

**Teks Ucapan Aluan**

**Majlis Pengumuman Pemenang CHIPTA 2021**

**Oleh YBhg. Datuk Seri Dr. Yusof bin Ismail, Ketua Pengarah MAMPU**

---

**RANGKA KANDUNGAN**

1. KATA ALU-ALUAN
2. LATAR BELAKANG
3. PELAKSANAAN CHIPTA 2021
4. HASIL CHIPTA 2021 DAN HALATUJU
5. PENGHARGAAN DAN PENUTUP



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

**TEKS UCAPAN ALUAN  
YBHG. DATUK SERI DR. YUSOF BIN ISMAIL,  
KETUA PENGARAH MAMPU  
(RAKAMAN VIDEO)**

**MAJLIS PENGUMUMAN PEMENANG CHIPTA 2021**

**17 NOVEMBER 2021**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,  
Salam Kegemilangan dan Salam Sejahtera.

Yang Dihormati Saudara Pengacara Majlis

**Yang Berbahagia Tan Sri Dato' Seri 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,

**Barisan Panel Juri dan Mentor CHIPTA 2021,**

**Peserta-peserta CHIPTA 2021**

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 2021**. Ini merupakan tahun kedua program ini diadakan sejak pertandingan ini dijenamakan semula sebagai **CHIPTA** iaitu *CHallenge on Innovation and Problem solving through Technology Advancement*.

2. Pada tahun ini, pertandingan yang mengumpulkan *digital talent* iaitu pakar pembangunan teknologi digital dari pelbagai bidang yang berkolaborasi secara intensif diteruskan lagi dalam pembangunan aplikasi mudah alih dengan tema “**Catalyzing Innovation for New Norm and Better Future**”. Tema ini dipilih selaras dengan situasi semasa di mana kita masih lagi dalam situasi pandemik COVID-19 yang menyebabkan perubahan cara hidup antaranya rutin pembelajaran, pekerjaan serta urusan jual beli yang beralih kepada norma yang baharu.

3. Oleh itu, penghasilan **pelbagai inovasi baharu menggunakan teknologi terkini melalui aplikasi mudah alih serta data terbuka**, berpotensi untuk dimanfaatkan bagi meningkatkan taraf hidup rakyat serta membantu meneruskan kesinambungan kehidupan seharian. Contoh inovasi aplikasi mudah alih paling berjaya dihasilkan di Malaysia pada tahun 2020 ialah MySejahtera iaitu aplikasi yang dibangunkan oleh Kerajaan Malaysia untuk membantu dalam pengawasan penularan wabak COVID-19 di dalam negara dengan membolehkan pengguna melaksanakan penilaian kesihatan sendiri. Pada masa yang sama, ia membantu Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM) mendapat maklumat awal untuk mengambil tindakan yang cepat dan berkesan.

4. Berdasarkan laporan Digital 2021 yang dikeluarkan awal tahun 2021 oleh kolaborasi utama antara syarikat pengurusan media sosial Hootsuite Inc. (hootsuite.com) dan We Are Social Ltd (wearesocial.com) telah menyenaraikan 10 aplikasi mobil yang paling banyak dimuat turun dan juga penggunaan aktif di Malaysia, di mana pada tahun 2020, mySejahtera merupakan aplikasi mobil yang keenam (6) paling banyak dimuat turun pengguna dan ketujuh (7) dari segi pengguna aktif di Malaysia. Sehingga 18 September 2021, MySejahtera telah merekodkan sebanyak 43.2 juta bilangan pengguna berdaftar.

Para hadirin yang dihormati sekalian,

## **LATAR BELAKANG**

Bagi menggalakkan penghasilan produk atau inovasi yang berpotensi untuk dimanfaatkan oleh pelbagai pihak termasuk Kerajaan, MAMPU selaku agensi pusat yang berperanan sebagai pemacu Kerajaan Digital dalam Sektor Awam **telah menganjurkan program *Hackathon* Data Terbuka dan *Hackathon* Aplikasi Mudah Alih semenjak tahun 2015** di mana pelaksanaan program *Hackathon* ini telah berjaya meningkatkan kesedaran kepentingan pendigitalan dan kemahiran pembangunan aplikasi teknologi digital.

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

## **PELAKSANAAN CHIPTA 2021**

5. Pertandingan CHIPTA yang menggabungkan *Hackathon* Data Terbuka dan *Hackathon* Aplikasi Mudah Alih diteruskan dengan konsep yang sama seperti pada tahun lepas tetapi ditambahbaik pelaksanaannya berdasarkan kepada cadangan-cadangan yang telah diterima dari pelbagai pihak. Penyertaan pertandingan ini dibuka 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.**

6. Pendaftaran program CHIPTA 2021 telah dibuka bermula pada 14 Jun hingga 19 Julai 2021 melalui portal *Hackathon* <https://hackathon.data.gov.my/>. Sebanyak **123 pasukan telah mendaftar dan 114 pasukan telah melepasi tapisan penyertaan dan dinilai.** Penilaian untuk program ini dilaksanakan dalam dua (2) peringkat iatu sesi

penilaian awal dan sesi penilaian akhir yang dilaksanakan secara telesidang. Untuk menjayakan kedua-dua sesi penilaian ini, seramai **17 panel juri telah dilantik** yang terdiri daripada wakil Kerajaan, akademia serta industri.

7. Hasil penilaian awal yang diadakan pada 26 hingga 30 Ogos 2021, sebanyak **43 pasukan telah dipilih untuk ke peringkat pembangunan** dan seterusnya ke penilaian akhir. Peserta diberikan tempoh selama satu bulan untuk **membangunkan aplikasi mudah alih menggunakan set data dari Portal Data Terbuka Sektor Awam (DTSA)** bermula dari 2 Ogos sehingga 1 September 2021. Walau bagaimanapun, hanya **37 pasukan telah dinilai semasa sesi penilaian akhir** disebabkan oleh terdapat pasukan yang menarik diri di saat akhir dan juga pasukan yang dibatalkan penyertaan kerana tidak memenuhi syarat mandatori yang telah ditetapkan.

8. Untuk makluman para hadirin sekalian, CHIPTA 2021 kali ini melaksanakan beberapa pembaharuan sebagai usaha untuk menambahbaik lagi program ini serta menghasilkan produk akhir yang lebih berkualiti dan berpotensi untuk dimanfaatkan. Pertama, **sesi taklimat kepada peserta** telah diadakan pada 5 Ogos 2021 untuk memberi penerangan mengenai peraturan pertandingan dan syarat-syarat dengan lebih terperinci. Kedua, **sesi mentoring melibatkan 12 orang mentor** yang terdiri daripada *Business Startup, Technopreneur, Business Strategy Consultant, Technical Specialist, Academician, Data Engineer, Designer Specialist* dan *Senior Developer*. Sesi ini yang diadakan pada 16 hingga 17 Ogos 2021 bertujuan untuk memberi panduan, sokongan dan dorongan kepada peserta dalam membantu peserta membuat persiapan dan menambahbaik inovasi mereka bagi menghasilkan pembentangan yang berkualiti dalam sesi penilaian akhir.

9. Pembaharuan lain yang turut dilaksanakan adalah untuk Kategori Pelajar Sekolah Menengah, di mana peserta tidak perlu menghasilkan

produk akhir iaitu aplikasi mudah alih tetapi hanya mengemukakan *mock-up* aplikasi yang dicadangkan. Perubahan ini mengambil kira cadangan yang telah dikemukakan serta situasi pelajar yang menjalani Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PDPR).

## **HASIL CHIPTA 2021 DAN HALATUJU**

10. Untuk makluman YBhg. Tan Sri/YBrs. 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*. Pada tahun lepas, pertandingan ini telah menyaksikan penghasilan aplikasi yang menyokong **17 Sustainable Development Goals** (SDG) manakala pada tahun ini, peserta perlu membangunkan aplikasi berkaitan empat **bidang fokus yang telah ditetapkan iaitu:**

- i. **MALAYSIA CAKNA** yang memfokuskan kepada menambah baik usaha Kerajaan dan Komuniti untuk membantu golongan fokus memenuhi keperluan mendesak;
- ii. **MALAYSIA SIHAT** yang memfokuskan kepada pelaksanaan program / penyediaan platform untuk pemantapan amalan gaya hidup sihat di kalangan masyarakat;
- iii. **MALAYSIA SEJAHTERA** yang memfokuskan kepada implementasi ICT untuk mengoptimumkan kecekapan operasi ke arah pembangunan bandar pintar dan kesejahteraan rakyat; dan
- iv. **MALAYSIA PINTAR** yang memfokuskan kepada usaha melahirkan golongan berilmu melalui pendekatan jalinan kerjasama antara ibu bapa, pendidik dan institusi pengajian.

11. MAMPU amat kagum dengan keupayaan semua para peserta yang terlibat dengan pertandingan ini dan saya dimaklumkan bahawa peserta-peserta dari kategori sekolah menengah telah berjaya mencetuskan idea-

idea baharu yang menarik, hasil didikan guru-guru yang gigih meneruskan pengajaran di dalam norma baharu. Walau bagaimanapun, adat bertanding pasti ada yang menang dan ada yang belum. Sehubungan dengan itu, majlis ini diadakan untuk mengumumkan serta meraikan pemenang-pemenang bagi pertandingan CHIPTA 2021.

12. Akhir sekali, saya berharap agar semua peserta tidak berhenti berinovasi dan terus gigih mencipta produk yang dapat menyelesaikan masalah serta memberi faedah dan impak yang signifikan kepada Kerajaan dan rakyat.

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

### **PENGHARGAAN DAN PENUTUP**

13. Sebagai penyimpul bicara, saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Yang Berbahagia Tan Sri Dato' Seri Mohd Zuki bin Ali kerana sudi meluangkan masa bersama-sama kita pada hari ini serta kepada semua peserta Program CHIPTA 2021, pihakurus setia, panel juri, para mentor dan semua pihak yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam memberi komitmen dan menjayakan program ini. Semoga jalinan kerjasama ini akan berterusan. Saya juga mengucapkan Tahniah kepada semua pemenang CHIPTA 2021 yang bakal diumumkan sebentar lagi.

Sekian sahaja saya sudahi dengan Wabillahitaufik Walhidayah Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.