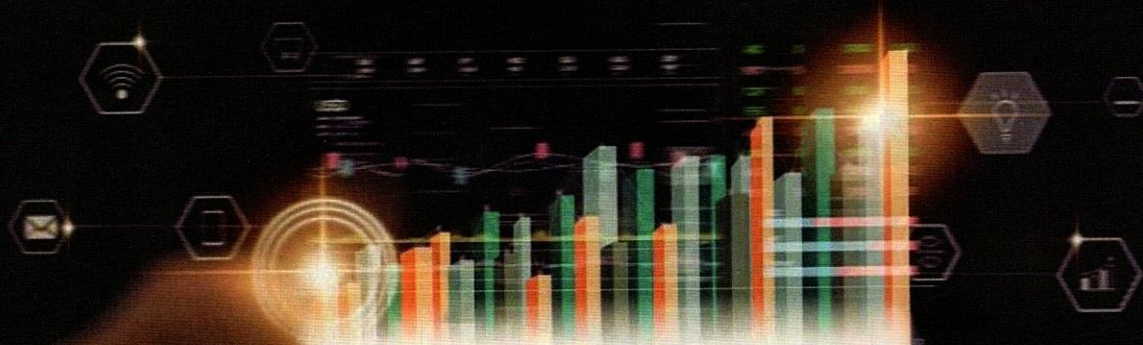




Oleh:  
Madeline Berma

# Ekonomi Digital Kunci Pembangunan Ekonomi Malaysia

Pada 22 Februari 2021, Kerajaan Malaysia melancarkan Rangka Tindakan (*Blueprint*) Ekonomi Digital. Pelancaran rangka tindakan tersebut tepat pada waktunya. Hal ini demikian kerana pada waktu itu, Malaysia berdepan dengan cabaran yang paling besar dalam sejarah, iaitu krisis kesihatan dan ekonomi akibat pandemik COVID-19.



Perlaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) untuk menyekat pandemik COVID-19 yang menyebabkan aktiviti ekonomi terhenti. Dari segi penawaran, segala aktiviti pengeluaran diberhentikan dan keadaan ini menyebabkan gangguan bekalan.

Dari segi permintaan, aktiviti penggunaan seperti membeli barangan di pasar, pelancongan, makan di restoran, sukan, dan lain-lain terhenti. Dalam keadaan tersebut, hanya perkhidmatan penghantaran makanan dan barangan keperluan dibenarkan.

Pandemik COVID-19 membantu memacu ekonomi digital disebabkan oleh tingkah laku pengguna beralih kepada pemilihan urusan yang cepat dan mudah melalui Internet dan telefon mudah alih. Ternyata pertumbuhan ekonomi dunia, amnya dan Malaysia, khususnya dipacu oleh pendigitalan.

Rencana ini dibahagikan kepada tiga bahagian. Bahagian pertama menjelaskan maksud ekonomi digital. Kemudiannya, membincangkan kedudukan dan kepentingan ekonomi digital. Akhirnya, membincangkan cabaran pembangunan digital di Malaysia.

Ekonomi digital didefinisikan sebagai aktiviti ekonomi dan sosial yang melibatkan pengeluaran dan penggunaan teknologi digital oleh individu, perniagaan dan kerajaan. Secara umumnya, ekonomi digital merangkumi sektor Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dan perniagaan elektronik. Sektor TMK merangkumi perdagangan borong dan runcit, kandungan, termasuklah aktiviti media dan yang berkaitan.

Kajian menunjukkan bahawa ekonomi digital terhasil daripada Revolusi Industri 4.0 (IR4.0) Berdasarkan Forum Ekonomi Dunia (<https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>),

*Domain digital merangkumi kecerdasan buatan, Internet Benda, blok rantai (blockchain), pengkomputeran awan, data raya, realiti maya, dan realiti terimbu.*



IR4.0 melibatkan penggabungan pelbagai teknologi yang semakin menyatukan domain digital, fizikal dan biologi.

Domain digital merangkumi kecerdasan buatan, Internet Benda, blok rantai (*blockchain*), pengkomputeran awan, data raya, realiti maya, dan realiti terimbu. Domain fizikal pula merangkumi pencetakan 3D, bahan termaju, robotik termaju, dan kenderaan berautonomi. Seterusnya, domain biologi merangkumi genetik, pencetakan bio, biologi sintetik, dan teknologi neuro.

Berdasarkan Digital 2022: April Global Statshot Report terkini, pada tahun 2022 terdapat sebanyak 7.93 bilion penduduk di dunia. Daripada jumlah tersebut, sebanyak 5.32 bilion menggunakan telefon mudah alih, bersamaan dengan 67% daripada jumlah penduduk dunia.

Sementara itu, pengguna media sosial dilaporkan sebanyak 4.65 bilion orang, iaitu sebanyak 58.7% daripada jumlah penduduk dunia. Dari segi penggunaan Internet, dianggarkan sebanyak 5.00 bilion orang atau 63.5% daripada penduduk dunia.

Bagaimanakah keadaan ekonomi digital di dunia? Pada tahun 2020, ekonomi digital Malaysia menyumbang sebanyak 22% daripada Keluaran Dalam Negara Kasar Negara. Secara keseluruhannya, ekonomi digital dianggarkan bernilai RM88 bilion dari segi *Gross Merchandise Value* (GMV) pada tahun 2021 dan dijangka mencecah RM147 bilion menjelang tahun 2025.

Menurut e-Conomy SEA Report yang dikeluarkan oleh Google, Temasek dan Bain & Company, Malaysia sedang mengorak langkah

ke arah kehidupan baharu selepas pandemik yang membawa kepada peralihan kekal dalam penggunaan digital. Malaysia mencatatkan peningkatan sebanyak 47% dari segi pasaran digital.

Pasaran ini meningkat daripada RM59 bilion pada tahun 2020 kepada RM88 bilion pada tahun 2021. Bahagian ini membincangkan impak ekonomi digital. Ekonomi digital didapati boleh meninggalkan kesan positif kepada masyarakat, perniagaan dan kerajaan.

Dari segi masyarakat ekonomi digital, peluang pekerjaan kepada pekerja gig dan yang berkemahiran digital berjaya diwujudkan.

*Selain meninggalkan kesan positif dari segi penciptaan peluang pekerjaan, ekonomi digital meninggalkan kesan positif kepada perniagaan.*



Jabatan Perangkaan Malaysia melaporkan bahawa pada tahun 2020, terdapat empat juta pekerja gig bebas.

Pusat Penyelidikan EMIR melaporkan bahawa sebanyak 26% daripada tenaga kerja terdiri daripada pekerja gig sepenuh masa pada tahun 2020. Selain mewujudkan peluang pekerjaan kepada rakyat untuk menjadi pekerja gig, ekonomi digital juga mewujudkan peluang pekerjaan

baharu seperti pakar rangkaian, pembangun aplikasi mudah alih, saintis data, dan pakar komuniti dalam rangkaian sosial.

Selain meninggalkan kesan positif dari segi penciptaan peluang pekerjaan, ekonomi digital meninggalkan kesan positif kepada perniagaan. Ekonomi digital menghasilkan model perniagaan baharu. Produk dan perkhidmatan fizikal bertukar kepada digital seperti buku dan cakera video

digital (Digital Video Disc (DVD)) yang digantikan dengan e-buku dan penstriman video.

Ekonomi digital menyebabkan perluasan pasaran domestik dan antarabangsa. E-dagang membuka peluang perniagaan yang lebih besar bagi produk tempatan. E-dagang mewujudkan peluang perniagaan baharu yang tidak pernah kita terfikir kira-kira 10 tahun atau 20 tahun lampau.

Jabatan Perangkaan Malaysia melaporkan bahawa transaksi e-dagang melonjak sebanyak RM71.7bilion kepada RM268 bilion pada suku kedua 2021 berbanding dengan RM196 bilion pada suku pertama tahun 2020. Sektor e-dagang dan perkhidmatan penghantaran makanan mencatatkan pertumbuhan sebanyak RM29.28 bilion.

GMV pada tahun 2021 menunjukkan kepentingan sektor ini, khususnya semasa pelaksanaan PKP. COVID-19 dan kesan pelbagai dimensi mempengaruhi pembangunan ekonomi digital, iaitu menyebabkan kepesatan dan perluasan ekonomi digital dan ekosistem yang menyebabkan gangguan dalam rantai bekalan tradisional.

Ekonomi digital mewujudkan peluang kerjasama dalam kalangan pesaing untuk membekalkan makanan dan perkhidmatan yang diperlukan. Ekonomi digital juga mewujudkan pencabulan terhadap undang-undang persaingan dan meninggalkan kesan negatif kepada pengguna.

Dalam hal yang sama, walaupun ekonomi digital meninggalkan banyak kesan positif, tetapi usaha perlu dilakukan untuk mengurangkan cabaran yang dihadapi oleh ekonomi digital di Malaysia. Umumnya, ada tiga cabaran utama, iaitu infrastruktur, kos jalur lebar yang tinggi, undang-undang, keusahawanan, dan perlindungan data.

## 1. Infrastruktur

Perkembangan pesat ekonomi digital memperluas jurang sosioekonomi yang wujud dalam negara. Walaupun banyak penduduk Malaysia merupakan pengguna secara dalam talian, majoriti penduduk menggunakan jaringan mudah alih.

Bagi tujuan kemajuan, perkara yang penting ialah rangkaian tetap yang sangat pantas. Laporan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKKM) mendapati bahawa pada tahun 2020, kadar penembusan jalur lebar mudah alih bagi 100 orang penduduk adalah sebanyak 118.7%. Walau bagaimanapun, negara masih berdepan dengan masalah liputan dan penggunaan perkhidmatan jalur lebar tetap. Kadar penembusan jalur lebar tetap masih terhad.

## 2. Kos jalur lebar yang tinggi

Tidak dinafikan bahawa perkhidmatan jalur lebar semakin luas, tetapi liputannya masih terhad. Keadaan ini sebahagian besarnya disebabkan oleh kurangnya persaingan kerana sebuah syarikat menguasai sebanyak 92% daripada langganan jalur lebar tetap di Malaysia. Pasaran ternyata terlalu berpusat berbanding dengan negara lain di ASEAN atau Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD).

## 3. Undang-undang Persaingan

Pasaran untuk platform digital tertumpu pada sejumlah kecil syarikat utama atau yang dikenali sebagai singkatan GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft). Pada tahun 2019, modal

*Malaysia juga  
masih belum  
mempunyai  
jenama e-dagang  
tempatan yang  
sebaris dengan  
Lazada dan Shopee.*

pasaran lima buah syarikat ini mencecah USD4 trilion. Kemunculan platform digital menimbulkan keraguan terhadap kerelevanan undang-undang persaingan sedia ada.

Undang-undang persaingan merangkumi banyak penyelidik yang mempertikaikan kemampuan undang-undang persaingan dalam keadaan sedia ada, dapat bertindak balas terhadap cabaran yang dibawa oleh kemajuan platform digital serta menangani tingkah laku antipersaingan.

## 4. Keusahawanan

Pemain industri e-dagang tempatan berdepan beberapa cabaran utama berkaitan dengan bidang keusahawanan. Satu daripada cabaran yang perlu ditempuh ialah kesukaran mendapatkan lebih banyak prospek kerana wujudnya pesaing dari luar negara secara terus melalui platform e-dagang yang ada di Malaysia.

Bagi pengusaha kecil, cabaran lain seperti cukai perkhidmatan digital (6%) turut

memberikan tekanan terhadap kos pengeluaran. Cukai dikenakan kepada penyedia platform digital yang mencapai nilai ambang RM500 000.00.

Selain itu, pemain industri memerlukan lebih banyak latihan dan bantuan daripada kerajaan, khususnya yang melibatkan kemahiran pemasaran secara dalam talian dan cara untuk memasarkan secara terus ke pasaran konvensional.

Malaysia juga masih belum mempunyai jenama e-dagang tempatan yang sebaris dengan Lazada dan Shopee. Keadaan ini mempunyai kaitan dengan kos teknologi dan pasaran yang tinggi untuk memacu platform digital tempatan.

## 5. Perlindungan data

Perlindungan data didapati masih rendah dan menjadi satu daripada punca yang menghambat pertumbuhan ekonomi. Walaupun Malaysia mempunyai Akta Perlindungan Data Peribadi atau Personal Data Protection Act (PDPA), tetapi banyak yang kurang yakin PDPA boleh memacu pertumbuhan pesat ekonomi digital.

Ekonomi digital mempunyai potensi yang sangat besar di Malaysia. Ekonomi digital dijangkakan dapat menyumbang sebanyak 22.6% daripada KDNK negara menjelang tahun 2025. Ekonomi digital ialah kunci pembangunan ekonomi dan kejayaan Malaysia mencapai taraf negara berpendapatan tinggi pasca-COVID-19. <sup>EXO</sup>

---

**Dato Dr. Madeline Berma ialah  
Fellow Akademi Sains Malaysia.  
Beliau juga Profesor Kehormat  
Universiti Malaysia Sarawak  
(UNIMAS).**