ข่าวเด่นประจำสัปดาห์

สคต.กรุงจาการ์ตา อินโดนีเซีย

วันที่ 12 - 16 สิงหาคม 2562

อุตสาหกรรมเกมส์ของอินโดนีเซียเต็มไปด้วยศักยภาพทางเศรษฐกิจ

Rima วัย 36 ปี คิดว่าเกมส์เป็นอันตรายสำหรับลูกของเธอ ดังนั้น จึงตัดสินใจจำกัดระยะเวลาอนุญาตลูกของเธอเล่นเกมส์เพื่อไม่ให้ติดวีดีโอเกมส์ Vonny คุณแม่ลูกสองวัย 40 ปีที่มีมุมมองคล้ายคลึงกันกล่าวว่า วีดีโอเกมส์ส่วนใหญ่ดีสำหรับความบันเทิง แต่ไม่ช่วยในการพัฒนาลูกของเธอ

อย่างไรก็ตาม ในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับวีดีโอเกมส์มากขึ้น เห็นได้จากอุตสาหกรรมเกมส์ที่แสดงสัญญาณที่ดี

E-sport เป็นรูปแบบของวีดีโอเกมส์ที่มีการแข่งขันสูง และกำลังได้รับความนิยมในอินโดนีเซีย มีการเปิดตัวในเอเชี่ยนเกมส์เมื่อปีที่แล้วในกรุงจาการ์ตา และจะมีการแข่งขันใน 2019 Southeast Asian Games ที่ฟิลิปปินส์ในเดือนพฤศจิกายน 2562

ปัจจุบัน รัฐบาลให้การสนับสนุนการเล่มเกมส์ ประธานาธิบดี Joko Widodo “Jokowi” ให้คำมั่นที่จะให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ และเมื่อเร็วๆ นี้มีการแข่งขันเกมส์ต่างๆ รวมถึง President Cup, Youth National eSports Championship และ 2019 IEC University Series

บริษัทเอกชนอย่าง Tokopedia และ Blibli สนับสนุนการแข่งขัน e-sports เมื่อเดือนตุลาคมปีที่ผ่านมา UniPin ผู้ให้บริการบัตรกำนัลเกมออนไลน์จัดการแข่งขัน e-sports ระดับนานาชาติเงินรางวัลมูลค่า 1,400 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (100,000 ดอลลาร์สหรัฐ)

การศึกษาของ Newzoo บริษัทวิเคราะห์เกมส์และ e-sports ประเมินว่า ตลาดวีดีโอเกมส์ทั่วโลกปีนี้ จะสร้างรายได้ 152,100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นร้อยละ 9.6 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อน นอกจากนี้ อินโดนีเซียคาดว่าจะเป็นหนึ่งในตลาดเกมส์ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียแปซิฟิก มีรายได้โดยประมาณ 941 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เกือบเป็นหนึ่งในสิบของประมาณการค่าใช้จ่ายในการดูแลสุขภาพของรัฐบาลปี 2562

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด

Cipto Adiguno ประธานสมาคมเกมส์แห่งอินโดนีเซีย (AGI) กล่าวว่า อย่างไรก็ตาม รายได้ส่วนใหญ่เป็นของที่ประเทศอื่น เนื่องจากวีดีโอเกมส์ส่วนใหญ่ที่เล่นในอินโดนีเซียมาจากเกมส์ที่คิดค้นจากต่างประเทศ

ข้อมูลจาก Telkom บริษัทยักษ์ใหญ่ด้านโทรคมนาคมของรัฐแสดงข้อมูลเกมส์ที่ทำในประเทศว่า มีส่วนแบ่งการตลาดเพียงร้อยละ 0.4 ในอินโดนีเซีย ขณะที่บริษัทเกมส์ในประเทศมีรายได้ต่ำกว่าร้อยละ 20 ของตลาดในประเทศ

Cipto กล่าวว่า ผู้สร้างเกมส์ในประเทศประมาณ 200 บริษัทดิ้นรนสร้างเกมส์ที่ได้รับการยอมรับ โดยขาดแคลนด้านการลงทุน ผู้ผลิตเกมส์ในประเทศได้รับเงินลงทุนประมาณ 2 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ในขณะที่เมื่อเปรียบเทียบกับ Arena of Valor (AoV) มีการใช้จ่ายเฉพาะด้านการตลาดจำนวน 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ในตลาดอินโดนีเซีย โดยอินโดนีเซียกำลังเผชิญหน้ากับประเภทธุรกิจดังกล่าวอย่าง Arena of Valor ซึ่งเป็นเกมส์ต่อสู้ออนไลน์แบบที่มีผู้เล่นหลายคนและทำการเผยแพร่โดย Tencent บริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ของจีน ซึ่งผลิตเกมส์ยอดนิยมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายอย่าง Battlegrounds (PUBG)

Cipto กล่าวว่า อุตสาหกรรมเกมส์ของอินโดนีเซียมีศักยภาพที่ดีในการกระตุ้นเศรษฐกิจ อินโดนีเซียจำเป็นต้องพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศ หากช้าเกินไปจะกลายเป็นเพียงผู้บริโภคเท่านั้น

ระหว่างการอภิปรายการลงสมัครรับเลือกตั้งประธานาธิบดีเมื่อกลางเดือนเมษายน 2562 Jokowi ถ่ายทอดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมส์เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ โดยกล่าวว่า “ข้อมูลปี 2560 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมส์มีมูลค่า 11 – 12 ล้านล้านรูเปียห์ โดยมีอัตราการเติบร้อยละ 25 – 30 ต่อปี ตอนนี้ เด็กๆ อยากจะเป็นนักพัฒนาเกมส์ ดังนั้น รัฐบาลดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิตอล ได้แก่ อินเตอร์เน็ตบรอดแบนด์ Palapa ring และ 5G”

สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (The Creative Economy Agency: Bekraf) ได้จัดให้มีสิ่งจูงใจแก่ startups ด้านพัฒนาเกมส์ เพื่อให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ของประธานาธิบดี

Hari Sungkari รองผู้อำนวยการฝ่ายโครงสร้างพื้นฐาน Bekraf กล่าวว่า Bekraf จัดหาเงินทุนประมาณ 50 – 100 ล้านรูเปียห์สำหรับธุรกิจ startups ซึ่งบางรายเป็นผู้พัฒนาเกมส์ นอกจากนี้ ยังอำนวยความสะดวกในการเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นเกมส์ระดับนานาชาติ เช่น Gamescom และ Game Connection America

เมื่อเร็วๆ นี้ Bekraf ส่งนักพัฒนาเกมส์ในประเทศ 10 รายไปงาน Gamescom งานเกมส์ที่ใหญ่ที่สุดของยุโรปในประเทศเยอรมนี

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด

แม้จะยังไม่ได้ปลดปล่อยศักยภาพ อุตสาหกรรมในอินโดนีเซียและทั่วโลกกำลังเผชิญหน้ากับการตรวจสอบอย่างละเอียดจากสังคมและคณะบริหารประเทศ

Donald Trump ประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาและสมาชิกสภานิติบัญญัติตำหนิวีดีโอเกมส์เป็นรากเหง้าของการยิงคนจำนวนมากใน Dayton, Ohio and El Paso, Taxas เมื่อสัปดาห์ก่อนที่ยังไม่มีหลักฐาน ในเวลาเดียวกันรายงานจาก Hasan Minhaj ออกอากาศทาง Netflix เปิดเผยว่า มีความต้องการแรงงานในอุตสาหกรรมนี้อย่างมาก

ในอินโดนีเซีย Aceh Ulema Council ออกแถลงการณ์ทางศาสนาเมื่อเดือนมิถุนายน 2562 ระบุว่า PUBG และวีดีโอเกมส์เป็นสิ่งต้องห้ามทางศาสนา การตัดสินใจครั้งนี้เกิดขึ้นหลังจากเกิดการยิงครั้งใหญ่ที่มัสยิดในนิวซีแลนด์

Kris Antoni Hadiputra CEO ของผู้ผลิตเกมส์ Toge Productions ในประเทศ กล่าวว่า รัฐบาลจะต้องปรับปรุงนโยบายเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมส์อย่างเต็มที่ เราต้องการมีอิสระภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของเรามากยิ่งขึ้น เพราะมีข้อจำกัดเกี่ยวกับวีดีโอเกมส์บางประเภทในอินโดนีเซีย

Kris กล่าวเสริมว่า รัฐบาลควรให้ความสำคัญในการพัฒนาอย่างเท่าเทียมกันในโลกดิจิตอล เพื่อให้แน่ใจว่าอุตสาหกรรมเกมส์สามารถเติบโตได้ในทุกส่วนของประเทศ

อุตสาหกรรมเกมส์ของอินโดนีเซียมีศักยภาพ แต่ยังคงติดที่ความคิดของผู้ปกครอง และหลักศาสนาอิสลามที่ระบุว่า วีดีโอเกมส์เป็นสิ่งต้องห้ามทางศาสนาและกลายเป็นอุปสรรคของอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์ โดยผู้เล่นเกมส์ของอินโดนีเซียกลายเป็นผู้บริโภครายใหญ่ของผู้ผลิตเกมส์ของโลก

ประชากรอินโดนีเซียขนาดใหญ่จึงกลายเป็นตลาดใหญ่สำหรับอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์ที่ทั่วโลกให้ความสนใจ แต่ในอินโดนีเซียยังไม่มีการพัฒนาเกมส์เป็นจำนวนมากนัก และไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร ซึ่งรัฐบาลได้พยายามกระตุ้นการลงทุนในอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์เช่นกัน

ที่มา : Jakarta Post ลงวันที่ 10 สิงหาคม 2562

Jokowi ต้องการให้รถยนต์ใช้น้ำมันไบโอดีเซล 30% เดือนมกราคมปีหน้า

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด

ประธานาธิบดี Joko Widodo “Jokowi” กล่าวว่า เขาต้องการเพิ่มสัดส่วนน้ำมันดีเซลผสมน้ำมันปาล์มดิบ (CPO) จากปัจจุบัน 20% (B20) เป็น 30% (B30) ตั้งแต่เดือนมกราคมปีหน้า และเป็น 50% (B50) ภายในสิ้นปี 2563

Jokowi กล่าวในระหว่างการประชุมคณะรัฐมนตรีว่า “ผมต้องการให้เปลี่ยนไปใช้ B30 ภายในเดือนมกราคม 2563 และจะข้ามไปใช้ B50 ภายในสิ้นปี 2563 เราต้องเตรียมพร้อมต่อแรงกดดันล่วงหน้า โดยสร้างความต้องการน้ำมันปาล์มดิบในประเทศ เพื่อที่จะสามารถต่อรองกับสหภาพยุโรปหรือฝ่ายอื่นๆ”

Jokowi กล่าวว่า การดำเนินการอย่างรวดเร็วคาดว่า จะทำให้การนำเข้าน้ำมันลดลง ฉุดให้ดุลการค้าของอินโดนีเซียลดลง และขยายบัญชีเดินสะพัด ขณะเดียวกัน ก็สร้างความต้องการน้ำมันปาล์มดิบในประเทศท่ามกลางความไม่แน่นอนจากภายนอก ซึ่งส่งผลกระทบต่อราคาน้ำมันปาล์มดิบ

จากความขัดแย้งกับสหภาพยุโรปเมื่อเร็วๆ นี้เกี่ยวกับไบโอดีเซล และผลิตภัณฑ์ที่ทำจากน้ำมันปาล์มดิบ กลุ่มสมาชิก 28 ประเทศกล่าวหาว่า รัฐบาลอินโดนีเซียให้เงินช่วยเหลือผู้ผลิตไบโอดีเซล เช่น กองทุนน้ำมันปาล์มอินโดนีเซีย (BPDP-KS) และด้านการเงินเพื่อการส่งออกจาก Indonesia Eximbank

Darmin Nasution รัฐมนตรีว่ากากระทรวงประสานงานด้านเศรษฐกิจ กล่าวหลังการประชุมคณะรัฐมนตรีว่า กระทรวงพลังงานและทรัพยากรแร่กำลังทดลองใช้ B30 ที่คาดว่าจะแล้วเสร็จกลางเดือนกันยายน 2562 เขากล่าวเสริมว่า ปัจจุบันไม่พบปัญหาที่รุนแรงในการทดลอง

โดยเฉลี่ย การปรับใช้ B20 ตั้งแต่เดือนมกราคม – เดือนกรกฎาคม 2562 โดยประเมินจากการใช้ Fatty Acid Methyl Ester (FAME) ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์จากน้ำมันปาล์มดิบที่ใช้ผสมไบโอดีเซล บรรลุเป้าหมายถึงร้อยละ 97.5 ในทุกเดือน

จากข้อมูลของสำนักงานรัฐมนตรีประสานงานเศรษฐกิจ เมื่อเดือนกรกฎาคม 2562 มีการใช้ FAME จำนวน 3.49 ล้านกิโลลิตร หรือร้อยละ 56 ของเป้าหมาย FAME 6.19 ล้านกิโลลิตรในการผสมไบโอดีเซล และได้ช่วยประหยัดเงินตราต่างประเทศ 1,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เนื่องจากการนำเข้าน้ำมันลดลง

อินโดนีเซียเร่งการปรับใช้น้ำมันไบโอดีเซล B30 โดยตั้งเป้าหมายเดือนมกราคม 2563 ซึ่งผู้ผลิตรถยนต์ต้องพัฒนาเครื่องยนต์ให้สามารถรองรับการใช้งาน B30 จนถึง B50 การนำน้ำมันไบโอดีเซลมาใช้ จะช่วยลดการนำเข้าน้ำมันเชื้อเพลิง ลดการขาดดุลบัญชีเดินสะพัด และลดการขาดดุลการค้า รวมถึงยังช่วยส่งเสริมการใช้งานน้ำมันปาล์มดิบที่ราคาตกต่ำและการห้ามใช้งานน้ำมันปาล์มของอินโดนีเซียในสหภาพยุโรป

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด

ที่มา : Jakarta Post ลงวันที่ 12 สิงหาคม 2562

การเติบโตทางเศรษฐกิจชะลอตัวเนื่องจากอินโดนีเซียสูญเสียแรงกระตุ้น

จากข้อมูลของสถาบันเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและการเงิน (Indef) อินโดนีเซียบันทึกการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ลดลงในไตรมาสที่สองของปีนี้ เนื่องจากสูญเสียแรงกระตุ้นจากการใช้จ่ายของผู้บริโภคที่เพิ่มขึ้น การจ่ายโบนัส และการส่งเงินของแรงงานข้ามชาติในช่วง Idul Fitri

Tauhid Ahmad ประธาน Indef กล่าวว่า “อินโดนีเซียพลาดแรงกระตุ้นที่ส่งเสริมเศรษฐกิจเมื่อมีการจ่ายเงินโบนัส และการส่งเงินกลับของแรงงานต่างชาติในช่วง Idul Fitri และการใช้จ่ายสำหรับการเลือกตั้งทั่วไปในเดือนเมษายน รวมทั้งการใช้จ่ายของผู้บริโภคที่เพิ่มขึ้นในไตรมาสที่สอง”

การเลือกตั้งประธานาธิบดีและสภานิติบัญญัติเมื่อเดือนเมษายน รัฐบาลมีการใช้จ่ายกว่า 25 ล้านล้านรูเปียห์ (1,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ขณะที่ผู้สมัคร Joko Widodo และ Ma’ruf Amin รายงานการใช้จ่ายทั้งสิ้น 601,000 ล้านรูเปียห์สำหรับกิจกรรมการรณรงค์หาเสียง ส่วนคู่แข่ง Prabowo Subianto และ Sandiaga Uno 211,500 ล้านรูเปียห์

จากรายงานของสำนักงานสถิติอินโดนีเซีย (BPS) การเติบโตของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอินโดนีเซีย (GDP) ชะลอตัวร้อยละ 5.05 ในไตรมาสที่สองของปีนี้ ลดลงจากร้อยละ 5.07 ในปีก่อน แม้ว่าการใช้จ่ายสูงในช่วงวันหยุด Idul Fitri และการเลือกตั้งทั่วไป

อัตราการเติบโตในไตรมาสที่สองต่ำกว่าร้อยละ 5.27 ในช่วงเดียวกันของปีก่อน ระหว่างวันหยุด Idul Fitri พร้อมกับการเลือกตั้งหัวหน้าฝ่ายปกครองท้องถิ่น

Tauhid กล่าวเสริมว่า การเติบโตของจีดีพีในไตรมาสที่สองควรจะอยู่ที่ร้อยละ 5.24 – 5.27 หากเปรียบเทียบอัตราการเติบโตของจีดีพีในช่วงเดียวกันของปีก่อน ไตรมาสที่สองเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.27 จากร้อยละ 5.06 ในไตรมาสก่อน

ข้อมูลจาก BPS การใช้จ่ายในครัวเรือนคิดเป็นร้อยละ 55.79 ของจีดีพี เพิ่มขึ้นร้อยละ 5.17 ในไตรมาสที่สอง

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด

Eko Listiyanto รองผู้อำนวยการ Indef กล่าวว่า แม้ว่าการใช้จ่ายภาคครัวเรือนเพิ่มขึ้น เศรษฐกิจยังคงบอบบาง หากไม่ได้รับการสนับสนุนด้านการลงทุนและการส่งออกเพิ่มขึ้น เขาสังเกตเห็นว่า เกือบครึ่งหนึ่งของการลงทุนต่างประเทศเป็นการลงทุนภาคบริการ

Eko กล่าวว่า สำหรับช่วงเวลาที่เหลือของปี อินโดนีเซียจะไม่สูญเสียแรงกระตุ้นมากนัก เพราะคาดว่าการใช้จ่ายในครังเรือน การลงทุน และการผลิต จะเพิ่มขึ้นในช่วงเทศกาลคริสต์มาสและวันหยุดสิ้นปี ทั้งนี้ เป็นเรื่องยากสำหรับอินโดนีเซียที่จะบรรลุเป้าหมายการเติบโตของจีดีพีของรัฐบาลปี 2562 ที่ร้อยละ 5.3 โดยปีนี้ การเติบโตจีดีพีจะอยู่ที่ร้อยละ 5 – 5.1

Eko กล่าวว่า เราขอแนะนำให้รัฐบาลควบคุมราคาอาหารในระยะเวลาที่เหลือของปีนี้ เพื่อการบริโภคซึ่งเป็นรากฐานการเติบโตของจีดีพีจะมีเสถียรภาพ

เขาแสดงความกังวลว่า อัตราเงินเฟ้อของราคาอาหารที่ผันผวนในไตรมาสที่สอง อยู่ที่ร้อยละ 5.19 สูงกว่าเป้าหมายของรัฐบาลที่ร้อยละ 3.5 ทั้งปี หากเปรียบเทียบอัตราเงินเฟ้อของราคาอาหารที่ผันผวนในไตรมาสแรกของปีที่ผ่านมา อยู่ที่ร้อยละ 3.63 เท่านั้น เขากล่าว่า ประธานาธิบดี Jokowi ควรคัดเลือกคณะรัฐมนตรีที่ส่งเสริมเศรษฐกิจ เพื่อให้การเติบโตของจีดีพีของปีนี้ บรรลุเป้าหมายของรัฐบาลที่ร้อยละ 5.3

ขณะเดียวกัน Dody Budi Waluyo รองผู้ว่าการธนาคารกลางอินโดนีเซียกล่าวว่า ความไม่แน่นอนทางเศรษฐกิจเกิดจากสงครามการค้าระหว่างสหรัฐอเมริกาและจีน ส่งผลกระทบเชิงลบต่อเศรษฐกิจของประเทศที่กำลังพัฒนา รวมถึงอินโดนีเซีย

เขากล่าวว่า สงครามการค้ายังคงส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการส่งออกและการลงทุนในอีกไม่กี่เดือนข้างหน้า Dody อธิบายว่า การส่งออกที่ชะลอตัว ความต้องการผลผลิตก็ลดลง กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศลดลง จะทำให้รายได้ลดลงและส่งผลให้การบริโภคลดลงในที่สุด

การเติบโตทางเศรษฐกิจของอินโดนีเซียยังคงชะลอตัว เนื่องจากผลกระทบจากสงครามการค้าระหว่างจีนและสหรัฐอเมริกาที่ยังคงร้อนระอุ แม้ว่ารัฐบาลพยายามกระตุ้นการเติบโตทางเศรษฐกิจ ทั้งนี้ ส่วนใหญ่การลงทุนในประเทศ นักลงทุนเลือกที่จะลงทุนในภาคบริการ แสดงให้เห็นถึงการเติบโตของภาคบริการในอินโดนีเซีย

ที่มา : Jakarta Post ลงวันที่ 12 สิงหาคม 2562

Disclaimer: ข้อมูลต่างๆที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ.กรุงจาการ์ตา จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด