



Ada *DUIT* di Hackathon 2019 Kemenkeu

Jakarta, 4 Maret 2019 – Aplikasi yang dinamai *DUIT* atau *peDuli Uang kITa* berhasil menjadi juara pertama di kompetisi Hackathon 2019 bertema *Generasi Peduli #UangKita* yang diselenggarakan Kementerian Keuangan (Kemenkeu). Aplikasi ini dirancang oleh grup yang beranggotakan *project manager* Lidwina Kristantia (22), *designer* David Hukom (28), dan *programmer* Eko Simanjuntak (22).

DUIT dinilai berhasil mengemas informasi seputar APBN 2019 menjadi *prototype* platform aplikasi yang informatif, edukatif, dan menarik. Pengguna aplikasi dapat mengakses APBN, antara lain indikator perekonomian seperti tingkat inflasi, pertumbuhan ekonomi, dan nilai tukar serta memberikan kesempatan kepada *millennials* untuk memberikan saran, mengawasi kinerja Pemerintah. Tersedia pula fitur personalisasi berupa pemantauan belanja per bulan dengan menggunakan *geolocation* di masing-masing provinsi pada setiap sektor pembangunan.

Juara kedua diraih oleh grup yang beranggotakan *project manager* Michael Kosastra (21), *designer* Setyono Dwi Utomo (23), dan *programmer* Nur Ratna Sari (24) menonjolkan aplikasi yang menerapkan *citizen journalism* dengan menggabungkan fitur *Artificial Intelligence* dan kamera untuk mengawal pelaksanaan APBN. Mengusung tagar #PantauKita, aplikasi tersebut membantu pengguna memastikan bahwa anggaran yang telah dialokasikan di daerah sekitar mereka telah direalisasikan dan memadai. Selain itu, tagar #TentukanKita juga menjadi daya tarik tersendiri, karena memungkinkan pengguna terlibat langsung dalam penyusunan RAPBN dan berkolaborasi dengan Pemerintah untuk meningkatkan efektivitas anggaran belanja negara di daerah mereka.

Tak mau kalah unik, grup yang beranggotakan *project manager* Aqilah Khairunnisa (21), *designer* Alexander Pratama (25) dan *programmer* Ilham Firdausi Putra (19) yang menjadi juara ketiga menampilkan platform bertukar opini berbasis *real time*. Pengguna dapat menyukai dan membalas komentar pengguna lain mengenai penyelenggaraan APBN di daerah masing-masing layaknya media sosial. Selain itu, terdapat fitur *online course* untuk mensosialisasikan materi penyusunan dan realisasi APBN. Fitur edukasi dan sosial inilah yang menjadi daya tarik aplikasi.

Terkait penjurian, terdapat empat aspek yang digunakan dalam menilai *prototype* platform aplikasi yaitu (1) *wireframe* (UX), seberapa mudah (*user friendly*) dan kepraktisan *prototype* aplikasi; (2) inovasi dan kreativitas, terkait dengan originalitas, inovasi, dan kreativitas ide; (3) desain (UI), seberapa menarik desain aplikasi; dan (4) fungsionalitas dan kelayakan (fleksibilitas), tingkat akurasi dan kelengkapan (komprehensif) *prototype* dalam mengkomunikasikan tujuan kasus.

Juri kompetisi Hackathon 2019 Kemenkeu terdiri dari (i) Staf Ahli Bidang Organisasi, Birokrasi, dan Teknologi Informasi (OBTI) Kemenkeu, Sudarto; (ii) *Vice President of Products* DANA Indonesia, Rangga Wiseno; (iii) *Managing Director* Kalibr Indonesia, Sanuk Tandon;

dan (iv) *Managing Director Technology Lead Accenture*, Indra Permana. Kompetisi Hackathon dibuka oleh Menteri Keuangan pada Jumat, 1 Maret 2019, berlangsung selama tiga hari. Kompetisi diikuti oleh 39 finalis yang disaring dari 3.500 pendaftar lebih, berasal dari seluruh Indonesia.

Ketiga kelompok tersebut menjadi pemenang karena dinilai berhasil membaca karakteristik *millennials* yang kritis terhadap pembangunan dan mengemasnya dalam aplikasi. Desain dan *user experience* yang ditampilkan pun cocok dengan selera *millennials* yang *clean* dan efisien. “Kami berharap perjalanan mereka tidak berhenti sampai di sini saja dalam menciptakan inovasi teknologi untuk edukasi kebijakan keuangan negara,” ungkap Staf Ahli OBTI Kemenkeu.

Sementara itu, *Vice Presiden of Products DANA Indonesia* menyoroti pentingnya kolaborasi. Segala sesuatu dimulai dari hal yang kecil dan mungkin di awal tidak terlihat saling berhubungan, tetapi semuanya ternyata bersinergi. Hal ini sama seperti orang-orang yang memiliki keahlian berbeda, ketika mereka bertemu dan menggabungkan kemampuan masing-masing, inovasi bisa terwujud. “Melalui langkah-langkah awal ini, saya yakin generasi muda Indonesia secara kolektif dapat membawa perubahan positif,” demikian ujarnya.

Kepala Biro

Nufransa Wira Sakti

