

Teks Ucapan Aluan

Majlis Pengumuman Pemenang CHIPTA 2020

Oleh YBhg. Dato' Dr. Yusof bin Ismail, Ketua Pengarah MAMPU

RANGKA KANDUNGAN

1. KATA ALU-ALUAN
2. LATAR BELAKANG HACKATHON
3. PELAKSANAAN CHIPTA 2020
4. HASIL CHIPTA 2020 DAN HALATUJU
5. PENGHARGAAN DAN PENUTUP



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

**TEKS UCAPAN ALUAN
YBHG. DATO' DR. YUSOF BIN ISMAIL,
KETUA PENGARAH MAMPU**

MAJLIS PENGUMUMAN PEMENANG CHIPTA 2020

**BILIK MESYUARAT GEMILANG
ARAS 6, MAMPU PUTRAJAYA**

30 NOVEMBER 2020

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Kegemilangan dan Salam Sejahtera.

Yang Dihormati Saudara Pengacara Majlis

Yang Berbahagia Tan Sri Mohd Zuki bin Ali

Ketua Setiausaha Negara

Yang Berusaha Dr. Mohd Bakhari Bin Ismail,

Timbalan Ketua Pengarah

Transformasi dan Pemodenan Pengurusan (TPP) MAMPU,

Yang Berusaha Encik Azih Bin Yusof,

Timbalan Ketua Pengarah

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) MAMPU,

Peserta-peserta CHIPTA 2020

Tuan-Tuan dan Puan-Puan yang saya hormati sekalian

KATA ALU-ALUAN

1. Alhamdulillah, terlebih dahulu, saya mengucapkan rasa syukur ke hadrat Allah S.W.T kerana dengan limpah dan kurnia serta keizinan Nya, maka dapat kita bersama-sama pada pagi yang mulia ini di dalam **Majlis Pengumuman Pemenang CHIPTA 2020** dengan tema “**Enabling Innovation for New Norm and Better Future**” dalam suasana yang agak ringkas tetapi bermakna ekoran daripada penularan pandemik COVID-19 serta amalan norma baharu.

Para hadirin yang dihormati sekalian,

LATAR BELAKANG HACKATHON

2. MAMPU selaku agensi pusat yang berperanan sebagai pemacu Kerajaan Digital dalam Sektor Awam bertanggungjawab menerajui aspek perancangan, penyelarasan, pelaksanaan serta pemantauan program digital dan inovasi Sektor Awam. Bagi merencanakan penghasilan produk atau inovasi menerusi pemanfaatan teknologi digital dan pelbagai data Kerajaan, **MAMPU telah menganjurkan program Hackathon Data Terbuka dan Hackathon Aplikasi Mudah Alih semenjak tahun 2015**. Pelaksanaan program Hackathon ini telah berjaya menyumbang kepada penghasilan produk atau inovasi serta melahirkan *digital talent* sebagai agen transformasi digital untuk dimanfaatkan oleh pelbagai pihak termasuk Kerajaan.

3. Selain daripada bilangan penyertaan yang meningkat setiap tahun, kualiti produk atau inovasi yang dihasilkan juga bertambah baik dan berpotensi diperluaskan penggunaannya bagi meningkatkan penyampaian perkhidmatan Kerajaan kepada rakyat. Pada tahun 2019, MAMPU mula bekerjasama dengan agensi untuk memperluaskan produk dan inovasi seperti aplikasi GeoBencana yang telah digunakan oleh SUK Negeri Pulau Pinang. Bagi pertandingan Hackathon Aplikasi Mudah Alih pula, sebanyak 16 aplikasi yang memenangi pertandingan telah dimuat naik ke Galeri Aplikasi Mudah Alih Kerajaan Malaysia (GAMMA), contohnya aplikasi HRMIS - Borang Keluar Pejabat.

YBhg. Tan Sri, YBrs. Dr., Tuan-tuan dan Puan-puan yang dihormati,

PELAKSANAAN CHIPTA 2020

4. Sebagai usaha menambahbaik penganjuran program ini, MAMPU pada tahun ini telah menggabungkan pelaksanaan Hackathon Data Terbuka dan Hackathon Aplikasi Mudah Alih serta **menjenamakan semula kepada Program CHIPTA 2020**. Konsep pertandingan ini adalah berdasarkan kepada akronim **C H I P T A** iaitu ***CHallenge on Innovation and Problem solving through Technology Advancement***. Konsep ini bertujuan untuk mengajak masyarakat cakna mereka cipta pelbagai penyelesaian yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan teknologi terkini berasaskan pembangunan aplikasi dan analitis data. Selaras dengan penambahbaikan format baharu ini, kategori penyertaan dan jumlah hadiah yang diberikan kepada pemenang turut ditambah. Penyertaan ini dibahagikan kepada **empat (4) kategori iaitu Sektor Awam, Pelajar Institut Pengajian Tinggi (IPT), Pelajar Sekolah Menengah dan Orang Awam atau Industri** dengan **jumlah hadiah keseluruhan sebanyak RM66,000.00**.

5. Pelaksanaan program CHIPTA 2020 telah dibuka pendaftarannya bermula 4 hingga 28 Ogos 2020 dan telah berjaya menarik penyertaan sebanyak **155 pasukan**. Setiap penyertaan telah melalui proses tapisan awal bagi memastikan hanya penyertaan yang lengkap dan mematuhi syarat-syarat penyertaan akan dinilai. Penilaian untuk program ini dilaksanakan dalam dua (2) peringkat iaitu sesi penilaian pertama dan sesi penilaian akhir. Untuk menjayakan kedua-dua sesi penilaian ini, seramai **17 panel juri telah dilantik** yang terdiri daripada pegawai MAMPU, wakil akademia serta wakil industri.

6. Hasil tapisan awal, **121 pasukan telah layak dan dinilai semasa sesi penilaian pertama** pada 2 hingga 3 September 2020. Penilaian dibuat berdasarkan kepada dokumen serahan iaitu templat *Business Model Canvas*, *mock-up* aplikasi mudah alih dan senarai set data serta perakuan peserta. Hasil penilaian pertama, **10 pasukan telah dipilih bagi setiap kategori** untuk melaksanakan pembangunan aplikasi mudah alih selama 32 hari.

7. **Sesi penilaian akhir telah diadakan pada 13 Oktober 2020 secara telesidang** dengan mengambil kira situasi pandemik dan kedudukan peserta yang berada di pelbagai lokasi. Peserta diminta untuk membentangkan serta membuat demonstrasi aplikasi mudah alih yang dibangunkan kepada panel juri. Selepas sesi penilaian akhir, panel juri telah bermesyuarat dan mencapai kata sepakat memilih **tiga (3) pemenang bagi setiap kategori** bagi pertandingan CHIPTA 2020 ini.

HASIL CHIPTA 2020 DAN HALATUJU

8. Untuk makluman YBhg. Tan Sri/YBr. Dr./Tuan/Puan, para peserta diminta menghasilkan aplikasi mudah alih selaras dengan tema yang diberikan dengan menggunakan teknologi terkini seperti *Internet of Things (IOT)*, Analitis Data Raya, Kecerdasan Buatan (AI) dan *blockchain*. Pertandingan ini telah menyaksikan penghasilan aplikasi berkaitan isu pandemik, kesihatan, ekonomi gig dan *Digital Market Place* yang menyokong **17 Sustainable Development Goals (SDG)** antaranya SDG 3 iaitu *Good Health and Well Being*. Ia adalah selaras dengan **Laporan Sustainable Development Goals 2020** yang menyatakan keperluan untuk meningkatkan dan memperkukuhkan pengurusan kesihatan yang berupaya memberikan amaran awal bagi mengurangkan risiko penyakit.

9. MAMPU amat kagum dengan keupayaan semua para peserta yang terlibat dengan pertandingan ini. Walau bagaimanapun, adat bertanding pasti

ada yang menang dan ada yang **belum**. Sehubungan dengan itu, majlis ini diadakan untuk mengumumkan serta meraikan pemenang bagi pertandingan CHIPTA 2020. Harapan kami, pelaksanaan program **CHIPTA 2020 ini akan menyumbang kepada penghasilan produk atau inovasi** yang akan dapat dimanfaatkan oleh semua rakyat serta mencetuskan budaya penciptaan dalam kalangan pelbagai peringkat masyarakat.

10. Akhir sekali, saya berharap agar semua peserta tidak berhenti berinovasi dan terus gigih mencipta produk atau inovasi yang dapat menghasilkan aplikasi-aplikasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah serta memberi faedah dan impak kepada Kerajaan dan rakyat. MAMPU akan cuba untuk mengetengahkan produk-produk ini dengan membuka peluang kepada **pemenang untuk berkolaborasi dengan agensi-agensi** berkaitan untuk memulakan langkah dalam usaha menghasilkan produk/inovasi yang mampan dan memberi impak peningkatan ekonomi dan kesejahteraan rakyat.

YBhg. Tan Sri, YBrs. Dr., Tuan-tuan dan Puan-puan yang dihormati,

PENGHARGAAN DAN PENUTUP

11. Sebagai penyimpul bicara, saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada peserta Program CHIPTA 2020, pihak urus setia, panel hakim dan semua pihak yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam memberi komitmen dan menjayakan program ini.

12. Penghargaan khas kepada pihak MaGIC yang sentiasa menyokong program yang dilaksanakan oleh MAMPU, khususnya pertandingan CHIPTA 2020. Semoga jalinan kerjasama ini akan berterusan. Sekian sahaja saya sudahi dengan Wabillahitaufik Walhidayah Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.