



JABATAN PERDANA MENTERI
UNIT PEMODENAN TADBIRAN DAN PERANCANGAN PENGURUSAN MALAYSIA
(MAMPU)

SIARAN MEDIA

CHIPTA 2020 HASILKAN APLIKASI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI TERKINI

PUTRAJAYA, 30 November 2020 – Produk yang memenangi pertandingan menghasilkan aplikasi mudah alih anjuran Unit Pemodenan Tadbiran dan Perancangan Pengurusan Malaysia (MAMPU) yang berlangsung dari 7 September – 9 Oktober lalu akan ditingkatkan lagi pembangunannya dan seterusnya berpotensi untuk dikomersialkan. Produk-produk ini dijangka akan menyumbang kepada peningkatan peluang pekerjaan dan melahirkan usahawan digital.

Pertandingan yang telah dianjurkan sejak 2015 dengan nama Hackathon Data Terbuka dan Hackathon Aplikasi Mudah Alih telah digabungkan dan dijenamakan semula kepada Program ***CHallenge on Innovation and Problem solving through Technology Advancement (CHIPTA) 2020***.

Pertandingan ini terbahagi kepada empat (4) kategori iaitu Sektor Awam, Pelajar Institut Pengajian Tinggi (IPT), Pelajar Sekolah Menengah dan Orang Awam/Industri dengan jumlah hadiah keseluruhan sebanyak RM66,000.00.

Pertandingan CHIPTA 2020 ini bertemakan “**Enabling Innovation for New Norm and Better Future**”. Para peserta diminta menghasilkan aplikasi mudah alih selaras dengan tema yang diberikan dengan menggunakan teknologi terkini dan teknologi Revolusi Industri 4.0 (IR4.0) seperti *Internet of Things* (IOT), Analitis Data Raya (Big Data Analytics), Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan *blockchain*.

Peserta pertandingan telah menghasilkan aplikasi berkaitan isu pandemik, kesihatan, ekonomi gig dan *Digital Market Place* yang menyokong **17 Matlamat Pembangunan Lestari** (Sustainable Development Goals) antaranya SDG 3 iaitu *Good Health and Well Being*.

Pertandingan ini telah berjaya menarik penyertaan sebanyak **155 pasukan** di mana 10 pasukan telah dipilih bagi setiap kategori untuk melaksanakan pembangunan aplikasi mudah alih yang merupakan produk akhir bagi pertandingan ini selama 32 hari. Sesi penilaian akhir telah diadakan pada 13 Oktober 2020 secara telesidang kerana situasi pandemik yang dihadapi sekarang serta mengambil kira kedudukan peserta yang berada di pelbagai lokasi.

Kumpulan **SMART PPM** daripada **Jabatan Mineral Dan Geosains Malaysia** dengan **aplikasi MyQDMi (Malaysia Quarry Dust Monitoring Artificial Intelligence)** telah **menjuarai** pertandingan ini untuk kategori **Sektor Awam**, dan mereka membawa pulang hadiah berupa wang tunai sebanyak **RM10,000.00**. Tempat **kedua** dimenangi oleh **Kumpulan PGAD** daripada **Pejabat Setiausaha Kerajaan (PSUK) Pulau**

Pinang & Agensi Anti Dadah Kebangsaan (AADK) Pulau Pinang dengan aplikasi yang diberi nama **PGAD**. Manakala tempat **ketiga** dimenangi oleh kumpulan **Digital Therapeutics** daripada **Kementerian Kesihatan Malaysia** dengan aplikasi **My Transplant Diary**. Bagi kategori **Pelajar IPT** pula, kumpulan **TheFourQuadrant** daripada **Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)** yang mencipta aplikasi **GigAssist** telah memenangi wang tunai sebanyak **RM 10,000.00**. Tempat **kedua** disandang oleh kumpulan **Team Fourier** daripada **Universiti Teknologi MARA (UiTM)** dengan aplikasi **Grabage** dan tempat **ketiga** kumpulan **SPOTT** daripada **Unitar International University** dan **Alibaba Business School** dengan aplikasi **SPOTT**.

Kategori Orang Awam/Industri telah dimenangi oleh kumpulan **LESTARI** dengan kejayaan mencipta aplikasi **LESTARI** dan telah membawa pulang kejayaan tunai sebanyak **RM 10,000.00**. Disusuli tempat **kedua** oleh kumpulan **Duoflex** dengan aplikasi **KITAR** dan tempat **ketiga** oleh kumpulan **Seedoo.my** dengan aplikasi **Seedoo**. Bagi kategori **Sekolah Menengah**, kumpulan **BAZ apps** daripada **SMK Aminuddin Baki Kuala Lumpur** dengan aplikasi **Mobile Trainer** telah menjadi **juara** dan membawa pulang wang tunai sebanyak **RM 3,000.00**. Manakala tempat **kedua** dan **ketiga** dimenangi oleh kumpulan **Promethean** daripada **Kolej Tunku Kurshiah** dengan aplikasi **OurAuthority** dan kumpulan **Dominator Innovation Team** daripada **SMK Putrajaya Presint 16 (1)** melalui aplikasi **eduPocket A+**. Masing-masing membawa pulang wang tunai sebanyak **RM 2,000.00** dan **RM 1,000.00**.

Majlis pengumuman pemenang Program CHIPTA 2020 ini telah disempurnakan secara langsung melalui dalam talian oleh YBhg. Tan Sri Mohd Zuki bin Ali, Ketua Setiausaha Negara. Turut hadir ialah YBhg. Dato' Dr. Yusof bin Ismail, Ketua Pengarah MAMPU bersama-sama kedua-dua timbalannya iaitu YBrs. Dr. Mohd Bakhari bin Ismail dan YBrs. Encik Azih bin Yusof serta pegawai-pegawai kanan MAMPU.

YBhg. Tan Sri Mohd Zuki bin Ali dalam ucapannya berharap agar produk atau aplikasi yang dihasilkan melalui program CHIPTA 2020 ini dapat memberi impak yang signifikan dan nilai yang tinggi serta bermanfaat kepada pelbagai pihak khususnya orang awam atau rakyat terutama dalam aspek pengalaman norma baharu menangani pandemik COVID19.

Disediakan oleh:
Bahagian Perancangan dan Komunikasi Korporat
Unit Pemodenan Tadbiran dan Perancangan
Pengurusan Malaysia (MAMPU)
Jabatan Perdana Menteri
03-8872 3138

SENARAI PEMENANG CHIPTA 2020 MENGIKUT KATEGORI

A) Pemenang Kategori Sektor Awam

Kedudukan	Pemenang	Ringkasan Projek
1	Kumpulan SMART PPM Pusat Penyelidikan Mineral, Jabatan Mineral Dan Geosains Malaysia	Membangunkan aplikasi berkonsepkan pemetaan atas talian yang dapat membantu orang awam dan jabatan mendapatkan maklumat berkaitan pencemaran udara (habuk) dikuari-kuari seluruh negara. Aplikasi akan memaparkan taburan bacaan paras pencemaran udara habuk (Dust Deposit Rate, habuk terampai (TSP dan PM10), bacaan Indek (IPU) serta bacaan indek pencemaran kuari (QPPI) secara interaktif.
2	Kumpulan PGAD PSUK Pulau Pinang & AADK Pulau Pinang	Membangunkan aplikasi berkonsepkan geospacial bagi membantu AADK dengan taburan/pemetaan penagihan dadah dan seterusnya merancang program serta operasi pencegahan. Aplikasi berupaya membuat pemetaan maklumat dadah, pemetaan lokasi dan kawasan berisiko, pelaporan/statistik kepada stakeholder. AADK boleh merancang program kesedaran yang sesuai dan pengintegrasian dengan maklumat penduduk.
3	Kumpulan Digital Therapeutics Kementerian Kesihatan Malaysia	Membangunkan aplikasi "My Transplant Diary" untuk meningkatkan swadaya pesakit buah pinggang melalui mekanisma sokongan pesakit dan perkongsian pengalaman. Aplikasi sokongan berkonsepkan digital therapeutics yang menyokong swadaya (self-subsistent) pesakit buah pinggang kronik umumnya dan pesakit transplan buah pinggang khususnya.

B) Pemenang Kategori Institut Pengajian Tinggi (IPT)

Kedudukan	Pemenang	Ringkasan Projek
1	Kumpulan TheFourQuadrant Universiti Kebangsaan Malaysia	Menyediakan platform analitik pekerjaan yang menyatukan maklumat pekerjaan dalam sektor ekonomi Gig untuk pencari kerja, pemain industri dan kerajaan. - Memberi informasi berkaitan pekerjaan popular dan sesuai mengikut situasi semasa kepada pencari kerja serta pempromosi dan menggalakkan ekonomi Gig sebagai norma baharu pekerjaan.
2	Kumpulan Team Fourier Universiti Teknologi MARA(UiTM)	Aplikasi ini menghubungkan system pengumpulan bahan kitar semula di pusat kitar semula dengan “pemandu” yang akan mengumpulkan segala bahan kitar semula dari kawasan perumahan. Kedai yang dihubungkan menyokong <i>campaign zero waste</i> dan data dari aplikasi ini boleh menyumbang kepada perkongsian sumber data terbuka.
3	Kumpulan SPOTT Unitar International University dan Alibaba Business School	Menyediakan aplikasi untuk pesakit kulit mengenalpasti jenis penyakit. Pesakit akan mengambil gambar kulit, kemudian teknologi Artificial Intelligent (AI) akan menganalisis dan mengklasifikasikan jenis penyakit kulit, kemudian memberikan statistik dan maklumat mengenai kes kulit.

C) Pemenang Kategori Pelajar Sekolah Menengah

Kedudukan	Pemenang	Ringkasan Projek
1	Kumpulan BAZ apps SMK Aminuddin Baki Kuala Lumpur	Membangunkan aplikasi yang berfungsi sebagai pelatih kecergasan. Berfungsi sebagai pelatih maya yang mengingatkan anda tentang rancangan untuk menurunkan berat badan serta mengesyorkan diet, restoran dan gim berdekatan serta latihan fizikal yang berkesan.
2	Kumpulan Promethean Kolej Tunku Kurshiah	Aplikasi yang dibangunkan mampu menghubungkan pihak sukarelawan dengan mana-mana pihak yang tidak berkemampuan dengan cara menderma barang-barang keperluan kesihatan.
3	Kumpulan Dominator Innovation Team SMK Putrajaya Presint 16(1)	Aplikasi yang pelajar boleh mengakses secara di luar talian nota setiap bab dan sub-topik bagi subjek yang dipilih serta video klip sesi tutorial oleh guru-guru dari rangkaian TV Pendidikan. Pembelajaran mikro menjadikan sesi pembelajaran lebih

		berkesan dengan penggunaan animasi dan grafik.
--	--	--

D) Pemenang Kategori Orang Awam/Industri

Kedudukan	Pemenang	Ringkasan Projek
1	Kumpulan LESTARI	Menyediakan platform untuk menganalisa prestasi SDG negara dengan big data dashboard, menganalisa prestasi SDG syarikat dan memasarkan produk dan perkhidmatan lestari kepada kerajaan dan swasta. Memangkin inovasi dalam SME lestari untuk norma baharu serta menyediakan perkhidmatan marketplace lestari bagi mencapai pasaran Kerajaan/GLC/MNC.
2	Kumpulan DuoFlex	Kitar menyediakan aplikasi untuk merealisasikan Perkara 7,12 &13 (Affordable and clean energy, Responsible consumption and production dan Climate action) di dalam Sustainable Development Goals (SDG). Ciri Kitar membolehkan pengguna untuk kitar semula dengan ganjaran serta membantu pengurusan sumber negara dengan terancang. Aplikasi ini akan menambahbaik kadar kitar semula negara, menggalakkan rutin lestari dalam kalangan pengguna di Malaysia dan mendigitalisasi industri kitar semula negara.
3	Kumpulan Seedoo.my	Seedoo merupakan aplikasi untuk memudahkan petani menjual hasil tanaman mereka di atas talian manakala pembeli boleh memilih dan membeli hasil tanaman dari petani-petani yang telah didaftar. Aplikasi ini akan membantu petani menjadi "broker" sendiri agar mereka dapat akses terus tanpa orang tengah ke pasaran pertanian dan petani boleh menetapkan harga tanaman mereka yang lebih kompetitif.