisikasikan negara/anggaran negara) dan fungsiregulerent (mengatur kebijakan negara di bidang sosial dan ekonomi);
- (g) Tanpa ada kontra prestasi (imbalan) secara langsung yang bersifat individual/tanpa jasa timbal atau kontraprestasi dari negara.
- (h) Hasil penerimaan pajak digunakan untuk membiayai tugas umum negara/pemerintah baik rutin maupun pembangunan dalam rangka upaya meningkatkan kesejahteraan rakyat/digunakan untuk membiayai rumah tangga negara (Mardiasmo,2016:3-4; Oyok Abuyamin,2016:26-27)

ASAS PEMUNGUTAN PAJAK



YANG MENJADI PERHATIAN



**DARI SIAPA PAJAK DIPUNGUT &
ATAS DASAR APA PAJAK
DIPUNGUT DARI WP**

“DALAM ABAD KE-18, ADAM SMITH (1723-1790) DALAM BUKUNYA *AN INQUIRY INTO THE NATURE AND CAUSES OF THE WEALTH OF NATIONS* (TERKENAL DENGAN NAMA WEALTH OF NATIONS) MELANCARKAN AJARANNYA SEBAGAI ASAS PEMUNGUTAN PAJAK YANG DINAMAI “*THE FOUR MAXIMS*” (OYOK ABUYAMIN,2016:65)

"SMITH'S CANONS"

- DIKEMUKAKAN OLEH ADAM SMITH DALAM BUKUNYA "*AN INQUIRY INTO THE NATURE AND CAUSES OF THE WEALTH OF NATIONS* (TERKENAL DENGAN NAMA WEALTH OF NATIONS)

→ 4 PRINSIP AGAR PERATURAN PERPAJAKAN DITAATI DENGAN BAIK

"SMITH'S CANONS"

1. **EQUALITY** : KESAMAAN/KESEIMBANGAN
2. **CERTAINTY** : PASTI/TERANG
3. **CONVENIENCE**: → PAY AS YOU EARN
4. **ECONOMY**: → EFISIENSI



ASPEK PERPAJAKAN DALAM *E-COMMERCE*

DAVID BAUM MENDEFINISIKAN E-COMMERCE SEBAGAI SATU SET TEKNOLOGI, APLIKASI, DAN PROSES BISNIS YANG DINAMIS YANG MENGHUBUNGAN PERUSAHAAN, KONSUMEN, DAN KOMUNITAS TERTENTU MELALUI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN PERDAGANGAN BARANG, PELAYANAN, DAN INFORMASI YANG DILAKUKAN SECARA ELEKTRONIK.

- **ERIC ALBARDA**, *E-COMMERCE* MERUPAKAN CARA UNTUK MELAKUKAN TRANSAKSI BISNIS MELALUI KOMPUTER DAN JARINGAN TELEKOMUNIKASI.
- SECARA SEDERHANA, ***ASSOCIATION FOR ELECTRONIC COMMERCE*** MENDEFINISIKAN *E-COMMERCE* SEBAGAI MEKANISME BISNIS SECARA ELEKTRONIS.

(HUTAGAOL, JOHN, DKK,2006:129).

John Hutagaol dkk, membedakan transaksi tersebut menjadi dua jenis, yaitu ***Business to Business (B2B)*** dan ***Business to Consumer (B2C)***. (Hutagaol John, dkk,2006:129).

Penjelasan selanjutnya dikatakan bahwa:

Dalam ***Business to Business*** pada umumnya transaksi dilakukan oleh Para trading partners yang sudah saling kenal dengan format data yang telah disepakati bersama. Sedangkan dalam ***Business to Consumer***, sifatnya terbuka untuk publik sehingga setiap individu bisa mengaksesnya melalui suatu *web server*. (Hutagaol John, dkk,2006:129).

DALAM TRANSAKSI E-COMMERCE, CARA PEMBAYARAN YANG DILAKUKAN OLEH KONSUMEN DAPAT DILAKUKAN DENGAN BERBAGAI MODEL ANTARA LAIN:

(I) TRANSAKSI MODEL ATM;

(II) PEMBAYARAN LANGSUNG ANTARA DUA PIHAK YANG BERTRANSAKSI TANPA PERANTARA;

(III) DENGAN PERANTARAAN PIHAK KETIGA;

(IV) MICROPAYMENT (RECEHAN); DAN

(V) ANONYMOUS DIGITAL CASH.” (HUTAGAOL JOHN, DKK,2006:129).

BERBAGAI PERATURAN YANG TERKAIT DENGAN E-COMMERCE/BISNIS ONLINE.

- 1. UU Nomor 6 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah terakhir dengan UU No. 16 Tahun 2009 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (KUP)**
- 2. UU Nomor 7 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah terakhir dengan UU No. 36 Tahun 2008 tentang Pajak Penghasilan (PPH).**
- 3. UU Nomor 8 Tahun 1983 sebagaimana telah diubah terakhir dengan UU No. 42 Tahun 2009 tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang Dan Jasa Dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah (PPN & PPn BM).**
- 4. UU Nomor 13 Tahun 1985 tentang Bea Meterai**
- 5. UU Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan**
- 6. UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**
- 7. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2013 Tentang Pajak Penghasilan Atas Penghasilan Dari Usaha Yang Diterima Atau Diperoleh Wajib Pajak Yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu**
- 8. Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Akses Informasi Keuangan Untuk Kepentingan Perpajakan**
- 9. Surat Direktur Jenderal pajak Nomor: S- 702/PJ.332/2006 Tentang Legalitas Dokumen Dari Transaksi E-Commerce**
- 10. Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor SE- 62/PJ/2013 Tentang Penegasan Ketentuan Perpajakan Atas Transaksi E-Commerce**

SURAT EDARAN DIREKTUR JENDERAL PAJAK NOMOR SE-62/PJ/2013 TENTANG PENEGASAN KETENTUAN PERPAJAKAN ATAS TRANSAKSI E-COMMERCE

DALAM SURAT EDARAN TERSEBUT DIKATAKAN BAHWA: E-COMMERCE ADALAH PERDAGANGAN BARANG DAN/ATAU JASA YANG DILAKUKAN OLEH PELAKU USAHA DAN KONSUMEN MELALUI SISTEM ELEKTRONIK.

LEBIH LANJUT DIKATAKAN BAHWA:

PADA PRINSIPNYA, TRANSAKSI PERDAGANGAN BARANG DAN/ATAU JASA MELALUI SISTEM ELEKTRONIK, YANG SELANJUTNYA DISEBUT E-COMMERCE SAMA DENGAN TRANSAKSI PERDAGANGAN BARANG DAN/ATAU JASA LAINNYA, TETAPI BERBEDA DALAM HAL CARA ATAU ALAT YANG DIGUNAKAN. OLEH KARENA ITU, TIDAK ADA PERBEDAAN PERLAKUAN PERPAJAKAN ANTARA TRANSAKSI E-COMMERCE DAN TRANSAKSI PERDAGANGAN BARANG DAN/ATAU JASA LAINNYA. (SE-62/PJ/2013)

Terdapat 4 (empat) model transaksi e-commerce

Online Marketplace,

Classified Ads,

Daily Deals, dan

Online Retail. (SE- 62/PJ/2013)

Pemajakan Ekonomi Digital di Indonesia

Pemajakan atas E-Commerce

Surat Edaran Direktur Jenderal Pajak Nomor SE- 62/PJ/2013 (SE-62/2013)

Model Bisnis E-Commerce



Online marketplace



Classified Ads



Daily Deals



Online Retail

Aspek Perpajakannya



Berdasarkan UU Pajak Penghasilan Tahun 2008



Berdasarkan UU Pajak Pertambahan Nilai Tahun 2009



SE-62/2013 hanya bersifat penegasan dan penjelasan mengenai model-model bisnis dari e-commerce. Namun, tidak terdapat ketentuan yang baru dalam SE tersebut.

SUMBER: DDTC
15 NOV 2018

Pemajakan Ekonomi Digital di Indonesia

Ketentuan Lainnya mengenai Transaksi E-Commerce di Indonesia



Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016



Rambu-rambu bagi perusahaan penyedia layanan aplikasi dan/atau konten melalui internet (Over The Top)



Layanan Over The Top dapat disediakan oleh perorangan maupun badan usaha Indonesia maupun asing



Untuk perorangan dan badan usaha asing, memiliki kewajiban untuk mendirikan BUT di Indonesia



Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2017 (Perpres-74/2017)

SPNBE (Road Map E-Commerce)



Prinsip Pelaksanaan

- Keterbukaan bagi semua pihak;
- Kepastian dan perlindungan hukum;
- Pengutamaan dan perlindungan terhadap kepentingan nasional dan usaha mikro, kecil, dan menengah serta usaha pemula (start-up); dan
- Peningkatan keahlian sumber daya manusia pelaku Sistem Perdagangan Nasional Berbasis Elektronik (e-commerce).



Aspek Pajak berdasarkan Perpres-74/2017

- Penyederhanaan pemenuhan kewajiban perpajakan (penyederhanaan tata cara perpajakan dan pemberian insentif pajak bagi investor);
- Penyusunan tata cara pendaftaran bagi pelaku usaha e-commerce;
- Persamaan perlakuan pajak (bagi pelaku asing maupun lokal sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang perpajakan)

SUMBER DDTC, 15 NOV 2018

KEMBALI KE

Revolusi Industri 4.0

Accenture memprediksikan bahwa 25% perekonomian dunia akan terdigitalisasi pada 2020 dan 45% pekerja akan menjadi kontraktor atau yang disebut liquid workforce tahun 2025. “Perusahaan tidak akan memiliki pekerja permanen, melainkan liquid workforce. Milienial tidak suka bekerja sebagai pekerja permanen, karena mereka suka bekerja dalam beberapa perusahaan dalam waktu yang bersamaan,”

<https://swa.co.id>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.23)

Schwab (2016) menyatakan bahwa Revolusi Keempat memiliki potensi untuk mempengaruhi perubahan positif dalam hal penciptaan lapangan kerja dan / atau menghasilkan ketidaksetaraan yang lebih besar, terutama dengan kemampuannya untuk mengganggu pasar tenaga kerja.

(Technical Education and Skills Development Authority, 2016)

DISRUPSI DIGITAL

Tenaga Kerja Industri Besar Terpangkas

SUMBER: KOMPAS, 24 November 2018, hal 1

Berdasarkan data yang diperoleh LIPI dari serikat pekerja industri garmen itu, kebutuhan pekerja terus menyusut sejak teknologi digital diterapkan dalam perusahaan. Biasanya perusahaan membutuhkan 300 pekerja per giliran (*shift*). Otomatisasi membuat jumlah pekerja yang dibutuhkan hanya setengahnya, yakni 150 pekerja per giliran.

Dari data Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker), sepanjang 2017, tercatat 9.822 tenaga kerja mengalami PHK, terbanyak dari industri manufaktur dan dasar kimia (5.107 orang) serta perdagangan, jasa, dan investasi (1.082 orang).

“Work Readiness” pada Era Digital

SUMBER: KOMPAS 29 SEPTEMBER 2018 HAL 23

“Work readiness”

Berdasarkan beberapa studi, Experd membuat sebuah pengukuran untuk melihat kesiapan seorang individu mengikuti irama kerja di organisasi yang pastinya berbeda dengan dunia di bangku kuliahnya. Studi-studi itu menunjukkan bahwa kompetensi paling utama yang harus dimiliki oleh pencari kerja ini adalah kemampuan untuk berubah dan belajar, ditambah dengan kemampuan evaluasi diri dan berefleksi. Bila semua hal di atas sudah dimiliki si milenial, biasanya ia lebih mudah beradaptasi dengan dunia kerja mana pun.

The Future of Jobs (2016) memperkirakan bahwa bagian substansial dari perubahan akan terjadi dalam 5 tahun ke depan. Di bawah ini adalah jangka waktu yang lebih komprehensif mengenai masalah ini:

Tabel 2: Jangka waktu yang memengaruhi industri, model bisnis

Dampak sudah terasa	2015-2017	2018-2020
		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meningkatnya volatilitas geopolitik ➤ Mobile internet dan teknologi awan ➤ Kemutakhiran dalam daya komputasi dan Data besar ➤ Urun daya, ekonomi berbagi dan peer-to-peer platform ➤ Kebangkitan kelas menengah di pasar negara berkembang ➤ Urbanisasi yang cepat ➤ Lingkungan kerja yang terus berubah dan pengaturan kerja fleksibel ➤ Perubahan iklim, kendala sumber daya alam dan transisi ke ekonomi yang lebih hijau 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Persediaan energi dan teknologi baru ➤ Internet untuk segala (semua) hal ➤ Manufaktur dan pencetakan 3D canggih ➤ Masyarakat yang berumur panjang dan menua ➤ Kekhawatiran baru Konsumen tentang masalah etika dan privasi ➤ Aspirasi dan kekuatan ekonomi wanita yang Meningkat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknologi robotik canggih dan transportasi otonom ➤ Kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin ➤ Materi bioteknologi dan genomik canggih

Source: World Economic Forum, 2016 (Disarikan dari Technical Education and Skills Development Authority, December 2016)

KEBUTUHAN AKAN TIPE MANAJER SENIOR BARU YANG AKAN BERHASIL MENGARAHKAN PERUSAHAAN, TERUTAMA DI BIDANG ENERGI DAN MEDIA, HIBURAN DAN INFORMASI, MELALUI PERUBAHAN DAN GANGGUAN YANG AKAN DATANG.

Table 3: Employment effect of drivers of change, by job family Compound growth rate, 2015-2020, %

Job family	Employment outlook
Computer and Mathematical	3.21%
Architecture and Engineering	2.71%
Management	0.97%
Business and Financial Operations	0.70%
Sales and Related	0.46%
Installation and Maintenance	-0.15%
Construction and Extraction	-0.93%
Arts, Design, Entertainment, Sports and Media	-1.03%
Manufacturing and Production	-1.63%
Office and Administrative	-4.91%

Source: World Economic Forum, 2016

Dalam hal prospek pekerjaan, hal-hal berikut ini diperkirakan: pertumbuhan yang kuat dalam kelompok pekerjaan Arsitektur dan Teknik dan Komputer dan Matematika; penurunan moderat dalam peran Manufaktur dan Produksi dan penurunan peran Kantor dan Administrasi yang signifikan; dan prospek yang hampir datar untuk Manajemen, Bisnis dan Operasi Keuangan, Penjualan dan Terkait dan Konstruksi dan Ekstraksi.

Table 4: Skills Stability, 2015-2020, industries overall

Industry Group	Unstable	Stable
Industries Overall	35%	65%
Media, Entertainment and Information	27%	73%
Consumer	30%	71%
Healthcare	29%	71%
Energy	30%	70%
Professional Services	33%	67%
Information and Communications Technology	35%	65%
Mobility	39%	61%
Basic and Infrastructure	42%	58%
Financial Services & Investors	43%	57%

Source: World Economic Forum, 2016

Dalam hal stabilitas **keterampilan**, **pekerjaan di Financial Services & Investors** adalah yang paling tidak stabil dan **grup Media, Hiburan dan Informasi** **memegang pekerjaan** yang paling tidak stabil. Ketidakstabilan di berbagai industri berkisar antara 27% hingga 43%, dengan 35% sebagai rata-rata.

Future of Jobs (2016) menyatakan bahwa, pada tahun 2020, lebih dari sepertiga keterampilan inti yang diinginkan dari sebagian besar pekerjaan akan terdiri dari keterampilan yang belum dianggap penting untuk pekerjaan saat ini. Keterampilan sosial - seperti persuasi, kecerdasan emosional dan mengajar orang lain - akan lebih dibutuhkan daripada keterampilan teknis khusus - seperti pemrograman atau operasi dan pengendalian peralatan. Pada dasarnya, keterampilan teknis harus dibarengi dengan keterampilan sosial dan kolaborasi yang kuat. Tabel 4 di bawah ini menetapkan persyaratan keterampilan yang berlaku dari perubahan teknologi.

Table 4: Core work-related skills

ABILITIES	BASIC SKILLS	CROSS-FUNCTIONAL SKILLS	
<p><i>Cognitive Abilities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fleksibilitas kognitif • Kreativitas • Penalaran logis • Sensitivitas masalah • Penalaran matematis • Visualisasi 	<p><i>Content Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran aktif • Ekspresi lisan • Pemahaman membaca • Ekspresi tertulis • Kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi 	<p><i>Social Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Koordinasi dengan orang lain • Kecerdasan emosional • Negosiasi • Persuasi • Orientasi layanan • Melatih dan mengajar orang lain <p><i>Systems Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertimbangan dan pembuatan keputusan • Analisis sistem 	<p><i>Resource Management Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Manajemen sumber daya finansial • Manajemen sumber daya material • Manajemen orang (SDM) • Manajemen waktu <p><i>Technical Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan dan perbaikan alat • Operasional dan kontrol alat • Pemograman/Memprogram • Kontrol kualitas • Teknologi yang didesain berdasarkan pengalaman pengguna • Penyelesaian masalah
<p><i>Physical Abilities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kekuatan fisik • Ketangkasan manual dan presisi 	<p><i>Process Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan secara aktif • Berpikir kritis • Memonitor diri sendiri dan orang lain 	<p><i>Complex Problem Solving Skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian masalah kompleks 	

Source: World Economic Forum, 2016 (Disarikan dari Technical Education and Skills Development Authority, December 2016)

British Council mengeluarkan keterampilan yang dibutuhkan yang mereka sebut Keterampilan Deep Learning disusun dari: Kewarganegaraan Global, Kolaborasi, Karakter, Komunikasi, Kreativitas dan imajinasi, Pemecahan Masalah Dunia Nyata, Berpikir Kritis, dan Penggunaan TIK untuk Pembelajaran. Tabel 5 di bawah ini memberikan deskripsi:

Global Citizenship	Pengetahuan global, kepekaan dan penghargaan terhadap budaya lain, keterlibatan aktif dalam mengatasi masalah keberlanjutan manusia dan lingkungan
Collaboration	Bekerja dalam tim, belajar dari dan berkontribusi pada pembelajaran orang lain, keterampilan jejaring sosial, empati dalam bekerja dengan orang lain yang beragam
Character	Kejujuran, pengaturan diri dan tanggung jawab, kerja keras, ketekunan, empati untuk berkontribusi pada keselamatan dan manfaat orang lain, kepercayaan diri, kesehatan pribadi dan kesejahteraan, karir dan kecakapan hidup
Communication	Berkomunikasi secara efektif secara lisan, tertulis dan dengan berbagai alat digital; keterampilan mendengarkan
Creativity and imagination	Wirausaha sosial dan ekonomi, mempertimbangkan dan mengejar ide-ide dan kepemimpinan baru untuk bertindak
Real World Problem Solving	Beri siswa pengalaman nyata dalam menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru di dunia di luar kelas
Critical Thinking	Pikirkan secara kritis untuk merancang dan mengelola proyek, memecahkan masalah, membuat keputusan yang efektif menggunakan berbagai alat dan sumber daya digital
Use of ICT for Learning	Teknologi memungkinkan kami menemukan dan menguasai pengetahuan konten dan untuk memungkinkan tujuan pembelajaran mendalam dalam menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru di dunia

Source: World Economic Forum, 2016 (Disarikan dari Technical Education and Skills Development Authority, December 2016)

Gambar 1 mengidentifikasi sektor dengan pekerjaan yang berkembang di ASEAN. Ini termasuk Transportasi dan Logistik, Penjualan dan sektor terkait, Manajemen dan Bisnis, Hukum dan Keuangan.

Figure 1: Resulting disruptions to jobs projected by ASEAN business leaders



Job creation to job displacement

Sectors with expanding employment
Transportation and Logistics
Sales and related
Management
Business, Legal and Financial

Source: Human Capital Outlook- ASEAN, 2016

SUMBER DAYA ASEAN

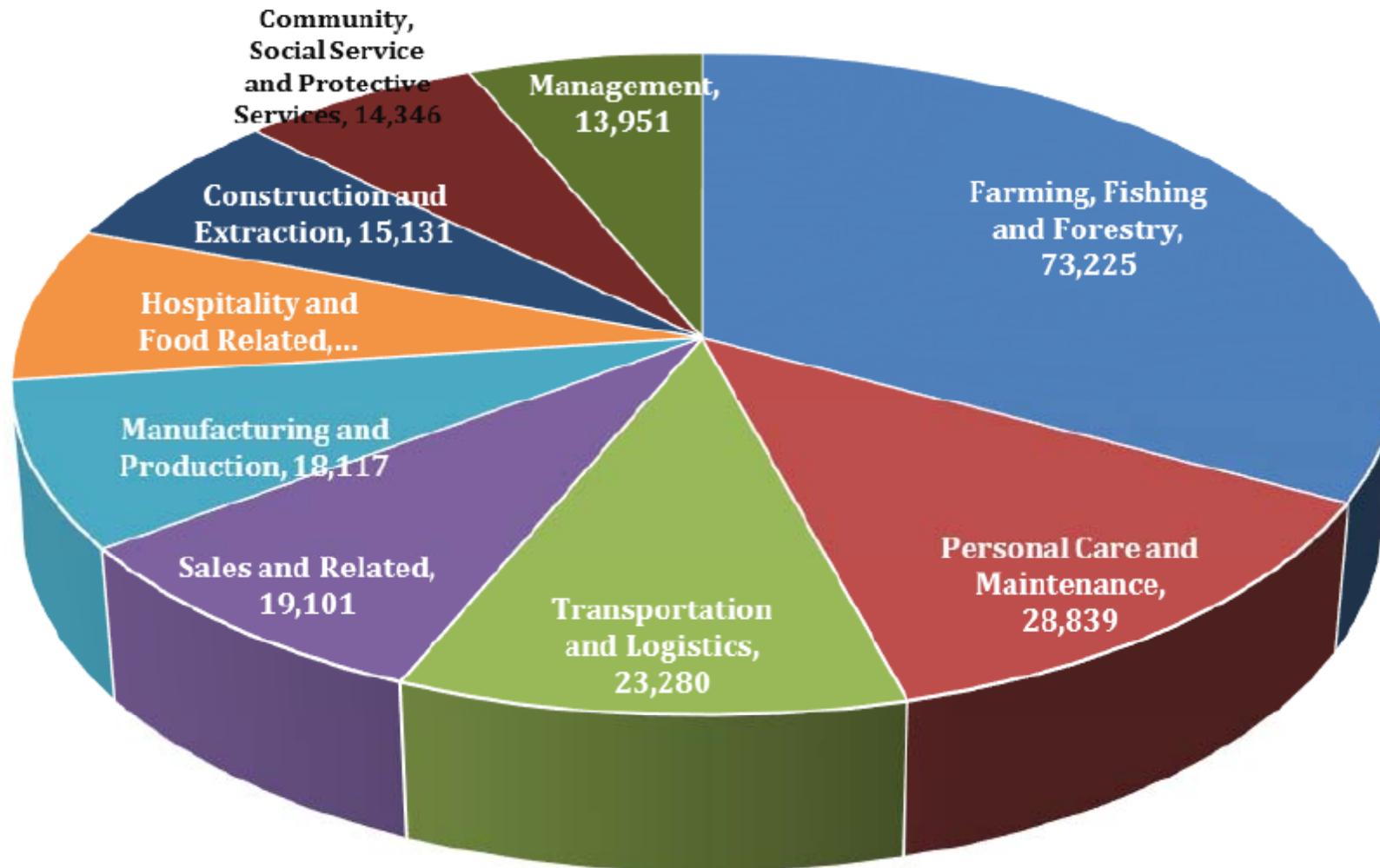
Pertanian adalah salah satu pendorong utama pertumbuhan ekonomi kawasan.

Karena geografi yang dinamis, ASEAN memiliki berbagai output pangan dan pertanian dengan sejumlah negara ASEAN yang masuk peringkat sebagai **eksportir top dunia** dalam produk pertanian tertentu.

Seperti yang terlihat pada **Gambar 2**, ini menjadikan **Pertanian, Perikanan dan Kehutanan** sebagai kelompok pekerjaan utama tempat tenaga kerja berada.

Layanan/jasa mengikuti tetapi terpilah ke dalam kelompok khusus mereka.

Figure 2: Size of job families, ASEAN



Source: Human Capital Outlook-ASEAN, 2016

Start Up Pertanian Tumbuh Subur

Jaring banyak anggota, *start up* pertanian mencatatkan pertumbuhan positif

JAKARTA. Perkembangan bisnis *start up* pertanian semakin subur. Bisnis *start up* pertanian terus menunjukkan tren positif.

Lihat saja *e-commerce* pertanian, Tanihub. Menurut Eka Pamitra, *Co Founder* dan *President* Tani Group, *start up* tersebut sudah menjaring sebanyak 25.000 petani. Para petani memanfaatkan Tanihub ke para pembeli produk pertanian, perikanan dan peternakan yang berasal dari korporasi. Bisa hotel, rumah-sakit atau ritel modern.

CROWDE

● Crowde

◆ E-commerce produk pertanian

◆ Yohanes Sugih-tononugroho

◆ ratusan ribu petani

◆ Mengucurkan dana Rp 100 miliar ke petani

Kecipir

● Kecipir

◆ E-commerce pertanian

◆ Tanyo Bangun

◆ Tidak disebut

◆ Membidik 12.000 pelanggan di tahun depan

Tanijoy

● Tanijoy

◆ E-commerce pertanian

◆ Muhamad Nanda Putra

◆ 150 petani aktif dari 150.000 yang terdaftar

◆ Membidik 10.000 petani di tahun 2019

yang ditandai dengan ekspansi bisnis di tahun depan

Sumber: Riset KONTAN dan wawancara



● Tanihub

Jenis

◆ E-commerce 828 Pertanian, Peternakan dan Perikanan

Pendiri

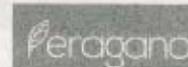
◆ Pamitra Wineka

Jumlah Mitra

◆ 25.000 petani

Target Bisnis

◆ Menggaet satu juta petani dalam lima tahun ke depan



● Eragano

◆ E-commerce pertanian

◆ Stephanie Jesselyn dan Aris Hendrawan

◆ Ratusan petani

◆ Memperluas pasar ekspor dan salurkan Rp 10 miliar ke petani

SUMBER: KONTAN 14 NOVEMBER, HAL 17

APA YANG DIMILIKI INDONESIA ???

PROFIL NEGARA-NEGARA ASEAN

NEGARA	PENDUDUK PERKIRAAN 2013	%	MERDEKA	LUAS Km2	%	Per Capita *)
INDONESIA	251.160.124	39,83	17-Agust-45	1.904.569	58,58	AS\$ 3.797
MALAYSIA	29.628.392	4,70	31 Agustus 1957 (dari Inggris)	329.847	10,15	\$14.071
THAILAND	67.448.120	10,70	(tidak pernah dijajah oleh Negara lain)	513.120	15,78	US\$10.849
FILIPINA	105.720.644	16,77	12 Juni 1898 (dari Spanyol)	300.000	9,23	\$4,660
SINGAPURA	5.460.302	0,87	9 Agustus 1965 (dari Federasi Malaysia)	697	0,02	\$52.839
BRUNAI DARUSALAM	415.717	0,07	1 Januari 1984 (dari Inggris)	5.765	0,18	\$50,440
VIETNAM	92.477.857	14,67	2 September 1945 (dari Prancis)	331	0,01	US\$4.001
LAOS	6.695.166	1,06	19 Juli 1949 (dari Prancis)	237	0,01	US\$3.004
BURMA (MYANMAR)	55.167.330	8,75	4 Januari 1948 (dari Inggris)	677	0,02	US\$1,612
KAMBOJA	15.205.539	2,41	9 Nopember 1953 (dari Prancis)	181.035	5,57	\$2.395
TIMOR LESTE	1.172.390	0,19	Dari Portugal, Indonesia, Diproklamasikan 28 November 1975, Diakui 20 Mei 2002	14.874	0,46	US\$9.467
	630.551.581	100,00		3.251.151,59	100,00	

Sumber: <http://ilmupengetahuanumum.com/profil-10-negara-anggota-asean/> (Diunduh Kamis tanggal 29 Mei 2014, pk 16.39), Wikipedia

*) Sumber: <http://id.wikipedia.org> (Diunduh Kamis 29 Mei 2014, Pk18.48)

JADI MODAL YANG DIMILIKI INDONESIA ADA 2 YAITU:

- 1. PENDUDUK (SUMBERDAYA MANUSIA)**
- 2. DARATAN (WILAYAH YANG LUAS)**

UNTUK ITU PERLU ADANYA SUATU PENGELOLAAN YANG BAIK → DIBUTUHKAN KREATIVITAS YANG TINGGI UNTUK BISA MENDAYAGUNAKAN MODAL YANG DIMILIKI.

MODAL YANG DAPAT DIUNGGULKAN MESTINYA SUMBERDAYA MANUSIA, KARENA JUMLAHNYA LUAR BIASA

MENGAPA TIDAK SUMBERDAYA ALAM???

KARENA SUMBER DAYA ALAMNYA SUDAH HARUS DIBATASI PENGGUNAANNYA, SUDAH BANYAK BERKURANG, BIARKAN UNTUK ANAK CUCU KITA JUGA.

KHUSUS SUMBER DAYA MANUSIA

Table 7: Human Capital Index, ASEAN, 2015-2016

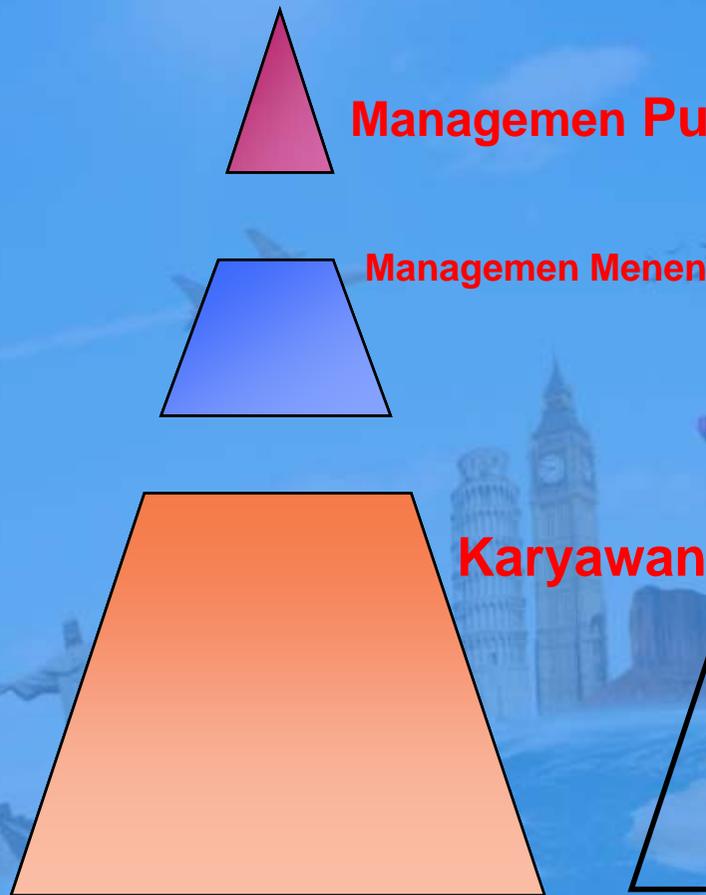
Country	Global Rank (GR) and Score (S)		Ranking within ASEAN	
	2015	2016	2015	2016
Cambodia	GR: 97 S: 59	GR: 100 S: 58.88	7	7
Indonesia	GR:69 S:67	GR:72 S:67.61	6	6
Lao PDR	GR:105 S:56	GR:106 S:57.66	8	8
Malaysia	GR:52 S:70	GR:42 S:74.26	3	2
Myanmar	GR:112 S:53	GR:109 S:56.52	9	9
Philippines	GR:46 S:71	GR:49 S:71.85	2	4
Singapore	GR:24 S:78	GR:13 S:80.94	1	1
Thailand	GR:57 S:69	GR:48 S:71.86	4	3
Vietnam	GR:59 S:68	GR:68 S:68.39	5	5

Source: Human Capital Outlook- ASEAN, 2016

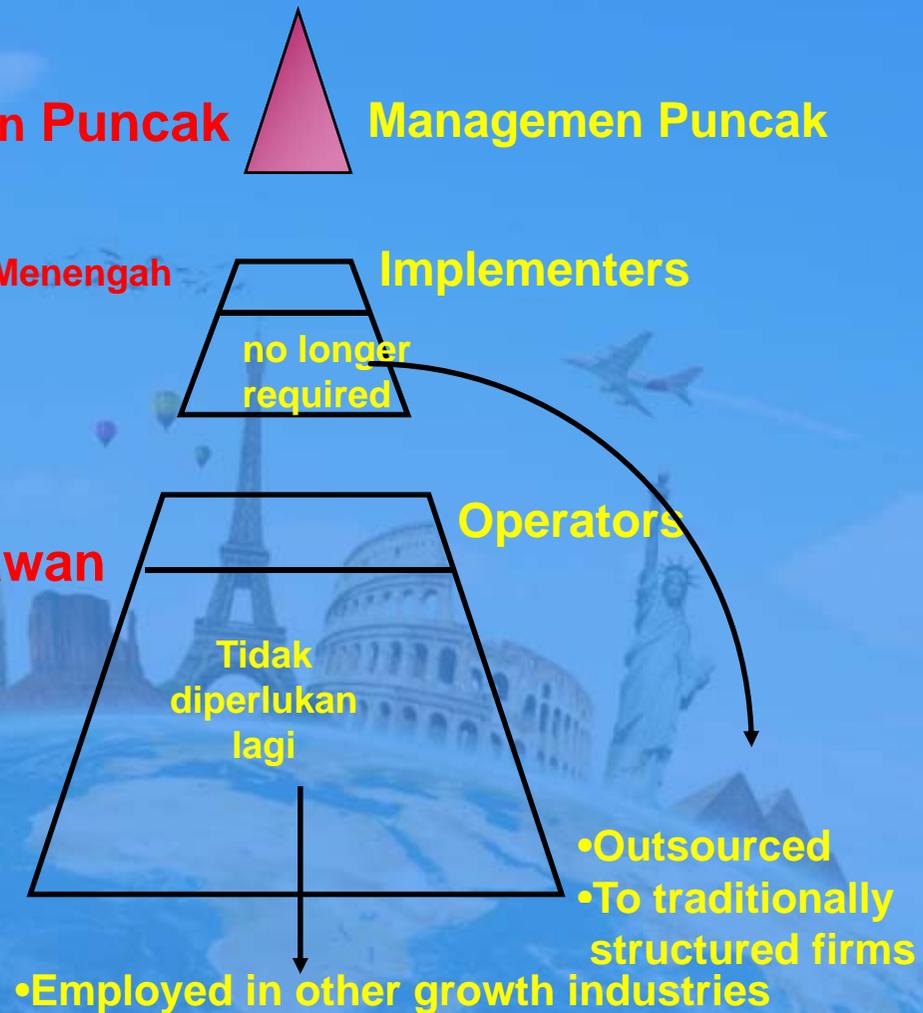
Source: World Economic Forum, 2016 (Disarikan dari Technical Education and Skills Development Authority, December 2016)

ARAH PENGEMBANGAN PERUSAHAAN KE DEPAN

Struktur Lama/tradisional



Struktur Baru



DENGAN DEMIKIAN:

KONSEP BISNIS SAAT INI ADALAH:

**BISNIS YANG MENGHASILKAN BENEFIT JANGKA PANJANG
DAN MENJAGA KEUNGGULAN KOMPETITIF BERKELANJUTAN
(SUSTAINABLE COMPETITIF ADVANTAGE) →**

**DIBUTUHKAN STRATEGI INOVATIF (STRATEGIC
INNOVATION)**

PROSPEK DAN TANTANGANNYA ADALAH:

BISNIS YANG KREATIF



**DI BUTUHKAN “PROFESSIONAL” YANG HANDAL
DALAM RANGKA MELAKSANAKAN STRATEGI.**

**DALAM MELAKSANAKAN KEBIJAKAN BISNIS,
PENGELOLAAN SAAT INI DAN KE DEPAN HARUS HARUS:**

- **GOVERNING** → MELAKSANAKAN TATA KELOLA
PERUSAHAAN YANG BAIK

- **MANAGING** → 1. FUNGSI PEMASARAN
2. FUNGSI SDM
3. FUNGSI OPERASI
4. FUNGSI KEUANGAN DAN
AKUNTANSI

DALAM APLIKASI PERPAJAKAN → **COMPLIANCE**

TUNTUTAN KETRAMPILAN BERBISNIS DI MASA YANG AKAN DATANG

- 1. KREATIFITAS**
- 2. MENGATUR SISTEM RANTAI NILAI DAN RANTAI PASOK**
- 3. KEMITRAAN**
- 4. INOVASI TEKNOLOGI**
- 5. EFISIENSI**
- 6. KEMAMPUAN BERUBAH DAN BELAJAR**
- 7. KEMAMPUAN EVALUASI DIRI DAN BEREKREFLEKSI**
- 8. BERADAPTASI**
- 9. PROSES PRODUKSI, STANDAR PRODUK DAN KEMASAN, PENCIPTAAN MEREK, RESTUKTURISASI MESIN DAN PERALANAN**
- 10. MANAJEMEN MANUSIA (PEOPLE MANAGEMENT)**
- 11. KOORDINASI DENGAN PIHAK LAIN**
- 12. PENGAMBILAN KEPUTUSAN CEPAT**
- 13. ORIENTASI LAYANAN**
- 14. NEGOSIASI WIN-WIN SOLUTION**
- 15. PASTIKAN HKI, BERETIKA DAN COMPLIANCE PAJAK**

Kesimpulan

Dengan memperhatikan uraian-uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Kebijakan Bisnis di Era 4.0 pengelolaan saat ini dan ke depan adalah Governing dengan tetap melaksanakan Managing pada 4 fungsi bisnis
- Terkait dengan industri 4.0 maka: **“PROFESSIONAL” DALAM ERA 4.0 → HARUS TINGGI TINGKAT KREATIFITAS DAN INOVASINYA DALAM RANGKA MELAKSANAKAN STRATEGI.**
- **TUNTUTAN KETRAMPILAN BERBISNIS DI MASA YANG AKAN DATANG :**
KREATIFITAS; MENGATUR SISTEM RANTAI NILAI DAN RANTAI PASOK;KEMITRAAN;INOVASI TEKNOLOGI;EFISIENSI;KEMAMPUAN BERUBAH DAN BELAJAR;KEMAMPUAN EVALUASI DIRI DAN BEREKLEKSI;BERADAPTASI;PROSES PRODUKSI,STANDAR PRODUK DAN KEMASAN, PENCIPTAAN MEREK, RESTUKTURISASI MESIN DAN PERALANAN;MANAJEMEN MANUSIA (PEOPLE MANAGEMENT);KOORDINASI DENGAN PIHAK LAIN;PENGAMBILAN KEPUTUSAN CEPAT;ORIENTASI LAYANAN;NEGOSIASI WIN-WIN SOLUTION; PASTIKAN HKI,BERETIKA DAN COMPLIANCE PAJAK

JADI

KITA MAU KE MANA ?



**TERIMA KASIH
HATUR NUHUN
SEMOGA BERMANFAAT.**

PUSTAKA

- Andreas Hassim. 2016. Revolusi Industri 4.0, <http://id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40/145390> diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.03)
- B. Bawono Kristiaji,SE., MSE., M.Sc.IBT, ADIT, 2018. Universitas Parahyangan – Company Visit DDTTC , 15 Nov 2018
- Fadhly Fauzi Rachman. 2018. Ini 5 Sektor Industri yang Jadi Fokus Jokowi di Era Digital
- GRIFIN,RICKY W. & RONALD J.EBERT. 2002. BUSINESS. PRENTICE HALL INTERNATIONAL,INC.
- Hodgkinson, Christopher. (1978). Towards a Philosophy of Administration (1978)
- Jeihan Kahfi Barlian.2017. Masa Depan Ekonomi Digital Nasional di Era Industri 4.0, November 8, 2017, <https://swa.co.id/swa/trends/technology/masa-depan-ekonomi-digital-nasional-di-era-industri-4-0>
- HUTAGAOL, JOHN, Dkk. 2006. Kapita Selekt Perajakan, Salemba Empat.
- Kusdi Raharjo. 2016. Workshop Kurikulum Vokasi Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Jakarta
- Mardiasmo, 2016. Perpajakan, Edisi Terbaru, Andi, Yogyakarta, 2016.
- Nia Juliawati. 2018. Membangun Kewirausahaan: Antara Digital Economy dan Human Economy, Majalah Parahyangan, Edisi 2018 Kuartal IV/Okttober-Desember, Vol V. No.4, Universitas Katolik Parahyangan.
- Oyok Abuyamin,2016. Perpajakan, Mega Rancage Press, Bandung.
- Harian Umum KOMPAS 29 SEPTEMBER 2018 HAL 23
- Harian Umum KOMPAS 21 NOV 2018, HAL 16
- Harian Umum KOMPAS, 24 NOVEMBER 2018, HAL 17
- Harian Umum KONTAN 14 NOVEMBER, HAL 17
- Harian Umum KONTAN 6 DESEMBER 2018, HAL 14
- Harian Umum PR 18 September, Hal 17
- Harian Umum PR, 19 NOV 2018 HAL 12
- Harian Umum PR 5 DESEMBER 2018, HAL 18
- Revolusi Industri 4.0, Ancaman atau Berkah?, <https://www.kompasiana.com/www.inatanaya.com/5ad6f349ab12ae1f2d68f1b2/revolusi-industri-4-0-ancaman-atau-berkah?page=all>, diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)
- Technical Education and Skills Development Authority, 2016
- UU No. 16 Tahun 2009 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan (KUP)
- [http://ilmupengetahuanumum.com/profil-10-negara-anggota-asean/\(Diunduh Kamis tanggal 29 Mei 2014, pk 16.39\),Wikipedia](http://ilmupengetahuanumum.com/profil-10-negara-anggota-asean/(Diunduh Kamis tanggal 29 Mei 2014, pk 16.39),Wikipedia)
- <http://id.wikipedia.org> (Diunduh Kamis 29 Mei 2014, Pk18.48)
- <https://finance.detik.com/industri/d-3952581/ini-5-sektor-industri-yang-jadi-fokus-jokowi-di-era-digital>, 04 Apr 2018 10:39 WIB , diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)
- (<https://finance.detik.com> ,diunduh 16 Oktober 2018 pk 21.14)