



## **Pilkada Banten Apps Challenge 2016**

### **KOMPETISI UNTUK TINGKATKAN PARTISIPASI PEMILIH**

**Jakarta, 21 November 2016**

Pemilu dan teknologi merupakan pasangan serasi ditengah era demokrasi digital hari ini. Dalam iklim pemilu, teknologi ditempatkan sebagai seperangkat instrumen teknis untuk mempermudah proses penyelenggaraan pemilu termasuk meningkatkan partisipasi pemilih untuk hadir ke tempat pemungutan suara. Pemilu Legislatif 2014 misalnya, menjadi pemilu pertama di Indonesia yang memanfaatkan peran teknologi melalui aplikasi pemilu sebagai upaya sosialisasi termasuk pendidikan pemilih.

Sebagai salah satu negara pengguna internet terbanyak dengan total 83,7 juta pengguna di tahun 2014[1], pemanfaatan teknologi dalam pemilu sedikit banyak berpengaruh pada tingkat partisipasi pemilih. Hal ini terbukti dengan meningkatnya angka kehadiran pemilih ke TPS pada Pemilu Legislatif 2014 sebanyak 75% dari 71% pada Pemilu Legislatif 2009.

Ketertarikan pemilih untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pemilu memang dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya ialah, seberapa jauh data dan informasi yang diterima oleh pemilih mengenai setiap proses pemilu termasuk kandidat dan partai politik peserta pemilu itu sendiri. Sehingga pemilih diberi pemahaman yang cukup untuk mengenali siapa kandidat yang kelak menjadi wakilnya di pemerintahan. Pada situasi seperti inilah kemudian teknologi hadir sebagai intermediary instrument untuk menyampaikan berbagai data dan informasi terkait pemilu kepada pemilih dengan cepat dan mudah dipahami.

Berangkat dari hal tersebut, dalam rangka meningkatkan partisipasi pemilih di Pemilihan Umum Kepala Daerah (Pilkada) Gubernur dan Wakil Gubernur Provinsi Banten pada 15 Februari 2017. KPU Provinsi Banten bekerjasama dengan Perkumpulan Untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem) dan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) bermaksud untuk menyelenggarakan Election Applications Challenge (Apps Challenge) atau perlombaan membuat aplikasi pemilu.

Apps Challenge merupakan serangkaian kegiatan kompetisi antar programmer komputer untuk membuat aplikasi (apps) yang dihususkan mengenai berbagai seluk-beluk Pilkada Banten 2017 dengan sistem operasi berbasis IOS, Android, Windows Phone, dan Website. Perlombaan ini

<sup>1</sup> Kompas, Senin 24 November 2014

<http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia> dilihat pada tanggal 10 November 2016.



BANTEN MEMILIH



terklasifikasi kedalam dua kategori yakni: Pertama, kategori umum dalam hal ini peserta diberi keleluasaan untuk merancang aplikasi berkaitan dengan berbagai informasi mengenai Pilkada Banten mulai dari profil kandidat, visi-misi, program, daftar pemilih, dan lain sebagainya.

Kedua, kategori games yakni peserta diberikan ruang untuk mengaktualisasi dan berkreasi membuat aplikasi permainan yang dapat menarik minat pemilih pemula untuk ikut berpartisipasi aktif di Pilkada Banten 2017.

Peserta diberikan waktu yang cukup luas untuk mendaftarkan diri sejak tanggal 7 November 2016 sampai dengan 5 Desember 2016. Begitupun untuk pengumpulan aplikasi juga dibatasi sampai 5 Desember 2016. Untuk rangkaian akhir penjurian aplikasi, yang mana pada tahap ini finalis diharuskan mempresentasikan aplikasi hasil kreasinya, akan dilaksanakan pada 17 Desember 2016 di Universitas Multimedia Nusantara Banten.

Total hadiah yang disediakan pada perlombaan ini adalah 32 juta rupiah dengan membatasi hanya warga yang ber-KTP Banten sajalah yang dapat mendaftarkan diri baik secara individual maupun kelompok. Bagi anda yang berminat dapat mengunduh berkas pendaftaran melalui link berikut [www.bit.ly/pilkadabantenappschallenge](http://www.bit.ly/pilkadabantenappschallenge)

**Contact Person:**

SEBASTIAN 081282344619

<sup>1</sup> Kompas, Senin 24 November 2014

<http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia> dilihat pada tanggal 10 November 2016.