



SALINAN

RH

**KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA**

KEPUTUSAN KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 356/PP.06-Kpt/06/KPU/VI/2021

TENTANG

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN PROGRAM
DIGITALISASI RUMAH PINTAR PEMILIHAN UMUM

KETUA KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa berdasarkan ketentuan Pasal 16 ayat (2) huruf d Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 8 Tahun 2017 tentang Sosialisasi, Pendidikan Pemilih dan Partisipasi Masyarakat dalam Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati, dan/atau Walikota dan Wakil Walikota, yang menyatakan Pendidikan Pemilih dapat dilakukan melalui Rumah Pintar Pemilihan Umum;
- b. bahwa berdasarkan ketentuan Pasal 15 ayat (2) huruf d Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 10 Tahun 2018 tentang Sosialisasi, Pendidikan Pemilih dan Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pemilihan Umum, yang menyatakan Pendidikan Pemilih dapat dilakukan melalui Rumah Pintar Pemilihan Umum;
- c. bahwa untuk mengembangkan dan memberikan kemudahan dalam pembaharuan dan penyimpanan informasi, perlu dilakukan digitalisasi materi data dan informasi pada Rumah Pintar Pemilihan Umum ke dalam bentuk tampilan layar digital yang mudah diakses dan lebih atraktif;
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu

menetapkan Keputusan Komisi Pemilihan Umum tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Program Digitalisasi Rumah Pintar Pemilihan Umum;

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2015 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2014 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati dan Walikota menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5656), sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2015 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2014 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati dan Walikota menjadi Undang-Undang menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 193, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6547);
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 182, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6109);
3. Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 8 Tahun 2017 tentang Sosialisasi, Pendidikan Pemilih dan Partisipasi Masyarakat dalam Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati, dan/atau Walikota dan Wakil Walikota (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 1249);
4. Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 10 Tahun 2018 tentang Sosialisasi, Pendidikan Pemilih, dan Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pemilihan Umum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 193);

5. Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 8 Tahun 2019 tentang Tata Kerja Komisi Pemilihan Umum, Komisi Pemilihan Umum Provinsi, dan Komisi Pemilihan Umum Kabupaten/Kota (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 320), sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 21 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 8 Tahun 2019 tentang Tata Kerja Komisi Pemilihan Umum, Komisi Pemilihan Umum Provinsi, dan Komisi Pemilihan Umum Kabupaten/Kota (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1763);
6. Peraturan Komisi Pemilihan Umum Nomor 14 Tahun 2020 tentang Tugas, Fungsi, Susunan Organisasi, dan Tata Kerja Sekretariat Jenderal Komisi Pemilihan Umum, Sekretariat Komisi Pemilihan Umum Provinsi, dan Sekretariat Komisi Pemilihan Umum Kabupaten/Kota (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1236);

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN KOMISI PEMILIHAN UMUM TENTANG PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN PROGRAM DIGITALISASI RUMAH PINTAR PEMILIHAN UMUM.
- KESATU : Menetapkan Petunjuk Teknis Pelaksanaan Program Digitalisasi Rumah Pintar Pemilihan Umum sebagaimana tercantum dalam Lampiran I Keputusan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Menetapkan gambar dan spesifikasi minimal yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan program Digitalisasi Rumah Pintar Pemilihan Umum sebagaimana tercantum dalam Lampiran II Keputusan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KETIGA : Petunjuk teknis, gambar, dan spesifikasi sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU dan Diktum KEDUA berlaku untuk Komisi Pemilihan Umum Provinsi dan

Komisi Pemilihan Umum Kabupaten/Kota dalam menyusun perencanaan, melaksanakan kegiatan, dan melakukan pengadaan Digitalisasi Rumah Pintar Pemilihan Umum.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 21 Juni 2021

KETUA KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA

ttd.

ILHAM SAPUTRA

Salinan sesuai dengan aslinya
SEKRETARIAT JENDERAL
KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

Kepala Biro Perundang-Undangan,



Nur Syarifah

LAMPIRAN I
KEPUTUSAN KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 356/PP.06-Kpt/06/KPU/VI/2021
TENTANG
PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN
PROGRAM DIGITALISASI RUMAH
PINTAR PEMILIHAN UMUM

PETUNJUK TEKNIS
PELAKSANAAN PROGRAM DIGITALISASI
RUMAH PINTAR PEMILIHAN UMUM

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang	3
B. Maksud dan Tujuan	5
C. Ruang Lingkup	5
D. Pengertian Umum	5
BAB II METODE PELAKSANAAN	7
BAB III URAIAN KEGIATAN	8
A. Pengadaan Alat Digitalisasi RPP	8
B. Pengembangan Sarana dan Prasarana RPP	8
C. Penyusunan Konten dan Materi Lokal Digitalisasi RPP ..	8
D. Penyusunan Materi RPP Sebagai Bahan Informasi	9
E. Audiensi Sosialisasi Pendidikan Pemilih Melalui Digitalisasi RPP	9
F. Penyusunan Laporan Digitalisasi RPP	9
BAB IV PENUTUP	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komisi Pemilihan Umum (KPU) dalam penyelenggaraan Pemilihan Umum (Pemilu) diberikan amanat dalam Undang-Undang dengan melibatkan partisipasi masyarakat, hal ini sebagaimana tercantum dalam ketentuan Pasal 448 ayat (1), ayat (2) huruf b, dan ayat (3) huruf c Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum, yang menyatakan Pemilu diselenggarakan dengan partisipasi masyarakat dalam bentuk pendidikan politik bagi Pemilih dengan ketentuan bertujuan meningkatkan partisipasi politik masyarakat secara luas. Tidak hanya dalam penyelenggaraan Pemilu, KPU dalam mendukung suksesnya penyelenggaraan Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati serta Walikota dan Wakil Walikota (Pemilihan) juga harus melibatkan partisipasi masyarakat sebagaimana tercantum dalam ketentuan Pasal 131 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2015 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2014 tentang Pemilihan Gubernur, Bupati dan Walikota menjadi Undang-Undang, sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2020, yang menyatakan untuk mendukung kelancaran penyelenggaraan Pemilihan dapat melibatkan partisipasi masyarakat dalam bentuk pendidikan politik bagi Pemilih dengan ketentuan bertujuan meningkatkan partisipasi politik masyarakat secara luas.

Bagian penting dari pengembangan nilai-nilai sekaligus peningkatan kesadaran berdemokrasi dan Pemilu adalah melakukan kegiatan pendidikan pemilih secara berkesinambungan. Di era milenial, pendidikan pemilih tidak dapat hanya mengandalkan pada metode yang konvensional, berupa kegiatan tatap muka. Semakin banyaknya basis pemilih maupun masyarakat, serta tumbuhnya generasi pemilih pemula yang dapat dikategorikan sebagai generasi milenial yang sangat melek terhadap perkembangan teknologi dan informasi, maka menjadi tantangan bagi KPU sebagai lembaga penyelenggara untuk menghadirkan pendidikan pemilih yang tepat metode dan berkesinambungan.

Salah satu program unggulan KPU dalam membantu mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya demokrasi dan pemilu adalah pengembangan Rumah Pintar Pemilu (RPP). RPP ini adalah sebuah konsep pendidikan pemilih yang dilakukan melalui pemanfaatan ruang dari suatu bangunan atau bangunan khusus untuk melakukan seluruh program edukasi kepada masyarakat akan pentingnya demokrasi dan Pemilu. Berbagai sarana untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, kesadaran dan inspirasi masyarakat tentang pentingnya Pemilu dan demokrasi disediakan di RPP. Untuk menjalankan fungsi itu berbagai hal tentang Pemilu dan demokrasi dapat disampaikan melalui penayangan audio visual, ruang pamer, ruang simulasi dan ruang diskusi.

Sejauh ini, RPP sudah terbentuk di seluruh satuan kerja KPU, KPU Provinsi dan KPU Kabupaten/Kota. Hanya saja keberadaan RPP perlu dievaluasi mengingat semakin minimnya kunjungan masyarakat ke RPP. Sehingga RPP perlu berbenah untuk menarik minat pengunjung, salah satunya melalui digitalisasi materi RPP. Digitalisasi RPP telah dibentuk dalam bentuk *pilot project* di 10 (sepuluh) KPU Provinsi pada tahun 2019. Provinsi tersebut diantaranya Sumatera Selatan, Sumatera Barat, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Kalimantan Barat, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sulawesi Selatan. Pemilihan 10 (sepuluh) provinsi tersebut sebagai *pilot project* pengembangan RPP dikarenakan beberapa alasan, diantaranya terkait ketersediaan ruang, kemampuan sumber daya manusia dan potensi jumlah penduduk terhadap jumlah kunjungan.

Pada tahun 2020 *pilot project* digitalisasi RPP dilanjutkan kembali dengan pengembangan di 3 (tiga) KPU Provinsi yaitu KPU Provinsi Bangka Belitung, Banten dan Sulawesi Barat. Mengingat pentingnya digitalisasi RPP untuk menarik kembali minat pengunjung dalam memahami penyelenggaraan Pemilu dan Pemilihan, pada tahun 2021 ini KPU kembali melakukan *pilot project* digitalisasi RPP di 3 (tiga) KPU Provinsi yaitu KPU Provinsi Kepulauan Riau, Kalimantan Timur dan Sulawesi Tenggara.

Keunggulan sistem digital yakni terletak pada kemudahan dalam memperbarui (*update*) dan menyimpan informasi, sehingga informasi yang akan disajikan ke pengunjung RPP adalah informasi terbaru dengan desain yang lebih menarik serta informasi yang lama masih bisa

tersimpan dengan rapi untuk diakses. Sedangkan pemilihan teknologi *touchscreen* dimaksudkan agar pengguna lebih mudah untuk mengakses informasi sesuai minat dan selera. Menu di layar sudah disusun sedemikian rupa sehingga pengguna tidak perlu banyak berpikir, langsung menyentuh pada layar dan perintah akan segera dieksekusi.

B. Maksud dan Tujuan

1. memberikan kemudahan bagi pengelola RPP dalam menyimpan dan memperbarui (*update*) informasi kepemiluan;
2. memberikan informasi kepemiluan ke pengunjung RPP dalam tampilan layar digital yang lebih atraktif; dan
3. meningkatkan jumlah kunjungan masyarakat ke RPP.

C. Ruang Lingkup

Petunjuk Teknis ini meliputi ketentuan pelaksanaan kegiatan digitalisasi RPP yang mencakup:

1. Pengadaan Alat Digitalisasi RPP;
2. Pengembangan Sarana dan Prasarana RPP;
3. Penyusunan Konten dan Materi Lokal Digitalisasi RPP;
4. Penyusunan Materi RPP Sebagai Bahan Informasi;
5. Audiensi Sosialisasi Pendidikan Pemilih melalui Digitalisasi RPP; dan
6. Penyusunan Laporan Digitalisasi RPP.

D. Pengertian Umum

Dalam Petunjuk Teknis ini yang dimaksud dengan:

1. Pemilihan Umum yang selanjutnya disebut Pemilu adalah sarana kedaulatan rakyat untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat, anggota Dewan Perwakilan Daerah, Presiden dan Wakil Presiden, dan untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Komisi Pemilihan Umum yang selanjutnya disingkat KPU adalah lembaga penyelenggara Pemilu yang bersifat nasional, tetap, dan mandiri yang bertugas melaksanakan Pemilu sebagaimana

dimaksud dalam Undang-Undang Pemilu dan diberikan tugas dan wewenang dalam penyelenggaraan Pemilihan berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang.

3. KPU Provinsi adalah lembaga penyelenggara Pemilu di provinsi.
4. KPU Kabupaten/Kota adalah lembaga penyelenggara Pemilu di kabupaten/kota.
5. Rumah Pintar Pemilu selanjutnya disingkat RPP adalah sebuah konsep pendidikan pemilih yang dilakukan melalui pemanfaatan ruang dari suatu bangunan atau bangunan khusus untuk melakukan seluruh program edukasi kepada masyarakat akan pentingnya demokrasi dan Pemilu.
6. Digitalisasi RPP adalah pengelolaan RPP dalam bentuk tampilan layar digital yang mudah diakses dan lebih atraktif yang bertujuan memberikan kemudahan dalam memperbarui (*update*) dan menyimpan informasi kepemiluan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan digitalisasi RPP dimaksudkan untuk merespon minat generasi milenial yang cenderung tertarik dengan segala sesuatu yang serba digital. Melalui layar *touchscreen* yang lebar akan tersajikan seluruh informasi kepemiluan dan demokrasi yang bisa diakses dengan mudah oleh pengguna.

KPU Provinsi yang melakukan digitalisasi RPP mendapatkan sejumlah anggaran untuk melaksanakan kegiatan dimaksud. Digitalisasi RPP yang berupa layar digital tersebut tidak harus dipasang permanen di kantor KPU, melainkan bisa fleksibel untuk dipasang di tempat-tempat keramaian secara berpindah-pindah menyesuaikan *event* di masing-masing provinsi.

KPU Provinsi yang melakukan digitalisasi RPP harus menyiapkan beberapa langkah kerja, diantaranya:

1. pengadaan alat digitalisasi berupa monitor layar sentuh;
2. pengembangan sarana dan prasarana RPP untuk mendukung digitalisasi RPP;
3. penyusunan konten dan materi lokal digitalisasi RPP;
4. penyusunan materi RPP sebagai bahan informasi dalam bentuk buku, poster, *flyer*, dan sebagainya;
5. audiensi pengenalan RPP digital kepada para pemangku kepentingan; dan
6. penyusunan laporan digitalisasi RPP.

BAB III

URAIAN KEGIATAN

A. Pengadaan Alat Digitalisasi RPP

Secara umum kebutuhan utama dalam proses digitalisasi RPP adalah alat dan mesin itu sendiri. Untuk itu KPU Provinsi akan mendapatkan belanja modal peralatan dan mesin (523111) berupa:

1. pengadaan *Potrait Digital Interactive Standing Touchscreen*; atau
2. pengadaan *Landscape Digital Interactive Standing Touchscreen*.

B. Pengembangan Sarana dan Prasarana RPP

Dalam upaya KPU untuk kembali menarik minat pengunjung ke RPP diperlukan pembaharuan atau pengembangan sarana dan prasarananya. Terdapat 3 (tiga) jenis anggaran yang akan diberikan berupa:

1. Belanja Peralatan Modal dan Mesin (532111) untuk pembelian perangkat digitalisasi RPP;
2. Belanja Bahan (521211) untuk pencetakan buku, *flyer*, *leaflet*, dan sosialisasi kit sebagai bahan informasi tambahan yang akan disajikan untuk pengunjung; dan
3. Belanja Barang Persediaan dan Konsumsi (521811) untuk alat tulis kantor (ATK) dalam penyusunan materi dan konten digitalisasi RPP.

C. Penyusunan Konten dan Materi Lokal Digitalisasi RPP

Konten dan materi digitalisasi RPP secara nasional telah dibuat sama dan seragam, mulai dari sejarah Pemilu 1955 sampai dengan hasil Pemilu 2019. Namun untuk membuka ruang kreasi bagi KPU Provinsi dalam menyajikan data dan informasi pada RPP, maka perlu adanya tambahan untuk menampilkan konten dan materi lokal. Sehingga RPP pada masing-masing KPU Provinsi akan memiliki materi data dan informasi yang khusus dan unik.

Sebagai contoh konten dan materi lokal pada RPP KPU Provinsi dapat menampilkan data dan informasi seputar penyelenggaraan Pemilu dan Pemilihan yang terjadi di tingkat Provinsi tersebut, seperti:

- 1) tingkat partisipasi pemilih pada penyelenggaraan Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur;

- 2) sejarah pasangan calon Gubernur dan Wakil Gubernur terpilih dari Pemilihan sebelumnya;
- 3) foto/video dokumentasi sosialisasi pendidikan pemilih pada penyelenggaraan Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur; dan
- 4) konten dan materi lainnya.

D. Penyusunan Materi RPP Sebagai Bahan Informasi

Diseminasi data dan informasi materi RPP selain dapat dilihat di ruang alat peraga RPP Provinsi ataupun layar Digital, dapat juga dilakukan melalui penyebarluasan materi RPP berupa buku saku, poster, atau *flyer* yang dapat dibawa oleh pengunjung RPP.

Materi RPP ini dapat menjadi salah satu alternatif bentuk suvenir RPP selain topi, mug, payung, dan sebagainya. Diharapkan materi RPP yang dibawa oleh pengunjung RPP, nantinya akan lebih mudah memahami data dan informasi terkait kepemiluan.

E. Audiensi Sosialisasi Pendidikan Pemilih Melalui Digitalisasi RPP

Pasca digitalisasi RPP telah selesai dibangun, maka KPU Provinsi harus melakukan promosi melalui sosial media atau *event* peresmian dengan daring mengundang para pemangku kepentingan ke Digitalisasi RPP ataupun dengan cara memasang layar digital RPP di tempat-tempat keramaian secara berpindah-pindah menyesuaikan *event/pameran/expo*.

F. Penyusunan Laporan Digitalisasi RPP

Proses pengembangan RPP melalui digitalisasi harus dilaporkan oleh KPU Provinsi ke KPU sejak dari awal sampai akhir proses penggerjaannya. Untuk itu akan diberikan anggaran berupa pembelian alat tulis kantor (ATK) serta penyusunan laporan dan dokumentasi.

BAB IV PENUTUP

Pedoman pelaksanaan ini digunakan sebagai pedoman bagi KPU Provinsi yang mendapatkan alokasi anggaran untuk melakukan pengembangan RPP melalui digitalisasi data dan informasi kepemiluan yang akan disajikan ke masyarakat dan pemangku kepentingan terkait.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 21 Juni 2021

KETUA KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

ILHAM SAPUTRA

Salinan sesuai dengan aslinya
SEKRETARIAT JENDERAL
KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

Kepala Biro Perundang-Undangan,



LAMPIRAN II
KEPUTUSAN KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 356/PP.06-Kpt/06/KPU/VI/2021
TENTANG
PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN
PROGRAM DIGITALISASI RUMAH
PINTAR PEMILIHAN UMUM

GAMBAR DAN SPESIFIKASI MINIMAL
PERLENGKAPAN DIGITALISASI RUMAH PINTAR PEMILIHAN UMUM

1. *Digital Signage Potrait* Ukuran Minimal 49" (empat puluh sembilan inch) atau 55" (lima puluh lima inch)



*Contoh Ilustrasi Gambar Desain dan
Comp. Standing Floor Potrait

- a. Desain *Label Standing* yang bertuliskan Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia diganti dan disesuaikan dengan nama Komisi Pemilihan Umum di Provinsi masing-masing.
- b. Spesifikasi minimal:
 - 1) Monitor (*Touchscreen* Ukuran Minimal 49" atau 55", Max Preset 1080p (1920 x 1080, *Brightness* 450cd/m²);
 - 2) CPU *Micro PC* (Intel Core i3 Processor, Intel HD VGA, 4 GB *Memory RAM DDR4*, 500 GB HDD *Storage*, OS Windows 10 Pro);
 - 3) *Output CPU* (RJ45, Wifi, HDMI, VGA, Audio, USB x5 etc); and
 - 4) *Standing Panel* 195cm (*Size* : 827(H) x 1947(V) x 79.5(D) mm

metal aluminium *body*, *optional wheels* dengan kunci roda, speaker mini, terminal listrik 4 lubang, kunci *bracket pc*).

2. *Digital Signage Potrait* Ukuran Minimal 49" (empat puluh sembilan inch) atau 55" (lima puluh lima inch)



*Contoh Ilustrasi Gambar Desain dan
Comp. *Standing Floor Landscape*

- a. Desain *Label Standing* yang bertuliskan Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia diganti dan disesuaikan dengan nama Komisi Pemilihan Umum di Provinsi masing-masing.
- b. Spesifikasi minimal:
 - 1) Monitor (*Touchscreen* Ukuran Minimal 49" atau 55", Max Preset 1080p (1920 x 1080, *Brightness* 450cd/m²);
 - 2) CPU Micro PC (Intel Core i3 Processor, Intel HD VGA, 4 GB *Memory RAM DDR4*, 500 GB HDD *Storage*, OS Windows 10 Pro);
 - 3) *Output CPU* (RJ45, Wifi, HDMI, VGA, Audio, USB x5 etc); and

- 4) Standing Panel 90cm (All metal aluminium body, optional wheels dengan kunci roda, speaker mini, terminal listrik 4 lubang, kunci bracket pc).

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 21 Juni 2021

KETUA KOMISI PEMILIHAN UMUM
REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

ILHAM SAPUTRA

Salinan sesuai dengan aslinya
SEKRETARIAT JENDERAL
KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

Kepala Biro Perundang-Undangan,

