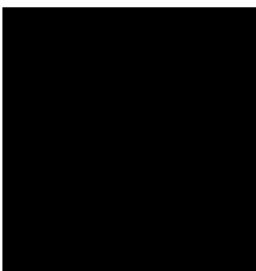


**KERANGKA ACUAN KERJA (KAK)
JASA LAINNYA
PENYELENGGARAAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL
UNTUK SEGMENT KELOMPOK MASYARAKAT/ KOMUNITAS
DI WILAYAH SUMATERA DAN SEKITARNYA**



**DIREKTORAT PEMBERAYAAN INFORMATIKA
DIREKTORAT JENDERAL APLIKASI INFORMATIKA
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
TAHUN 2024**



KERANGKA ACUAN KERJA
JASA LAINNYA
PENYELENGGARAAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL
UNTUK SEGMENT KELOMPOK MASYARAKAT/ KOMUNITAS
DI WILAYAH SUMATERA DAN SEKITARNYA

I. Latar Belakang

Berdasarkan Survei APJIII Tahun 2023, tingkat penetrasi dan perilaku internet penduduk Indonesia mencapai 215,62 juta pengguna aktif atau sekitar 78.19% dari total populasi penduduk Indonesia tahun 2022. Disaat yang bersamaan, pertumbuhan pengguna yang massif ini membuka ruang yang lebih luas untuk meningkatnya penyalahgunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Internet. sebagai ilustrasi, penggunaan dunia digital di Indonesia, sejak tahun 2013-2021 terdapat 393 kasus pelanggaran Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), terutama terkait dengan berita palsu dan ujaran kebencian di media social (www.databoks.katadata.co.id, 2022). Lebih lanjut lagi, sejak 2018 hingga Oktober 2022 terdapat 3.057.596 konten situs pornografi (Kominfo, 2022). Tindakan pemerintah ini menunjukkan dengan jelas bahwa perkembangan penggunaan TIK dan Internet di Indonesia kurang sehat. Oleh karena itu, Literasi Digital sangatlah diperlukan bagi masyarakat.

Dalam rangka mewujudkan masyarakat Indonesia yang paham akan literasi digital, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah Menyusun Peta Jalan Literasi Digital 2021 -2024 yang menggunakan sejumlah referensi global dan nasional. Dalam Peta Jalan ini dirumuskan 4(empat) kerangka literasi digital untuk penyusunan kurikulum, yaitu *Digital Skills*, *Digital Safety*, *Digital Ethics*, dan *Digital Culture*. Dan 3 (tiga) kerangka literasi digital yang digunakan dalam penyusunan program yaitu, *Digital Society*, *Digital Economy*, dan *Digital Government*.

Pengukuran Status Literasi Digital Indonesia tahun 2022 di 34 provinsi di Indonesia dalam rangka untuk mengukur dan menganalisa kebiasaan dan aktivitas responden dalam menggunakan internet, melaporkan kemampuan masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi - komunikasi yang semakin membaik dalam setahun terakhir. Indeks Literasi Digital Indonesia pada 2022 berada di level 3,54 dari skala 1-5. Artinya secara umum tingkat literasi digital masyarakat Indonesia berada di level "sedang". Indeks itu sedikit meningkat dibanding tahun 2021 yang masih berada di level 3,49.

Indeks literasi digital dalam laporan ini diukur melalui empat pilar indikator besar, yakni *Digital Skills*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Skor *Digital Culture* atau budaya digital mengalami penurunan skor, yaitu dari 3,90 pada 2021 menjadi 3,84 pada 2022. Pilar ini mengukur kebiasaan pengguna internet seperti mencantumkan nama penulis/pengunggah asli saat melakukan *reposting*, membuat unggahan dengan mempertimbangkan perasaan pembaca dari suku/agama/pandangan politik berbeda, menikmati dan berbagi konten seni budaya Indonesia di ruang digital, dan sebagainya.

Skor indeks *Digital Skills* atau kecakapan digital juga meningkat dari 3,44 pada 2021

menjadi 3,52 pada 2022. Pilar ini mengukur kecakapan pengguna internet dalam menggunakan komputer atau gawai, mengunggah/mengunduh data, mengecek ulang informasi dari internet, dan sebagainya.

Skor *Digital Ethics* atau etika digital mengalami kenaikan dari sebelumnya 3,53 menjadi 3,68. Pilar ini mengukur kepekaan pengguna internet dalam mengunggah konten tanpa izin, berkomentar kasar di media sosial, menghargai privasi di media sosial, dan sebagainya.

Skor *Digital Safety* atau keamanan digital juga mengalami kenaikan sedikit dari 3,10 menjadi 3,12. Pilar ini mengukur kemampuan pengguna internet dalam mengidentifikasi dan menghapus *spam/malware/virus* di komputer atau gawai pribadi, kebiasaan mencadangkan data, perlindungan data pribadi, dan sebagainya.

Indeks ini disusun berdasarkan hasil survei terhadap 10.000 responden yang tersebar di 34 provinsi Indonesia. Responden merupakan anggota rumah tangga berusia 13-70 tahun dan pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir.

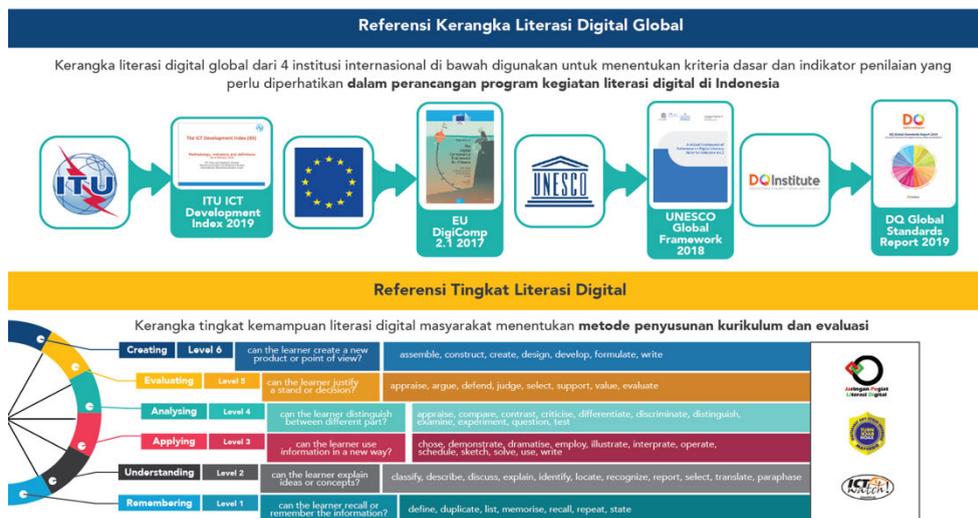
No	Nama	2021/Poin	2022/Poin
1	Indeks Literasi Digital	3,49	3,54
2	Digital Skills	3,44	3,52
3	Digital Culture	3,9	3,84
4	Digital Ethics	3,53	3,68
5	Digital Safety	3,1	3,12

Indeks Literasi Digital Indonesia, 2022

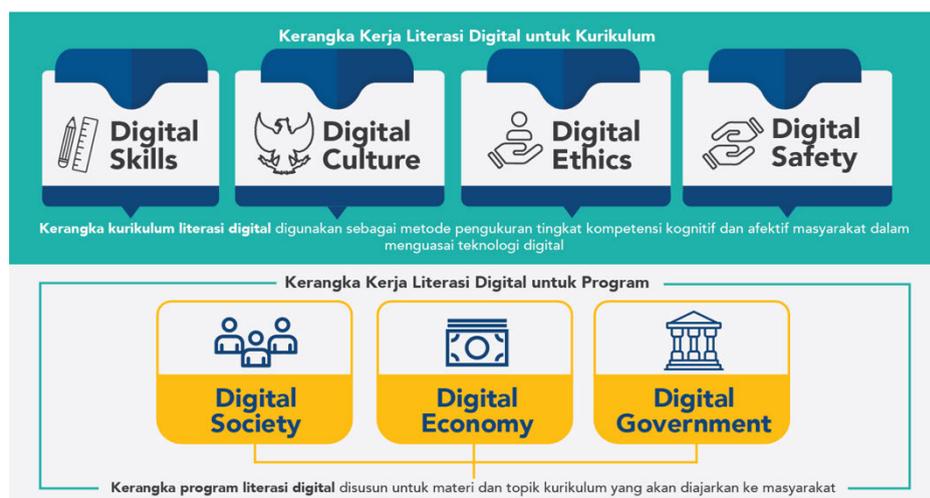
Berdasarkan hasil kajian literasi digital diatas, Kementerian Komunikasi dan Informatika dituntut berperan aktif dalam menghentikan penyebaran hoaks serta dampak negatif internet lainnya dengan meningkatkan kemampuan kognitif masyarakat Indonesia melalui pelatihan kecakapan literasi digital. Dunia internet saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik- praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, melaksanakan kolaborasi, komunikasi, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran

dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Jika generasi muda kurang menguasai kompetensi digital, hal ini sangat berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi demokrasi, dan interaksi sosial. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung rukun dan kondusif.

Sejak tahun 2021-2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah melakukan literasi digital kepada 20.141.097 orang. Dan pada tahun 2024 Kominfo menargetkan 5.500.000 orang untuk mengikuti kegiatan literasi digital. Oleh karena itu, dibutuhkan penyelenggaraan Kegiatan literasi digital yang massif di seluruh wilayah Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun wawasan dan pengetahuan terkait literasi digital dalam bentuk Seminar dan Diskusi secara online dan hybrid (offline dan online) dengan target penduduk di wilayah tersebut khususnya di segmen Pendidikan dan Kelompok Masyarakat.



Gambar (1) : Referensi Kerangka Literasi Digital Global dan Nasional



Gambar (2) : Kerangka Kerja Literasi Digital untuk Kurikulum dan Program

Berikut data jumlah penduduk Indonesia berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik tahun 2023:

No	Provinsi	2022	Persentasi
1	Aceh	5.407.900	2,0%
2	Bali	4.415.100	1,6%
3	Banten	1.225.200	0,4%
4	Bengkulu	2.060.100	0,7%
5	DI Yogyakarta	3.761.900	1,4%
6	DKI Jakarta	1.068.000	0,4%
7	Gorontalo	1.192.700	0,4%
8	Jambi	3.631.100	1,3%
9	Jawa Barat	4.940.580	1,8%
10	Jawa Tengah	3.703.240	1,3%
11	Jawa Timur	4.115.000	1,5%
12	Kalimantan Barat	5.541.400	2,0%
13	Kalimantan Selatan	4.182.100	1,5%
14	Kalimantan Tengah	2.741.100	1,0%

15	Kalimantan Timur	3.859.800	1,4%
16	Kalimantan Utara	727.800	0,3%
17	Kep. Bangka Belitung	1.494.600	0,5%
18	Kep. Riau	2.179.008	0,8%
19	Lampung	9.176.600	3,3%
20	Maluku	1.881.700	0,7%
21	Maluku Utara	1.319.300	0,5%
22	Nusa Tenggara Barat	5.473.700	2,0%
23	Nusa Tenggara Timur	5.466.300	2,0%
24	Papua	4.418.600	1,6%
25	Papua Barat	1.183.300	0,4%
26	Riau	6.614.004	2,4%
27	Sulawesi Barat	1.458.600	0,5%
28	Sulawesi Selatan	9.225.800	3,3%
29	Sulawesi Tengah	3.066.100	1,1%
30	Sulawesi Tenggara	2.701.700	1,0%
31	Sulawesi Utara	2.659.500	1,0%
32	Sumatera Barat	5.640.600	2,0%
33	Sumatera Selatan	8.657.000	3,1%
34	Sumatera Utara	15.115.200	5,5%
	Total	275.773.800	100,0%

Sumber: www.bps.go.id tahun 2023

Penyelenggaraan kegiatan literasi digital yang masif di wilayah Indonesia dibagi ke dalam 2 (dua) segmentasi dan 9 (sembilan) wilayah sesuai jumlah proporsional pengguna internet dengan mempertimbangkan kemudahan pelaksanaan,

pengendalian, dan pengawasan di daerah tersebut. Sembilan wilayah ini didalamnya dikecualikan Ibukota Provinsi dan beberapa kota/ kabupaten yang masuk ke wilayah 3T dan wilayah resiko tinggi rawan Pemilu yang sudah menjadi target sasaran dari pengadaan barang/jasa swakelola.

Untuk segmen kelompok masyarakat, menysasar kepada sasaran berikut, namun tidak terbatas pada:

- a. Kelompok Pensiunan (Korpri, PNS, TNI, POLRI);
- b. Nelayan;
- c. Petani;
- d. Penyuluh (Penyuluh Agama, Penyuluh Pertanian & Peternakan);
- e. Buruh (Pabrik, dll);
- f. Organisasi Profesi :
 1. Tenaga Kesehatan (dokter, bidan, perawat);
 2. Pengacara, Notaris, PPAT;
 3. Persatuan Insinyur Indonesia (PII);
 4. Ikatan Akuntan Publik Indonesia (IAPI), Ikatan Akuntan Indonesia (IAI);
 5. Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI);
 6. Kamar Dagang Indonesia (KADIN).
- g. Komunitas Hobi;
- h. Pekerja Migran (TKI/TKW).
- i. Dan Komunitas lainnya.

Adapun jumlah penduduk usia produktif (diatas 15 tahun) yang dapat dijadikan target/sasaran kegiatan adalah sebagai berikut :

No	Provinsi	Masyarakat Usia Produktif
1	Aceh	2.394.994
2	Bali	2.607.070
3	Banten	5.940.618
4	Bengkulu	1.037.496
5	DI Yogyakarta	2.241.131
6	DKI Jakarta	4.875.102
7	Gorontalo	614.250
8	Jambi	1.797.819
9	Jawa Barat	23.452.568
10	Jawa Tengah	18.390.459

11	Jawa Timur	21.613.293
12	Kalimantan Barat	2.557.523
13	Kalimantan Selatan	2.092.225
14	Kalimantan Tengah	1.344.475
15	Kalimantan Timur	1.746.920
16	Kalimantan Utara	353.984
17	Kepulauan Bangka Belitung	730.972
18	Kepulauan Riau	1.155.997
19	Lampung	4.387.966
20	Maluku	808.844
21	Maluku Utara	584.968
22	Nusa Tenggara Barat	2.718.345
23	Nusa Tenggara Timur	2.915.293
24	Papua	1.934.767
25	Papua Barat	487.705
26	Riau	3.168.929
27	Sulawesi Barat	731.902
28	Sulawesi Selatan	4.353.650
29	Sulawesi Tengah	1.586.320
30	Sulawesi Tenggara	1.335.921
31	Sulawesi Utara	1.159.965
32	Sumatera Barat	2.688.164
33	Sumatera Selatan	4.289.704
34	Sumatera Utara	7.197.374
	Total	135.296.713

Sumber : BPS 2023

Dan jumlah target peserta untuk segmen kelompok masyarakat adalah sebagai berikut :

No	Wilayah	Total Masyarakat Usia Produktif	Target Peserta
1	Wilayah Sumatera dan Sekitarnya	28.849.415	554.428
2	Wilayah Kalimantan dan Sekitarnya	8.095.127	155.572
3	Wilayah Sulawesi dan Sekitarnya	9.782.008	187.991
4	Wilayah DKI Jakarta, Banten dan Sekitarnya	10.815.720	207.857
5	Wilayah Jawa Barat dan Sekitarnya	23.452.568	450.711
6	Wilayah Jawa tengah, DIY dan Sekitarnya	20.631.590	396.498
7	Wilayah Jawa Timur dan Sekitarnya	21.613.293	415.364
8	Wilayah Bali, Nusa Tenggara dan Sekitarnya	8.240.708	158.370
9	Wilayah Maluku, Papua dan Sekitarnya	3.816.284	73.209
	Total	135.296.713	2.600.000

Sumber : BPS 2022/2023

Untuk Paket segmen Kelompok Masyarakat di Wilayah Sumatera dan sekitarnya dengan target 554.428 orang (partisipan unik).

II. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 F
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya pasal 4, khususnya point (a), (d), dan (e) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 Tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.
4. Peraturan Presiden Nomor 54 tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika.
5. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea 4 "Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum dan

mencerdaskan kehidupan bangsa”

6. Arahan Presiden Republik Indonesia dalam Musrembangnas 2019 terkait pembangunan infrastruktur yang merata, reformasi struktural untuk peningkatan daya saing, dan pembangunan sumber daya manusia.
7. Asean ICT Masterplan 2020, Strategic Thrust ke 5 tentang Human Capital Development
8. Pidato Presiden Republik Indonesia bulan Agustus 2020 mengenai percepatan transformasi digital.
9. Visi Misi Presiden Republik Indonesia: Indonesia Toward Digital Nation 2035, dengan menciptakan dan mengembangkan digital talent skill masyarakat Indonesia
10. Peraturan Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Nomor 9 Tahun 2018 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Melalui Penyedia
11. Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024

III. Maksud dan Tujuan

1. Maksud dari Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya adalah melakukan Kegiatan massif yang bertujuan mendorong masyarakat menggunakan internet secara cerdas, positif, kreatif, dan produktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif-nya untuk mengidentifikasi hoaks serta mencegah terpapar dampak negatif penggunaan internet. Selain itu, dari Kegiatan yang massif ini juga diharapkan tercapai target 554.428 orang yang mendapatkan literasi digital pada tahun 2024.
2. Tujuan dari Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya adalah memperoleh Penyedia yang mampu menyiapkan, menyelenggarakan, dan menyediakan sarana/prasarana dalam rangka Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya.

IV. Nama Organisasi Pengadaan Barang/Jasa

Nama organisasi yang menyelenggarakan/melaksanakan pengadaan Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya adalah :

Satuan Kerja	:	Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
PA/KPA	:	Sekretaris Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika

Unit Kerja	:	Direktorat Pemberdayaan Informatika
Nama PPK	:	PPK Kegiatan Literasi Digital Direktorat Pemberdayaan Informatika

V. Sumber Dana dan Perkiraan Biaya

Sumber dana yang diperlukan untuk membiayai Pengadaan Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya bersumber dari: APBN Tahun Anggaran 2024 DIPA Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan PAGU Anggaran Rp. 23.500.000.000,-

VI. Penerima Manfaat

Penerima manfaat dari Pengadaan Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Bali, Nusa Tenggara, dan sekitarnya meliputi, namun tidak terbatas pada :

- a. Kelompok Pensiunan (Korpri, PNS, TNI, POLRI);
- b. Nelayan;
- c. Petani;
- d. Penyuluh (Penyuluh Agama, Penyuluh Pertanian & Peternakan);
- e. Buruh (Pabrik, dll);
- f. Organisasi Profesi :
 1. Tenaga Kesehatan (dokter, bidan, perawat);
 2. Pengacara, Notaris, PPAT;
 3. Persatuan Insinyur Indonesia (PII);
 4. Ikatan Akuntan Publik Indonesia (IAPI), Ikatan Akuntan Indonesia (IAI);
 5. Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI);
 6. Kamar Dagang Indonesia (KADIN).
- g. Komunitas Hobi (Ikatan Motor Indonesia/IMI.
- h. Pekerja Migran (TKI/TKW).
- i. Dan Komunitas lainnya di luar ini

Penerima manfaat untuk Kegiatan Literasi Digital segmen Kelompok Masyarakat/ Komunitas di Wilayah DKI Jakarta, Banten dan sekitarnya haruslah merupakan **peserta yang belum pernah mengikuti kegiatan literasi digital dan di luar dari daftar komunitas/instansi (terlampir) yang diadakan oleh Direktorat Pemberdayaan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika selama tahun 2020 - 2023.**

Dengan validasi peserta unik berupa Nama Lengkap, Email dan Nomor Handphone yang terdaftar di Daftar Hadir Kegiatan (keterangan terlampir dalam juknis). Validasi peserta dilakukan oleh Validation Unit Management.

VII. Ruang Lingkup Pengadaan, Lokasi, dan Fasilitas Penunjang

A. Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital di wilayah untuk Segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di wilayah Sumatera, dan sekitarnya harus terdiri dari 4 (empat) bentuk kegiatan :

- a. Kegiatan Webinar
- b. Kegiatan Nonton Bareng, dilaksanakan dengan minimal target 20.000 peserta dalam jangka waktu pelaksanaan pekerjaan.
- c. Kegiatan Seminar atau Pesta Rakyat, dilaksanakan dengan minimal target 2.000 peserta dalam jangka waktu pelaksanaan pekerjaan.
- d. Kegiatan Chip in, dilaksanakan dengan minimal target 2.000 peserta dalam jangka waktu pelaksanaan pekerjaan.

Mekanisme teknis pelaksanaan kegiatan diatur lebih lanjut dalam Petunjuk Teknis yang ditetapkan oleh Kuasa Pengguna Anggaran atau Direktur Jenderal Aplikasi Informatika.

B. Lokasi pekerjaan: Wilayah Sumatera dan sekitarnya kecuali di Ibu kota Provinsi, Wilayah 3T, dan wilayah resiko tinggi rawan pemilu.

C. Menyiapkan strategi dan metode pelaksanaan Kegiatan untuk mencapai target minimum 554.428 orang untuk segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya dengan rincian target sebagai berikut:

- Kegiatan Nonton Bareng : minimal 20.000 peserta
- Kegiatan Seminar atau Pesta Rakyat : minimal 2.000 peserta
- Kegiatan Chip in : minimal 2.000 peserta

VIII. Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk Segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya yaitu tercapainya target minimum 554.428 orang mendapatkan literasi di bidang digital dalam waktu 10 bulan pada tahun 2024.

IX. Waktu Pelaksanaan

Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan Kegiatan Literasi Digital untuk Segmen Kelompok Masyarakat/Komunitas di Wilayah Sumatera dan sekitarnya diselenggarakan dalam kurun waktu 306 (tiga ratus enam) hari kalender sejak diterbitkannya SPMK.

X. Syarat Perusahaan

Syarat perusahaan yang diperlukan, meliputi:

1. Penyelenggara pernah menyelenggarakan Kegiatan-Kegiatan yang menghadirkan kepala daerah minimal tingkat Walikota/Bupati, dibuktikan dengan Nota Kesepakatan/ SKP/ Kontrak atau dokumen sejenis.
2. Memiliki pengalaman penyediaan jasa pada Kegiatan-Kegiatan

- daring/hybrid terkait literasi digital/TIK/pendidikan/pelatihan untuk masyarakat paling kurang 1 (satu) pekerjaan dalam kurun waktu 1 (satu) tahun terakhir baik di lingkungan pemerintah maupun swasta, termasuk pengalaman subkontrak.
3. Memiliki kemampuan untuk menyediakan sumber daya manusia dan peralatan yang dibutuhkan dalam Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital.
 4. Tenaga Teknis yang dibutuhkan harus memiliki pengalaman mengerjakan Kegiatan MICE sesuai tanggungjawab yang tertera pada KAK.
 5. Memiliki surat dukungan untuk fasilitas/peralatan/perlengkapan dalam melaksanakan pekerjaan jasa lainnya ini, yaitu: Memiliki peralatan/perlengkapan untuk pelaksanaan pekerjaan Jasa Kegiatan Organizer ini;
 6. Hasil yang dapat diproduksi/diselesaikan harus memenuhi standar mutu/kualitas sesuai yang ditetapkan;
 7. Seluruh spesifikasi/ hasil produksi disetujui oleh User/Perwakilan yang ditunjuk pada H-3.
 8. Pemilihan narasumber, moderator, desain, konsep dan spesifikasi/hasil produksi harus disetujui oleh user/perwakilan yang ditunjuk.

XI. Timeline

No	Uraian Kegiatan	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI
1	Persiapan Kegiatan											
2	Kick off Meeting											
3	Pencarian peserta											
4	Penyelenggaraan Kegiatan											
5	Pelaporan											

XII. Laporan

1. Penyedia harus menyampaikan rencana Kegiatan per bulan yang disetujui oleh user/perwakilan yang ditunjuk.
2. Penyedia harus menyampaikan rencana capaian target peserta per bulan kepada user/perwakilan yang ditunjuk. Dalam hal tidak tercapainya capaian target peserta per bulan yang telah disepakati tersebut, akan diberikan surat peringatan I, II, III sampai dengan pemutusan kontrak.
3. Penyedia dapat mengajukan perubahan rencana Kegiatan per bulan menyesuaikan kondisi yang ada di lapangan. Perubahan rencana Kegiatan tersebut harus mendapatkan persetujuan dari user/perwakilan yang ditunjuk.

4. Laporan yang harus dibuat oleh Penyedia Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Masyarakat Umum/Komunitas di wilayah Sumatera dan sekitarnya meliputi:

- Laporan Bulanan Hasil Pelaksanaan Pekerjaan yang harus diserahkan maksimal tanggal 5 setiap bulan berikutnya, kecuali untuk bulan November diserahkan maksimal tanggal 20 November 2024.
- Laporan Akhir Hasil Pelaksanaan Pekerjaan.

Isi laporan menyangkut perencanaan, pelaksanaan pekerjaan, penggunaan sarana/prasarana, serta bukti keuangan dalam penyelenggaraan Kegiatan.

5. Setiap bulan akan dilaksanakan evaluasi terkait target peserta dan jumlah Kegiatan yang sudah diselenggarakan.

XIII. Pembayaran

Pembayaran dilakukan berdasarkan prestasi pekerjaan per bulan termasuk pajak, setelah dilakukan validasi peserta unik dan kesesuaian pelaksanaan kegiatan oleh Penyedia dengan Juknis, yang dibebankan pada DIPA Ditjen Aplikasi Informatika Tahun Anggaran 2024.

Jakarta, 22 Desember 2023

Mengetahui,

PPK Literasi Digital

Direktur Pemberdayaan Informatika



Catatan:

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan oleh **BSrE, Badan Siber dan Sandi Negara**

Lampiran

Daftar Komunitas di Wilayah Sumatera dan Sekitarnya

Komunitas Di Wilayah Sumatera dan Sekitarnya	
1	4chan
2	Akademi Berbagi
3	Akar
4	Avana Indonesia
5	Benelli Owner Indonesia Medan
6	Bird Lover
7	Blogger Papua
8	Boeatan
9	Buddypic
10	Bulu Tangkis Asahan Kisaran
11	Bulu Tangkis Bengkulu
12	Buruh
13	Buruh Bakauheni
14	Buruh Banda Aceh
15	Buruh Gayo Lues
16	Buruh Kepahiang
17	Buruh Kota Batam
18	Buruh Kota Palembang
19	Buruh Metro
20	Buruh Sawit
21	Buruh Sawit Bungo
22	Buruh Sawit Muaro Bungo
23	Buruh Sawit Tebing Tinggi
24	Buruh Tebing Tinggi
25	Buruh Teh Kabupaten Kepahiang
26	Buruh Teh Kepahiang
27	Buruh Teh Tanjungbalai
28	Butuh Prabumulih
29	Cat Lover
30	Club Futsal Gunungsitoli
31	Club Voli
32	D2jsp
33	Dewan Perwakilan Anak Aceh Singkil
34	Dinamika

35	Eksportir
36	Fans Bola
37	Fans Club Futsal
38	Fgbb
39	Fiksi Mini
40	Fkbt
41	Football Club Sijunjung
42	Forum Mahkota
43	Fpm
44	Freelancer Indonesia
45	Funtalk Indonesia
46	Futsal Club Batubara Limapuluh
47	Gaiaonline
48	Gapensi
49	Gepi
50	Gmm
51	Golden Gate
52	Himsi
53	Hipmi
54	Hipmi Samosir
55	Hobi Ekspor
56	Honda C70 Mendalo
57	Honda Club Lampung
58	Honda Club Mandailing
59	Honda Club Sengeti
60	Honda Community Pekanbaru
61	Honda Motor Club
62	Honda Motor Club Bandar Lampung
63	Honda Motor Club Indonesia Banda Aceh
64	Honda Motor Club Kota Lampung
65	Honda Motor Club Kota Padang
66	Honda Motor Club Pangkal Pinang
67	Honda Motor Club Siantar
68	Honda Motor Club Toba
69	Honda Motor Community
70	Honda Motor Community Pekanbaru
71	Honda Motor Kutacane
72	Iai
73	Iai Kota Metro
74	Iapi
75	Ibi Bengkulu
76	Idgi

77	Idgi Binjai
78	Idi
79	Ign
80	Ikatan Notaris
81	Ikpaz
82	Imi
83	Infis
84	Instanusantara
85	Inter Fans Club Kota Bengkulu
86	Inter Fans Club Pangkal Pinang
87	Iphonesia
88	Jalan-Jalan Edukasi
89	Jci Indonesia
90	Jda Community
91	Jkma
92	Jkpp
93	Jpic
94	Kadin Langkat
95	Kadin Payakkumbuh
96	Kadin Sidempuan
97	Kado Kecilku
98	Karang Taruna Siantar
99	Karimulnistri
100	Karyawan Pabrik
101	Kbhr-Dec
102	Kijang Club Jambi
103	Klub Baca
104	Klub Bahasa
105	Klub Baseball
106	Klub Basket
107	Klub Beauty
108	Klub Bela Diri
109	Klub Berkebun
110	Klub Cosplay
111	Klub Dansa
112	Klub Desain
113	Klub Fashion
114	Klub Filateli
115	Klub Foto
116	Klub Gamers
117	Klub Hidroponik
118	Klub Hobi

119	Klub Honda
120	Klub Inggris
121	Klub Inline Skate
122	Klub Iptek
123	Klub Kaligrafi
124	Klub Kuliner
125	Klub Lari
126	Klub Mobil
127	Klub Motor
128	Klub Motor Bengkulu
129	Klub Motor Nmax Dumai
130	Klub Musik
131	Klub Otomotif
132	Klub Pecinta Alam
133	Klub Rajut
134	Klub Reptil
135	Klub Selam
136	Klub Seni
137	Klub Sepeda
138	Klub Skate
139	Klub Sneakers
140	Klub Stand Up
141	Klub Trail Bike
142	Klub Wibu
143	Klub Yoga
144	Komite Pemuda Bandar Lampung
145	Komite Pemuda Bersatu Sibolga
146	Komite Pemuda Kota Lampung
147	Komite Pemuda Kota Metro
148	Komite Pemuda Kota Solok
149	Komite Pemuda Ogan Ilir
150	Komite Pemuda Pangkal Pinang
151	Kompak
152	Kompak?
153	Kompdespar
154	Komunitas Keluarga Pushbike
155	Komunitas Kopi Lokal Kerinci
156	Komunitas Kopi Lokal Tapanuli Utara
157	Komunitas Mobil Kijang
158	Komunitas Mobil Kijang Jambi
159	Komunitas Motor Tua
160	Komunitas Motor Tua Kepahiang

161	Komunitas Nelayan Kepulauan Karimun
162	Komunitas Nmax
163	Komunitas Nmax Palembang
164	Komunitas Orami
165	Komunitas Peduli Pemilu
166	Komunitas Pencak Silat
167	Komunitas Pijar
168	Komunitas Reptil Kota
169	Komunitas Reptil Kota Jambi
170	Komunitas Reptil Sarolangun
171	Konde Sartika
172	Kosapa
173	Kpmi
174	Kreavi
175	Ksppm
176	Laskar Damai Indonesia
177	Love Bird Sibolga
178	Majlis Ta'lim
179	Milanisti Bandar Lampung
180	Mixergy
181	Motor Tua Kota Pariaman
182	Motor Tua Muara Tebo
183	Muda Litarate
184	Musisi Aceh Tenggara
185	Musisi Idi Rayeuk
186	Musisi Manggar
187	Musisi Parapat
188	Musisi Sarolangun
189	Nelayan Belawan
190	Nelayan Belitung
191	Nelayan Kota Padang
192	Nelayan Modern Kota Padang
193	Nelayan Muko Muko
194	Nelayan Pangkal Pinang
195	Nelayan Pesisir Barat
196	Nelayan Tebing Tinggi
197	Nexopia
198	Nmax Motor Club Kota Solok
199	Org Insinyur
200	Org.Akuntan
201	Org.Apoteker
202	Org.Arsitek

203	Org.Dokter
204	Org.Hobi
205	Org.Mc
206	Org.Musisi
207	Org.Nakes
208	Org.Notaris
209	Org.Olahraga
210	Org.Penulis
211	Org.Perawat
212	Org.Pustakawan
213	Org.Seniman
214	Pecinta Alam Kalder Toba
215	Pecinta Alam Sungai Penuh
216	Pecinta Ikan Hias Bangko
217	Pecinta Ikan Hias Tebing Tinggi
218	Pecinta Kopi Tapanuli Utara
219	Pecinta Kucing Padang
220	Pecinta Lingkungan Binjai
221	Pecinta Lingkungan Sarongalun
222	Pecinta Reptil Siantar
223	Pecinta Seni
224	Pecinta Tanaman Lahat
225	Pekerja Event
226	Pekerja Media
227	Pekerja Media Online
228	Pekerja Migran
229	Pekerja Seni
230	Pemuda Bersama Kota Metro
231	Pemuda Bersama Kota Pariaman
232	Pemuda Bersama Pesawaran
233	Pemuda Bersama Solok
234	Pemuda Karang
235	Pemuda Karang Taruna
236	Pemuda Karang Taruna Muntok
237	Pemuda Karang Taruna Prabumulih
238	Pemuda Ogan Ilir Prabumulih
239	Pemuda Pecinta Tanpa Plastik Kab. Merangin
240	Pemuda Untuk Desa Simarjarunjung
241	Pencak Silat Kota Sibolga
242	Pencak Silat Lampung
243	Pencak Silat Muaro Bulian
244	Pencak Silat Setia Hati Langsa

245	Pencak Silat Tanggamus
246	Pengajian
247	Pensiunan Bengkulu
248	Pensiunan Komering Ulu
249	Pensiunan Mesuji
250	Pensiunan Mukomuko
251	Pensiunan Musi Banyuasin
252	Pensiunan Pesawaran
253	Penyuluh
254	Penyuluh Mentawai
255	Penyuluh Palembang
256	Perawat Solok
257	Perkumpulan Advokat
258	Perkumpulan Advokat Kota Bengkulu
259	Perkumpulan Peduli Sesama
260	Perkumpulan Peduli Sesama Kota Metro
261	Perkumpulan Riding Pariaman
262	Persatuan Ikan Hias Lhoksukon
263	Petani Aceh Tenggara
264	Petani Bangka Tengah
265	Petani Bengkulu Utara
266	Petani Karet Muaro Bulian
267	Petani Karo Kabanjahe
268	Petani Lampung Utara
269	Petani Muara Enim
270	Petani Musi Rawas
271	Petani Payakumbuh
272	Petani Pesisir Selatan
273	Petani Pringsewu
274	Petani Subulussalam
275	Petani Teh Pagar Alam
276	Petani Way Kanan
277	Phri
278	Ppat Langsa
279	Ppni
280	Ppni Solok
281	Ppnk
282	Rmi
283	Ruang Seni Medan
284	Sahabat Rakyat
285	Satapak Adventure
286	Satu Hati

287	Satuan Pemuda
288	Sb1m
289	Seni Sundarman
290	Sepeda Turatea Jenepono
291	Solok Muda
292	Somethingawful
293	Spsi
294	Squaregrapher
295	Ssb Jantho
296	Svara Puan
297	Tambat
298	Tangan Di Atas
299	Team Basket Padang Panjang
300	Tki
301	Toko Online
302	Umkm
303	Umkm Aceh Barat
304	Umkm Aceh Jaya
305	Umkm Balige
306	Umkm Binjai
307	Umkm Desa Pidie Jaya Mereudeu
308	Umkm Koba
309	Umkm Kota Metro
310	Umkm Lubuklinggau
311	Umkm Pagar Alam
312	Umkm Palembang
313	Umkm Pasar Setia Bireuen
314	Umkm Rejang Lebong
315	Umkm Tulang Bawang
316	Vespa Matic Motor Club Jambi
317	Vios Club Indonesia
318	Vios Club Indonesia Kota Pekanbaru
319	Vios Club Indonesia Sawahlunto
320	Vios Club Pekanbaru
321	Warga Peduli Lingkungan Pagar Alam
322	Yamaha Club
323	Yamaha Club Indonesia
324	Yamaha Club Indonesia Kota Medan
325	Yamaha Club Indonesia Kota Sibolga
326	Yamaha Club Medan
327	Yamaha Motor Club Aceh Singkil
328	Yamaha Nmax Club Kota Batam

	APTISI
	KOMSOS KAM
	KPM PKH
	KPM PKH
	PMDDTT Kemendesa PDTT
	KPM PKH
	PMDDTT Kemendesa PDTT
	KPM PKH
	KPM PKH
	PMD sumatera Selatan
	GPII (chip in)
	HIPMI (chip in)
	IDI (chip in)
	Relawan RTIK (chip in)
	TPP P3MD (chip in)
	HMI (Festival)
	Karang Taruna Provinsi Lampung (Festival)
	KPM PKH (Festival)
	Pemuda Pancasila (Festival)
	Pemuda Wilan Teluk Bitung Timur (Festival)

	KPM PKH (Nobar)
	TPP P3MD
	PAFI Sumatera Selatan
	KPM PKH
	PPNI Sumatera Selatan
	PMDDTT Kemendesa PDTT
	KPM PKH

Daftar Wilayah Resiko Tinggi Rawan Pemilu 2024

No	PROVINSI	KABUPATEN_KOTA	Kategori IKP
1	SUMATERA SELATAN	KABUPATEN BANYUASIN	Tinggi
2	SUMATERA UTARA	KABUPATEN LABUHANBATU UTARA	Tinggi
3	SUMATERA UTARA	KABUPATEN NIAS SELATAN	Tinggi
4	SUMATERA BARAT	KABUPATEN PASAMAN BARAT	Tinggi
5	SUMATERA BARAT	KABUPATEN AGAM	Tinggi

Sumber : Bawaslu 2023