

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

**DISARIKAN DARI PENGALAMAN
KPU KOTA SURABAYA
MENYELENGGARAKAN
#PAHLAWANMUDA APPS CHALLENGE
CODE FOR VOTE 3.0**

PENULIS: HARUN HUSEIN
KATA PENGANTAR: TITI ANGGRAINI
KONTRIBUTOR: PURNOMO S.PRINGGODIGDO,
DIAH SETIAWATY, NURITA PARAMITA, DAN
NURUL AMALIA

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

DISARIKAN DARI PENGALAMAN KPU KOTA SURABAYA
MENYELENGGARAKAN #PAHLAWANMUDA APPS CHALLENGE CODE
FOR VOTE 3.0

OLEH:

Harun Husein
Copyright © Perludem

DITERBITKAN OLEH:

Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi
Jalan Tebet Timur IV A No.1
Tebet, Jakarta Selatan
Telp: 021-8300004, Fax: 021-83795697
Email: perludem@gmail.com
Website: <http://perludem.org>

CETAKAN PERTAMA:

Desember 2015
Hak Cipta dilindungi Undang-undang

KATA PENGANTAR

PENETRASI teknologi dalam penyelenggaraan Pemilu semakin menekan ke dalam sistem Kepemiluan. Hingga saat ini, KPU RI sudah mengenalkan beberapa bentuk teknologi untuk mendukung sebaran informasi kepemiluan guna mendapatkan feedback yang bersifat korektif dari stakeholder. Diantaranya Sistem Informasi Pendaftaran Pemilih (SIDALIH), Sistem Informasi Logistik (SILOG), Sistem Informasi Partai Politik (SIPOL), Application Programming Interface (API) KPU, Sistem Informasi Penghitungan Suara (SITUNG), dll.

Performa KPU RI yang cukup progressif ini direspon publik dengan memanfaatkan aplikasi dan data-data yang tersedia, bahkan turut mengelola dan menyajikannya kembali melalui inovasi aplikasi lain seperti API Pemilu, Mata Massa, Kawal Pemilu, Jari Ungu, dan banyak lagi. Lempar-sambut inovasi teknologi ini terus menggiring pemilu Indonesia agar semakin ramah data. Keramahan ini hanya dapat diwujudkan dengan Data Terbuka, atau Open Data.

Secara sederhana, mengutip makna Data Terbuka dari *Open Data Handbook*—yang juga dikutip pada halaman pertama buku ini— bahwa Data Terbuka adalah data yang bebas digunakan, digunakan kembali, dan didistribusikan kembali. Bila dianalogikan secara lebih sederhana, data yang terbuka dapat diibaratkan seperti mainan Lego. Sekumpulan Lego dapat dibongkar-pasang menjadi bentuk apapun

sesuai dengan kreativitas dan kepentingan pembuatnya. Dalam hal ini, Data Terbuka adalah Legonya. Siapapun dapat mengutak-atik penyajian Data Terbuka sebagaimana kebutuhannya.

Inilah yang telah dilakukan oleh KPU Surabaya melalui Pahlawan Muda Apps Challenge. Mengikuti jejak KPU RI, KPU Surabaya mentransformasi data-data Pilkada Surabaya 2015 menjadi terbuka. Data calon, data daerah pemilihan (dapil), data laporan kampanye, dan data lainnya, diubah sifat dan bentuknya menjadi “lego-lego” kepemiluan. Dengan begitu, KPU Surabaya dapat menyerap perhatian dan minat kelompok developer aplikasi untuk memperkaya penyajian data Pilkada Surabaya 2015. Alhasil, setidaknya ada delapan aplikasi keren berbasis android yang menjadi andalan dari Pahlawan Muda Apps Challenge ini.

Kegiatan ini tidak hanya sekedar meningkatkan derajat transparansi dalam pelaksanaan Pilkada Surabaya 2015, namun KPU Surabaya juga telah memudahkan publik untuk memahami dan menikmati penyelenggaraan pilkada dengan cara yang asik. Terutama bagi anak-anak muda yang kini cenderung menempatkan teknologi gadget sebagai kebutuhan primernya. Pilkada tak lagi seseram terminologi politik karena hadir dengan wajah yang menarik dan mudah dimengerti.

Lebih jauh lagi, transparansi data pilkada sebenarnya menunjang kinerja penyelenggara pemilu, dalam hal ini KPU Surabaya. Dengan membuka data seluas-luasnya, ruang perselingkuhan pilkada dapat ditutup karena kejahatan politik selalu hadir di wilayah yang gelap. Jika

data dan informasi pemilihan dibuka secara terang benderang, terlebih lagi dioptimalkan dengan teknologi yang tepat, maka dengan sendirinya partisipasi masyarakat akan menangkal setiap upaya penyelewengan. Langkah penyelenggara pemilu menjadi semakin ringan dalam mempertanggungjawabkan kerja-kerja pemilihannya kelak.

Agar jejak inovatif dan progressif KPU Surabaya ini dapat menjadi pembelajaran berharga bagi kolega penyelenggara pemilu lainnya, maka Perludem bekerjasama dengan KPU Surabaya, mencoba mendokumentasikan apa dan bagaimana agenda Pahlawan Muda Apps Challenge 2015 dilakukan ke dalam sebuah buku yang berjudul “Panduan Menggelar Lomba Aplikasi”. Buku ini menjelaskan secara rinci, dari hulu ke hilir, pemahaman dasar dan langkah-langkah yang ditempuh sehingga lomba aplikasi benar-benar menghasilkan produk informasi pemilihan yang berguna bagi masyarakat secara luas, tidak hanya menjadi sekedar lomba tanpa tujuan. Juga agar kegiatan ini memberi dampak positif kepada KPU Surabaya sebagai penyelenggara pemilu di tingkat kota.

Pengalaman menggelar lomba ini dibantu-sarikan oleh Bang Harus Husein, seorang jurnalis senior yang sangat akrab dengan isu-isu pemilihan. Beliau telah banyak menelurkan produk-produk jurnalisisme, baik dalam bentuk buku maupun artikel, sehingga dapat mewarnai publik dengan informasi dan perspektif pemilu yang baik. Dengan tangan yang sangat berpengalaman, buku ini dapat disajikan secara asik, ringan dan mudah dipahami. Terima kasih kami

yang sebesar-besarnya kepada Bang Harun Husein atas produk yang sangat bermanfaat ini.

Terima kasih kami ucapkan kepada Ketua KPU Surabaya, Bapak Robiyan Arifin atas inisiatif dan kepercayaan sehingga Perludem dapat turut berkontribusi sehingga diskursus Open Data hadir secara kongkrit di Pilkada Surabaya. Terima kasih juga kepada seluruh anggota KPU Surabaya lainnya, Ibu Nurul Amalia, Bapak Miftakhul Gufron, Bapak Nur Syamsi, Bapak Sunarno Aristono atas dukungannya yang tentu sangat bermanfaat demi suksesnya kegiatan Pahlawan Muda Apps Challenge. Tentunya terima kasih secara khusus kepada Mas Purnomo Satriyo Pringgodigdo, anggota KPU Surabaya yang memiliki ketertarikan dan upaya maksimal agar KPU Surabaya dapat masuk ke wilayah Open Data, yang kemudian akan mendongkrak kualitas transparansi data dan informasi kepemiluan KPU Surabaya.

Terima kasih juga kepada Tim Perludem yang telah bekerja saling bahu-membahu dengan KPU Surabaya agar mewujudkan kegiatan Pahlawan Muda Apps Challenge ini terlaksana dengan baik dan sukses, serta semakin memperluas pemahaman publik maupun lembaga publik dengan ke-Open Data-an.

Titi Anggraini

Direktur Eksekutif

Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem)

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| Daftar Tabel | ix |
| Daftar Grafik | ix |
| Daftar Gambar | xi |
| BAGIAN SATU DATA PEMILU DAN PILKADA: DARI TRANSPARANSI MENUJU OPEN DATA | 1 |
| Digitalisasi Data Pemilu dan Pilkada | 4 |
| Kompetisi Aplikasi Pileg, Pilpres, dan Pilkada | 9 |
| Mengapa Perlu Sosialisasi dengan Gadget dan Aplikasi? | 12 |
| BAGIAN DUA PAHLAWAN MUDA, PENGALAMAN KPU KOTA SURABAYA | 21 |
| Memecahkan Masalah Anggaran | 27 |
| Menyelenggarakan Lomba Aplikasi: The Show Must Go On | 37 |
| Maju-Mundur Pencalonan yang Memengaruhi Jadwal AppsChallenge | 42 |
| BAGIAN TIGA APLIKASI PEMENANG APPSCHALLENGE PAHLAWAN MUDA CODE FOR VOTE 3.0 | 49 |
| Profil Delapan Aplikasi Pemenang AppsChallenge Pahlawan Muda | 52 |
| Lomba Aplikasi Paling Asyik | 74 |
| Aplikasi untuk Sosialisasi dan Pendidikan Pemilih | 80 |
| BAGIAN EMPAT MENYIAPKAN LOMBA APLIKASI: PANDUAN BAGI KPUD | 87 |
| Mengapa Lomba Aplikasi Sebaiknya Dihelat di Tingkat Lokal | 88 |
| Membuat Lomba Aplikasi: Perencanaan, Penyelenggaraan, Hingga Pascalomba | 91 |
| Daftar Istilah | 121 |
| Daftar Pustaka | 125 |
| Profil Penulis | 127 |

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

DAFTAR TABEL

| | | |
|----------|--|-----|
| Tabel 1 | 25 Negara dengan Pengguna Smartphone Terbesar | 13 |
| Tabel 2 | Sepuluh Pasar Smartphone Terbesar Dunia Menurut Riset Gfk..... | 14 |
| Tabel 3 | Anggaran Lomba Aplikasi di Rancangan Anggaran Biaya (Rab) KPU Kota Surabaya..... | 29 |
| Tabel 4 | Anggaran Appschallenge KPU Kota Surabaya dan Perludem | 31 |
| Tabel 5 | 25 Aplikasi Yang Masuk Babak Semifinal | 41 |
| Tabel 6 | Delapan Aplikasi Pemenang Appschallenge Pahlawan Muda..... | 52 |
| Tabel 7 | Mepetnya Waktu Lomba Aplikasi dengan Pencoblosan | 100 |
| Tabel 8 | Check List Persiapan KPU Kota Surabaya..... | 106 |
| Tabel 9 | Kriteria Penjurian Appschallenge | 110 |
| | 110 | |
| Tabel 10 | Tahapan Penjurian Semifinal | 113 |
| Tabel 11 | Tahapan Penjurian Final | 113 |
| Tabel 12 | Contoh Susunan Acara Appschallenge | 114 |

DAFTAR GRAFIK

| | | |
|----------|--|----|
| Grafik 1 | Pemilik Ponsel di Indonesia Berdasarkan Usia Menurut Survei Kominfo | 15 |
| Grafik 2 | Perbandingan Akses Internet di Indonesia Berdasarkan Perangkat Menurut Survei APJII-Puskakom UI..... | 16 |
| Grafik 3 | Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Usia Menurut Survei APJII-Puskakom UI | 17 |
| Grafik 4 | Tren Partisipasi Pemilih Berdasarkan Kelompok Usia | 18 |
| Grafik 5 | Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Wilayah/Populasi | 25 |
| Grafik 6 | Sop Alur Kerja Digitalisasi Data Pilkada Kota Surabaya | 97 |
| Grafik 7 | Sop Alur Kerja Digitalisasi Data KPU RI dan Perludem..... | 98 |

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-----------|---|----|
| Gambar 1 | Penandatanganan Mou Appschallenge Antara Ketua KPU Kota Surabaya Robiyan Arifin dengan Direktur Eksekutif Perludem Titi Anggraini Pada Oktober 2015. | 35 |
| Gambar 2 | Bannner Pahlawan Muda Appschallenge | 40 |
| Gambar 3 | Pembukaan Acara Babak Semifinal dan Final Appschallenge Pahlawan Muda..... | 50 |
| Gambar 4 | Komisioner KPU Ferry Kurnia Rizkiyansyah yang Menjadi Juri Memperhatikan Aplikasi Salah Satu Peserta Appschallenge | 51 |
| Gambar 5 | Aplikasi Unfair | 53 |
| Gambar 6 | Aplikasi Suara Rakyat Surabaya..... | 58 |
| Gambar 7 | Aplikasi Menuju Tps..... | 60 |
| Gambar 8 | Aplikasi Pemilu Tap | 63 |
| Gambar 9 | Aplikasi Nyoblos Rek | 65 |
| Gambar 10 | Aplikasi Surabaya In Election..... | 68 |
| Gambar 11 | Aplikasi Kenali Pemilu | 70 |
| Gambar 12 | Aplikasi Suaraku | 72 |
| Gambar 13 | Seorang Peserta Perempuan Memperlihatkan Aplikasinya kepada Dewan Juri | 75 |
| Gambar 14 | Sejumlah Peserta Tampak Saat Digelarnya Final Lomba Aplikasi | 76 |
| Gambar 15 | Tim Pkl Sedang Menjelaskan Aplikasinya dalam Talkshow di Radio Jeje Surabaya..... | 82 |
| Gambar 16 | Komisioner KPU Surabaya Purnomo Sp dan Program Officer Api Pemilu Perludem Diah Setiawati Melakukan Sosialisasi di Radio Prima..... | 82 |
| Gambar 17 | Direktur Eksekutif Perludem Titi Anggraini Menjelaskan Aplikasi-Aplikasi Hasil Appschallenge di Salah Satu Stasiun Radio di Surabaya. | 83 |
| Gambar 18 | Sosialisasi Pilkada dan Penggunaan Aplikasi kepada Kalangan Disabilitas. | 83 |
| Gambar 19 | Sosialisasi Pilkada dan Penggunaan Aplikasi di Sebuah Masjid di Surabaya. | 84 |
| Gambar 20 | Sosialisasi Pilkada dan Aplikasi Hasil Appschallenge kepada Warga Yang Kebanyakan Perempuan..... | 84 |
| Gambar 21 | Sosialisasi Pilkada dan Aplikasi Hasil Appschallenge di Sentra Kuliner ... | 85 |
| Gambar 22 | Sosialisasi Pilkada dan Aplikasi Hasil Appschallenge di Kampus Pens..... | 85 |
| Gambar 23 | Sejumlah Mahasiswa Sedang Mencoba Aplikasi Hasil Appschallenge pada Sebuah Sosialisasi..... | 86 |
| Gambar 24 | Sejumlah Mahasiswa Berfoto Bersama Usai Sosialisasi Pilkada dan Aplikasi Hasil Appschallenge Bersama Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh November..... | 86 |

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

BAGIAN SATU

Data Pemilu dan Pilkada: Dari Transparansi Menuju Open Data

Data terbuka adalah data yang bebas digunakan, digunakan kembali, dan didistribusikan kembali

—Open Data Handbook

MEDIO Desember 2015 lalu, Presiden Joko Widodo memberikan penghargaan kepada Komisi Pemilihan Umum (KPU) sebagai lembaga nonstruktural paling terbuka nomor dua di Indonesia. Pada penghargaan yang diberikan atas penilaian Komisi Informasi Pusat (KIP) tersebut, keterbukaan KPU hanya kalah dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK).

KPU memang pantas mendapatkan penghargaan terkait transparansi tersebut. Sebab, lembaga penyelenggara pemilu tersebut telah membuka begitu banyak data kepada publik. Penggelontoran data-data tersebut kemudian memicu dan memacu partisipasi dan kolaborasi dengan kalangan masyarakat sipil, baik pegiat pemilu maupun teknologi, untuk memanfaatkan data-data tersebut. Sehingga, transparansi proses dan hasil pemilu kian terang-benderang. Walhasil, tak berlebihan kiranya jika menyebut

bahwa penyelenggaraan Pemilu Legislatif 2014, Pemilu Presiden 2014, dan Pilkada Serentak 2015, merupakan yang paling terbuka sepanjang sejarah pesta demokrasi di Indonesia, baik tingkat nasional maupun lokal.

Dari begitu banyak data yang dibuka secara *online*, ada tiga yang menonjol. Pertama, pembukaan profil peserta pemilu/pilkada. Mulai dari partai politik dan caleg-calegnya (DPR, DPRD provinsi, dan DPRD kabupaten/kota); calon perseorangan anggota DPD; kandidat presiden/wapres, hingga; pasangan calon kepala daerah dan wakil kepala daerah serta partai pengusungnya. Keterbukaan ini membuat masyarakat leluasa mengakses data-data peserta pemilu, mengetahui rekam jejak mereka, sehingga bisa menggunakan hak pilihnya secara rasional.

Bahkan, khusus untuk pembukaan profil caleg DPR dan DPRD, merupakan langkah yang sangat kontekstual. Karena, Indonesia menganut sistem proporsional terbuka, di mana pemilih bukan hanya mencoblos tanda gambar partai, tapi juga nama caleg. Dan, sebenarnya, UU Pemilu tak mewajibkan KPU membuka profil caleg. Yang diwajibkan hanya membuka data partai politik, karena peserta pemilunya adalah partai. Walhasil, langkah membuka data caleg ini merupakan 'ijtihad' KPU untuk pemilu yang lebih berkualitas.

Profil caleg merupakan data yang sulit didapat pada pemilu-pemilu sebelumnya. Partai menyerahkan profil caleg-calegnya kepada KPU sekadar untuk memenuhi perintah UU Pemilu, sebagai berkas kelengkapan administrasi pencalonan. Setelah itu, datanya disimpan bak

rahasia negara.

Kedua, pembukaan data pemilih secara *online*. Ini memudahkan pemilih mengecek apakah namanya sudah terdaftar sebagai pemilih atau belum, dengan menyetikkan nomor induk kependudukan (NIK) di portal Sistem Data Pemilih (Sidalih). Dengan cara ini, masyarakat --terutama yang sibuk dan punya mobilitas tinggi-- tak perlu repot-repot mendatangi kantor desa/kelurahan hanya untuk mengecek apakah namanya sudah terdaftar sebagai pemilih atau belum, seperti pada pemilu-pemilu sebelumnya.

Ketiga, pembukaan dokumen hasil penghitungan suara tingkat TPS (formulir C1). Dokumen asli tersebut dipindai, kemudian diunggah secara *online*, sehingga masyarakat masyarakat memiliki akses terhadap hasil penghitungan suara dari seluruh TPS. Ini merupakan sebuah kemewahan yang belum pernah diberikan penyelenggara pemilu sebelumnya. Apalagi, data itu benar-benar apa adanya, dengan tanda tangan basah petugas KPPS, dan belum tersentuh proses rekap.

Pembukaan data *scan* C1 tersebut akhirnya membuat masyarakat bisa mengakses dan memiliki data penghitungan suara dari tingkat paling bawah. Basis data tersebut sama dengan yang dipegang oleh KPU/KPUD dan jajarannya, Bawaslu/Panwaslu dan jajarannya, dan peserta pemilu. Karena memiliki data primer tersebut, masyarakat bisa dengan mudah melacak jika ada kecurangan yang terjadi dalam proses rekapitulasi berjenjang dari tingkat kecamatan, kabupaten/kota, provinsi, dan pusat.

Pada Pilkada 2015, upaya transparansi tersebut

ditingkatkan dengan melakukan rekapitulasi elektronik (e-rekap) berbasis formulir C1, sambil tetap mengunggah dokumen formulir C1. Betapa pun e-rekap diterapkan, pengunggahan dokumen *scan* C1 dipandang penting, karena data yang apa adanya tersebut lebih bisa dipercaya. Apalagi, kemajuan teknologi pun sudah memungkinkan masyarakat merekap sendiri hasil *scan* C1, seperti yang dilakukan para relawan dunia maya (*crowdsourcing*) Kawal Pemilu dan Kawal Pilkada pada Pilpres 2014 dan Pilkada 2015 lalu.

Data-data lainnya yang dibuat terbuka secara *online* adalah laporan kekayaan kandidat; dana kampanye partai dan kandidat; anggaran pemilu/pilkada; daftar tempat pemungutan suara (TPS); aturan perundangan terkait pemilu dan pilkada, dan lain-lain.

Sebelum mendapat penghargaan dari pemerintah, keterbukaan KPU juga diapresiasi oleh Kemitraan untuk Pembaruan Tata Pemerintahan (Partnership for Governance Reform), usai penyelenggaraan Pemilu 2014 lalu. Kemitraan menilai transparansi data pemilu telah mendorong perbaikan kualitas pemilu, yang berujung pada integritas proses dan hasil pemilu.

DIGITALISASI DATA PEMILU DAN PILKADA

Langkah penyelenggara pemilu/pilkada membuka data-data yang dimilikinya, bak menyemai bibit di lahan subur. Karena, transparansi itu bertemu dengan perkembangan pesat teknologi komunikasi dan informasi (TIK) di Indonesia. Fenomena yang diwakili oleh maraknya penggunaan gawai

atau *gadget*, munculnya komunitas-komunitas pengembang (*developer*) perangkat lunak dan rintisan usaha (*startup*) TIK, serta kian matangnya gagasan *open data* dan teknologi Application Programming Interface (API). Sehingga, yang terjadi kemudian adalah transparansi, partisipasi, dan kolaborasi, yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Pembukaan data-data pemilu dan pilkada itu memicu dan memacu masyarakat sipil, baik pegiat pemilu maupun kaum yang selama ini berkecimpung di dunia teknologi, untuk terlibat aktif dan bekerja sama memanfaatkan data-data tersebut secara kreatif dan inovatif. Ini merupakan persekutuan yang langka. Karena, pada pemilu dan pilkada sebelumnya, kalangan pegiat teknologi umumnya merupakan kaum yang acuh tak acuh terhadap politik dan pemilu.

Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi (Perludem), misalnya, merespons keterbukaan tersebut dengan menggulirkan Inisiatif API Pemilu. Melalui inisiatif ini, Perludem melakukan digitalisasi terhadap data-data pemilu. Sehingga, data-data tersebut menjadi lebih mudah diakses dan digunakan untuk berbagai keperluan, seperti dikemas dalam berbagai aplikasi dan *game*. Ini membuat data-data tersebut semakin bermanfaat untuk sosialisasi dan pendidikan pemilih (*voters education*), karena sesuai dengan perkembangan zaman.

Tapi, mengapa pula data pemilu/pilkada yang sudah dibuka KPU secara *online* harus didigitalisasi lagi? Sebabnya, data-data yang KPU tersebut --dalam pakem *open data*-- masih merupakan data terkunci (*proprietary*).

Mengapa terkunci? Karena, data-data tersebut merupakan hasil pindai (*scan*) dokumen-kertas. Formatnya PDF/image. Data seperti ini, kendati --setelah di-*scan*--telah menjadi dokumen *softcopy*, bukanlah merupakan data digital. Data seperti ini bahkan tak bisa di-*copy paste*.

Walhasil, data berformat PDF/*image* itu hanya bisa dibaca oleh manusia alias pengunjung *website* KPU. Data itu tidak bisa dibaca mesin (komputer), sehingga sulit digunakan kembali (diolah) dan didistribusikan. Apalagi, jika ingin diolah dan didistribusikan dalam cara yang menarik sesuai perkembangan zaman dan kemajuan TIK seperti aplikasi dan *game*. Karena itu, transparansi data-data pemilu perlu solusi yang lebih dari sekadar portal.

Inisiatif API Pemilu lah yang kemudian membuka data-data terkunci tersebut, dengan mengubah format data-data tersebut menjadi data digital. Sehingga, data-data tersebut tak sekadar bisa dibaca oleh manusia (*human readable format*) atau pengunjung *website* KPU, tapi juga bisa dibaca mesin/komputer (*machine readable format*). Itulah data digital yang memenuhi kriteria konsep *open data*.

Pengertian *open data* atau data terbuka, menurut *Open Data Handbook* adalah “data yang bebas diakses dan digunakan, digunakan ulang atau diolah (*reuse*), dan didistribusikan kembali (*redistribution*) oleh siapapun.”

Open data membuat manfaat data meningkat. Bahkan, membuat data-data tersebut bisa mengalir langsung ke dalam genggamannya pemilih melalui gawai atau *gadget* (*smartphone* dan tablet). Dan, tak sekadar membuat aksesnya mudah, cara mengaksesnya pun menarik dan *fun*,

karena data-data pemilu/pilkada tersebut dikemas dalam berbagai aplikasi dan *game*.

Bagaimana cara Perludem mengubah data-data pemilu/pilkada yang semula terkunci menjadi data terbuka atau data digital? Prosesnya manual. Data-data tersebut dientri ulang. Dalam proses entri itu, data dibersihkan dari ketidaksempurnaan atau kesalahan tulis/ketik. Selanjutnya, penulisan data tersebut dibuat seragam agar tak ‘membingungkan’ komputer. Misalnya penulisan angka “1”, “01”, dan “satu”.

Data-data tersebut dibuat dalam format CSV (*comma separated value*). Selanjutnya, menjadi data API (berformat *JavaScript Object Notation* atau JSON) yang dikelompokkan dalam paket-paket (*endpoint*). Ada *endpoint* tentang profil peserta pemilu; visi, misi, dan program partai dan kandidat; dana kampanye; undang-undang dan peraturan KPU terkait pemilu/pilkada; nomor dan lokasi TPS; dan lain-lain.

Lalu, mengapa pula data-data digital tersebut memerlukan teknologi API? Karena, API adalah teknologi yang berfungsi bak penerjemah dan jembatan penghubung antarberbagai program dan sistem operasi komputer. Format bahasa standar (*common language*) API inilah yang memungkinkan data-data tersebut bisa dimanfaatkan secara luas oleh para programmer dan *developer* (pengembang) aplikasi.

Selain itu, API juga menawarkan sebuah kemewahan lain, yaitu memberi keleluasaan kepada para *programmer* dan *developer* untuk memadukan data pemilu/pilkada dengan data-data dari sumber lain. Misalnya menggabungkan data-

data pemilu/pilkada di API Pemilu dengan peta dari API Google Maps.

Semua itu kemudian mewujud dalam kemasan berbagai aplikasi dan game pemilu/pilkada yang bisa dioperasikan melalui *smartphone*, tablet, laptop, dan *personal computer* (PC). Sehingga, akses data pemilu dan pilkada bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, serta dalam cara yang menarik dan menyenangkan.

”*World Wide Web* menggunakan internet untuk memungkinkan manusia berkomunikasi dan melakukan *share* informasi. Sedangkan, API menggunakan internet untuk memungkinkan *website*, aplikasi *web*, aplikasi *mobile*, dan *device* untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi,” tulis pakar API, Kin Lane, dalam artikel bertajuk *History of APIs*, di situs *Apievangelist*.

Akses data pemilu melalui program API Pemilu pun merupakan sebuah solusi. Karena, selain kemasan datanya yang menarik melalui berbagai aplikasi dan *game*, data yang digunakan pun berasal dari sumber resmi dan paling otoritatif tentang data pemilu, yaitu KPU. Sehingga, akses tersebut lebih terjamin kebenarannya ketimbang mengakses data-data pemilu/pilkada yang tersebar melalui internet, yang bisa jadi datanya simpang-siur, serta disusupi berbagai disinformasi, bahkan pembunuhan karakter dan *black campaign*. Misalnya, saat isu SARA dihembuskan bahwa kandidat A atau istri kandidat A beragama tertentu, kita dengan mudah bisa mengecek kebenarannya melalui profil calon yang ditampilkan di berbagai aplikasi pemilu/pilkada.

KOMPETISI APLIKASI PILEG, PILPRES, DAN PILKADA

Setelah inisiatif API Pemilu selesai melakukan digitalisasi dan membuat paket-paket data pemilu/pilkada, sebuah bank data digital tentang pemilu/pilkada pun terwujud : sebuah titik rujukan utama (*one stop reference point*). Langkah selanjutnya adalah mengundang para *programmer* dan pengembang aplikasi untuk berkompetisi memanfaatkan data-data tersebut.

Sudah empat kali kompetisi pembuatan aplikasi bertema pemilu dan pilkada itu digelar. Dua kali menjelang Pemilu 2014 dan dua kali menjelang Pilkada Serentak 2015.

Kompetisi pertama yang digelar menjelang Pemilu Legislatif 2014 diberi nama *Hacker Marathon (Hackathon) Code For Vote*. Bekerja sama dengan Asia Foundation, lomba ini dihelat di Bandung Digital Valley, Kota Bandung, Jawa Barat, pada 8-9 Maret 2014, atau sebulan sebelum pencoblosan.

Kompetisi kedua digelar menjelang Pemilu Presiden 2014. Selain dengan Asia Foundation, kali ini Perludem bekerja sama dengan KPU RI dan Google Developer Group (GDG). Kompetisi yang digelar di FX Sudirman, Jakarta Pusat, pada 14 Juni 2014, ini, bertajuk *Code for Vote 2.0 Challenge*.

Kedua kompetisi ini berlangsung semarak, di luar dugaan penyelenggara. Jika awalnya Perludem memperkirakan pesertanya paling banyak 50 orang/tim, ternyata pada masing-masing kompetisi tersebut ratusan orang/tim

programmer dan *developer* terlibat. Bahkan, pesertanya tak hanya datang dari berbagai kota dan provinsi di Indonesia, tapi juga dari luar negeri. Peserta dari luar negeri ini adalah orang Indonesia yang tinggal di luar negeri, baik sebagai pelajar maupun pekerja.

Hasil dari kedua kompetisi tersebut adalah 485 aplikasi dan *game* pemilu yang unik dan menarik, baik berbasis *web* maupun *mobile* seperti Android, iOS, dan Windows Phone. Sebagian aplikasi tersebut masih bisa ditemukan di berbagai toko aplikasi seperti Google Play Store maupun App Store, atau langsung ke portal <http://pemiluapps.org/>.

Kendati aplikasi dan *game* yang dihasilkan sangat banyak, setelah dievaluasi, sebagian besar peserta ternyata mengambil paket data atau *endpoint* profil peserta pemilu, yaitu partai dan calegnya, caleg perseorangan anggota DPD, dan pasangan capres/cawapres, berikut visi, misi, dan programnya. Alhasil, sebagian paket data yang sudah disediakan, tidak dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, sebagian aplikasi lainnya juga kurang fokus, karena mengambil banyak paket sekaligus, sehingga membuat aplikasinya bak toko serba ada.

Maka, setelah dievaluasi, Perludem memutuskan pada even berikutnya, lomba dibuat per kategori, dan ada pemenang untuk setiap kategori. Selain itu, format kompetisinya pun diubah dari *hackathon* menjadi *appschallenge*.

Sekadar informasi, merupakan kegiatan yang biasanya diselesaikan dalam waktu tertentu, seperti 15 jam, 24 jam, atau 48 jam. Sedangkan *appschallenge*, menurut Program

Officer API Pemilu Perludem, Diah Setiawaty, pembuatan aplikasinya tidak harus dilakukan pada hari dan tempat digelarnya lomba, tapi bisa dibuat sebelum kompetisi dilakukan, sehingga tinggal diadu saat digelarnya kompetisi.

Kenapa lebih memilih *appschallenge*? “Karena *appschallenge* lebih siap *apps*-nya, dan biayanya bisa ditekan karena pesertanya tidak perlu menginap. Selain itu, lebih sehat, karena peserta nggak dipaksa bikin *apps*-nya sehari jadi. Mereka bisa buatbsejak jauh-jauh hari, dan membawa *apps* yang sudah jadi atau tinggal *finishing touch* di tempat lomba,” kata Diah Setiawaty.

Perludem hanya satu kali menggelar *hackathon*, yaitu menjelang Pemilu Legislatif 2014. Sedangkan, kompetisi aplikasi menjelang Pilpres 2104 sudah berubah menjadi *appschallenge*. Demikian pula dengan lomba aplikasi pilkada.

Menjelang pilkada, ada dua lomba aplikasi yang diselenggarakan. Pertama, *AppsChallenge Pahlawan Muda AppsChallenge Code for Vote 3.0*. Even ini merupakan hasil kerja sama Perludem dengan KPU Kota Surabaya. Kompetisi ini khusus menggarap Pilkada Kota Surabaya.

Kedua, *Pilkada Serentak AppsChallenge Code for Vote 4.0*, kerja sama Perludem dengan KPU RI. Even ini menggarap data pilkada di 264 daerah di Indonesia.

Pada kompetisi *AppsChallenge Code for Vote 3.0*, kategori yang dipertandingkan adalah perempuan, games, pemantauan, crowdsourcing/digitalisasi scan C1, dan disabilitas. Sedangkan, pada kompetisi *AppsChallenge Code*

for Vote 4.0, kategori yang diperlombakan hampir sama. Perbedaannya, pada kompetisi di Surabaya, pemenangnya berdasarkan kategori. Sedangkan, pada kompetisi di Jakarta, selain pemenang per kategori, juga ditentukan juara umum.

MENGAPA PERLU SOSIALISASI DENGAN GADGET DAN APLIKASI?

Tapi, mengapa pula data pemilu/pilkada perlu dialirkan melalui *gadget* dan berbagai aplikasi? Ini karena kian maraknya penggunaan *gadget* (*smartphone* dan tablet), yang sebagian besar penggunaanya adalah pemilih. Selain itu, akses internet melalui *gadget* juga meningkat pesat, dan telah melampaui akses internet melalui *personal computer* (PC) atau notebook (laptop). Maka, mengalirkan data dan informasi pemilu melalui perangkat tersebut --yang berarti mengirim data pemilu langsung ke dalam genggamannya pemilih-- merupakan pilihan kontekstual dan masuk akal, terutama untuk tujuan sosialisasi dan pendidikan pemilih.

Menurut riset eMarketer, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada 2014 lalu telah mencapai 38,3 juta orang, atau peringkat nomor tujuh dunia. Jumlah ini meningkat pesat dibanding tahun sebelumnya yang berjumlah 27,4 juta. Pada 2018 mendatang, e-Marketer memprediksi jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia telah berjumlah 103 juta orang, atau peringkat nomor empat dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat.

TABEL 1: 25 NEGARA DENGAN PENGGUNA SMARTPHONE TERBESAR

| Top 25 Countries, Ranked by Smartphone Users, 2013-2018 | | | | | | |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <i>millions</i> | | | | | | |
| | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
| 1. China* | 436.1 | 519.7 | 574.2 | 624.7 | 672.1 | 704.1 |
| 2. US** | 143.9 | 165.3 | 184.2 | 198.5 | 211.5 | 220.0 |
| 3. India | 76.0 | 123.3 | 167.9 | 204.1 | 243.8 | 279.2 |
| 4. Japan | 40.5 | 50.8 | 57.4 | 61.2 | 63.9 | 65.5 |
| 5. Russia | 35.8 | 49.0 | 58.2 | 65.1 | 71.9 | 76.4 |
| 6. Brazil | 27.1 | 38.8 | 48.6 | 58.5 | 66.6 | 71.9 |
| 7. Indonesia | 27.4 | 38.3 | 52.2 | 69.4 | 86.6 | 103.0 |
| 8. Germany | 29.6 | 36.4 | 44.5 | 50.8 | 56.1 | 59.2 |
| 9. UK** | 33.2 | 36.4 | 39.4 | 42.4 | 44.9 | 46.4 |
| 10. South Korea | 29.3 | 32.8 | 33.9 | 34.5 | 35.1 | 35.6 |
| 11. Mexico | 22.9 | 28.7 | 34.2 | 39.4 | 44.7 | 49.9 |
| 12. France | 21.0 | 26.7 | 32.9 | 37.8 | 41.5 | 43.7 |
| 13. Italy | 19.5 | 24.1 | 28.6 | 32.2 | 33.7 | 37.0 |
| 14. Turkey | 15.3 | 22.6 | 27.8 | 32.4 | 37.2 | 40.7 |
| 15. Spain | 18.9 | 22.0 | 25.0 | 26.9 | 28.4 | 29.5 |
| 16. Philippines | 14.8 | 20.0 | 24.8 | 29.7 | 34.8 | 39.4 |
| 17. Nigeria | 15.9 | 19.5 | 23.1 | 26.8 | 30.5 | 34.0 |
| 18. Canada | 15.2 | 17.8 | 20.0 | 21.7 | 23.0 | 23.9 |
| 19. Thailand | 14.4 | 17.5 | 20.4 | 22.8 | 25.0 | 26.8 |
| 20. Vietnam | 12.4 | 16.6 | 20.7 | 24.6 | 28.6 | 32.0 |
| 21. Egypt | 12.6 | 15.5 | 18.2 | 21.0 | 23.6 | 25.8 |
| 22. Colombia | 11.7 | 14.4 | 16.3 | 18.2 | 19.7 | 20.9 |
| 23. Australia | 11.4 | 13.2 | 13.8 | 14.3 | 14.7 | 15.1 |
| 24. Poland | 9.4 | 12.7 | 15.4 | 17.4 | 19.4 | 20.8 |
| 25. Argentina | 8.8 | 10.8 | 12.6 | 14.1 | 15.6 | 17.0 |
| Worldwide*** | 1,311.2 | 1,639.0 | 1,914.6 | 2,155.0 | 2,380.2 | 2,561.8 |

*Note: individuals of any age who own at least one smartphone and use the smartphone(s) at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed*
 Source: eMarketer, Dec 2014

182905

www.eMarketer.com

Pertumbuhan pasar *smartphone* di Indonesia memang terbilang luar biasa. Menurut riset eMarketer, Baidu, Gesellschaft für Konsumforschung (GfK), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), dan sejumlah lembaga lain, harga *smartphone* yang kian murah,

merupakan penyebab tingginya pertumbuhan penggunaan *smartphone* di Indonesia dan sejumlah negara berkembang. Di negara-negara ini, pasar *smartphone* didominasi oleh kelas *low end*, yang harganya sekitar Rp 3-5 juta, bahkan Rp 1-3 juta.

GfK, lembaga riset pasar terbesar di Jerman, menemukan pada 2014 Indonesia belum masuk dalam sepuluh besar pasar *smartphone* dunia. Namun, pada 2015, Indonesia tiba-tiba menyundul ke posisi ketiga setelah India dan China. Direktur GfK, Kevin Walsh, kepada harian *The Telegraph*, menyebut berkat *smartphone* murah, negara-negara berkembang --termasuk Indonesia-- akan memimpin pasar *smartphone* dunia.

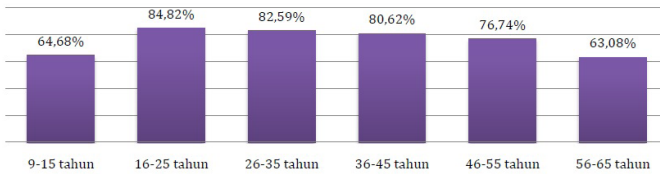
TABEL 2: SEPULUH PASAR SMARTPHONE TERBESAR DUNIA MENURUT RISET GfK

| Top 10 smartphone markets for growth by value, 2015 compared with 2014 (GfK forecast) | | |
|--|----------------|--------------|
| Ranking | 2014 | 2015 |
| 1 | China | India |
| 2 | United States | China |
| 3 | Japan | Indonesia |
| 4 | Brazil | South Africa |
| 5 | United Kingdom | Brazil |
| 6 | Germany | Pakistan |
| 7 | India | Nigeria |
| 8 | South Korea | Egypt |
| 9 | Russia | Vietnam |
| 10 | Italy | Bangladesh |

Lalu, siapa saja pemilik *gadget* tersebut? Berdasarkan *Survei Indikator TIK Rumah Tangga 2014*, yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, kebanyakan mereka adalah anak muda.

GRAFIK 1: PEMILIK PONSEL DI INDONESIA BERDASARKAN USIA MENURUT SURVEI KOMINFO

 Buku Saku Data dan Tren TIK Indonesia
Sebaran Individu Pengguna *Mobile Phone* (HP) Berdasarkan Kelompok Usia



Sumber: Survei Indikator TIK rumah Tangga, 2014 –Puslitbang PPI Kominfo

Dari hasil survei, didapatkan data sebaran individu pengguna *mobile phone* (HP) responden usia muda (16-25 tahun) dan (26-35 tahun) merupakan responden dengan persentase penggunaan HP tertinggi. Sedangkan persentase responden dengan usia lebih tua (56-65 tahun) yang menggunakan HP mencapai 63,08%.

Konsekuensi dari maraknya penggunaan *gadget* tersebut, adalah semakin tingginya penetrasi internet di Indonesia. Hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI), menemukan pada 2014 lalu jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 88,1 juta orang. Penetrasinya, menurut riset bertajuk *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*, itu, adalah 34,9 persen terhadap jumlah penduduk Indonesia.

Tapi, selain jumlah pengguna internet yang meningkat pesat, cara orang Indonesia mengakses internet pun turut

berubah. Riset APJII-Puskakom UI mendapati kebanyakan akses internet di Indonesia telah dilakukan melalui *gadget*, terutama ponsel, atau biasa disebut dengan istilah *internet mobile*.

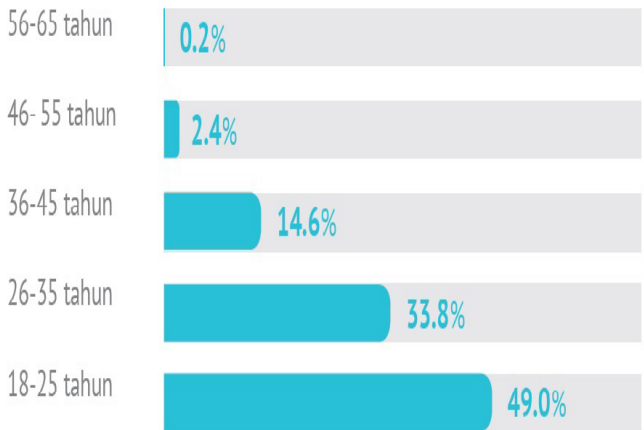
GRAFIK 2: PERBANDINGAN AKSES INTERNET DI INDONESIA BERDASARKAN PERANGKAT MENURUT SURVEI APJII-PUSKAKOM UI



Berbanding lurus dengan pengguna *gadget* yang kebanyakan adalah anak muda, pengakses internet *mobile* ini pun berasal dari kalangan yang sama. Menurut survei APJII-Puskakom UI, hampir separuh pengguna internet

paling aktif di Indonesia adalah anak muda berusia 18-25 tahun.

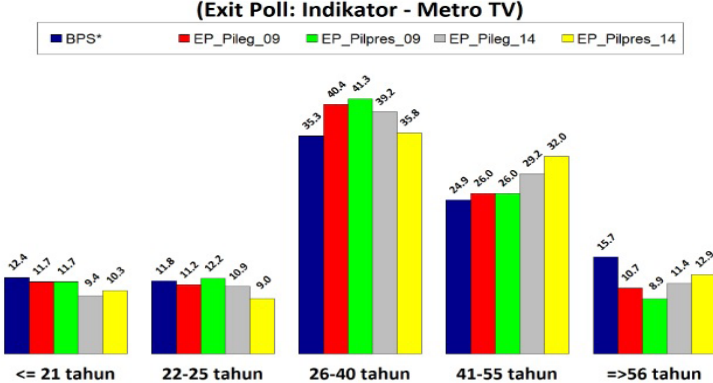
GRAFIK 3: PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA BERDASARKAN USIA MENURUT SURVEI APJII-PUSKAKOM UI



Tapi, sebuah fakta juga memperlihatkan bahwa kalangan inilah yang paling banyak tidak menggunakan hak pilih. Hasil *exit poll* Indikator Politik Indonesia memperlihatkan itu. Selama dua pemilu terakhir, pemilih berusia 25 tahun ke bawah, merupakan yang paling rendah partisipasinya, alias paling banyak golput.

GRAFIK 4: TREN PARTISIPASI PEMILIH BERDASARKAN KELOMPOK USIA

Tren: Partisipasi Berdasarkan Kelompok Usia (%)



Melihat data-data tersebut --mulai dari tingginya angka golput serta tingginya angka penggunaan *gadget* dan internet *mobile* di kalangan anak muda-- maka pendekatan menggunakan teknologi dalam sosialisasi dan pendidikan pemilih bagi kalangan *digital native* ini adalah perlu. Dalam hal ini pendekatan dengan mengalirkan data-data pemilu/pilkada melalui melalui berbagai aplikasi dan *game* langsung ke perangkat (*gadget*) yang akrab dengan dunia mereka. Sebab, cara-cara lama dan konvensional bisa jadi tidak menarik lagi bagi mereka.

Lagipula, pendekatan dengan teknologi tersebut, bukan hanya membuat mereka mendapat pasokan informasi bersih dan berkualitas --sehingga mereka bisa menemukan alasan untuk berpartisipasi mencoblos-- tapi lebih dari itu. Sebab, pendekatan ini bahkan membuat mereka berpartisipasi aktif sejak awal. Karena, pembuatan aplikasi dan *game* pemilu

itu lebih banyak melibatkan anak muda.

Tentu saja, solusi ini juga bermanfaat bagi pemilih kelompok usia lain. Sebab, mengirimkan data-data pemilu/pilkada langsung ke dalam genggamannya pemilih, merupakan sesuatu yang sangat melayani pemilih.

BAGIAN DUA

Pahlawan Muda, Pengalaman KPU Kota Surabaya

“Tagline pribadi saya adalah ‘pilwali berintegritas, untuk semua, dan dalam genggaman’.”

**—Purnomo Satriyo Pringgodigdo, Komisioner
KPU Kota Surabaya.**

KPU Kota Surabaya adalah lembaga penyelenggara pemilu pertama di Indonesia yang menggelar kompetisi aplikasi. Kendati prosesnya berliku dan sempat didera berbagai ketidakpastian, namun toh kegiatan bertajuk *Pahlawan Muda Apps Challenge Code for Vote 3.0* itu akhirnya berhasil dilaksanakan. Dan, tingkat partisipasi Pilkada Kota Surabaya tercatat meningkat hampir 10 *percentage point*: dari 43,46 persen pada pilkada lima tahun sebelumnya, menjadi 51 persen pada Pilkada 2015.

Ide untuk menggelar kompetisi aplikasi di Kota Surabaya bermula dari pelatihan *open data* yang diberikan oleh Perkumpulan Pemilu dan Demokrasi (Perludem) kepada KPU, KPU provinsi, maupun KPU kabupaten/kota. Tepatnya, pelatihan *open data* gelombang ketiga yang digelar pada 10-11 Februari 2015. Saat itu, dari KPU Kota

Surabaya, yang diutus mengikuti pelatihan adalah Purnomo Satriyo Pringgodigdo.

Pelatihan ini, selain menjelaskan seluk-beluk *open data* dan manfaatnya, juga memaparkan pengalaman penerapannya menjelang Pemilu Legislatif dan Pemilu Presiden 2014, dalam bentuk lomba aplikasi, yaitu *hacker marathon (hackathon)* dan *application challenge (appschallenge)*. Kompetisi tersebut mendapat sambutan antusias dari kalangan *programmer* dan *developer* perangkat lunak. Hasilnya adalah 485 aplikasi dan *game* pemilu/pilpres, yang bisa diunduh gratis di berbagai toko aplikasi seperti Google Play Store dan Apple App Store.

Sesuatu yang tentu saja memudahkan pemilih, karena data-data pemilu dan pilkada langsung tersaji dalam genggaman. Ke dalam gawai alias *gadget* (tablet dan *smartphone*), perangkat yang sangat digandrungi, simbol gaya hidup, yang ditenteng ke mana saja.

Pulang dari pelatihan tersebut, Purnomo yang merupakan komisioner paling muda di KPU Kota Surabaya, langsung membayangkan menggelar kompetisi serupa untuk pilkada Kota Surabaya. Kebetulan, Kota Surabaya masuk dalam gerbong pilkada serentak gelombang pertama yang diikuti 269 daerah (belakangan menyusut menjadi 264 daerah), yang pencoblosannya digelar 9 Desember 2015.

Tapi, tak seperti penyelenggaraan lomba aplikasi menjelang pileg dan pilpres, di mana Perludem yang menjadi penyelenggara, Purnomo bercita-cita mengambil alih program tersebut menjadi bagian dari program KPU Kota Surabaya. “Kalau Perludem yang bikin sudah terlalu umum

dan tidak memberi pelajaran kepada instansi penyelenggara pemilu,” kata Purnomo pada evaluasi penyelenggaraan *Pahlawan Muda AppsChallenge Code for Vote 3.0* antara KPU Kota Surabaya dan Perludem, di salah satu hotel di Kota Surabaya, akhir Desember 2015 lalu.

Mengapa dia hendak mengadopsi kompetisi tersebut menjadi bagian integral kegiatan KPU Kota Surabaya, karena Purnomo melihat *open data* dan lomba aplikasi memiliki sangat banyak manfaat bagi penyelenggara dan pemilih. “Dalam perspektif saya, pertama, kegiatan itu akan meningkatkan partisipasi masyarakat berupa keterlibatan dan kolaborasi aktor pemilu dan *developer* maupun partisipasi pemilih, terutama pemilih pemula. Karena, pemilih pemula ini paling apolitis. Keterlibatan kalangan *developer* ini sebenarnya juga harus dilihat sebagai partisipasi, bukan hanya mencoblos di TPS (*voters turn out*). Kedua, kegiatan ini akan membantu proses sosialisasi. Ketiga, kegiatan ini akan mendorong keterbukaan dan menunjukkan akuntabilitas,” papar Purnomo.

Cara tersebut dinilainya kompatibel dengan misi dan tanggung jawab KPU terkait keterbukaan informasi. Kewajiban itu, kata dia, selain diatur dalam Undang-Undang Nomor 14/2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, juga telah diatur lebih lanjut dalam Peraturan Komisi Pemilihan Umum (PKPU) Nomor 1/2015 tentang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik di Lingkungan Komisi Pemilihan Umum.

Perlunya mengalirkan data-data melalui berbagai aplikasi tersebut juga didasarkan Purnomo pada fakta

kehausan masyarakat terhadap informasi tentang pesta demokrasi. Purnomo menuturkan, menjelang pencoblosan Pemilu Legislatif 2014, masyarakat Indonesia aktif mencari informasi tentang pemilu di internet. Pada periode 31 Maret hingga 7 April 2014 lalu, misalnya, lima kata kunci teratas di mesin pencari *Google.co.id*, adalah tentang pemilu, yaitu “Pemilu 9 April”, “Libur Pemilu 2014”, “Cara Pemilu 2014”, “Pemilu Legislatif”, dan “Pemilu Presiden”.

Purnomo juga mengutip data hasil riset eMarketer yang menyebutkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia pada 2018 mendatang akan menempati posisi nomor empat dunia, melampaui Brasil, Rusia, dan Jepang. Menurut riset eMarketer, pada 2018, pengguna *smartphone* di Indonesia akan berjumlah 103 juta orang.

Saat ini, kata Purnomo, 80 persen masyarakat perkotaan di Indonesia sudah memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone*. Pengguna internet di Indonesia juga meningkat, dari 71 juta jiwa pada 2013, menjadi 82 juta jiwa pada 2014.

“Survei Asia Foundation juga menemukan 38 persen responden ingin mendapatkan informasi seputar pemilu melalui ponsel. Jadi, bayangkan saja kalau seluruh orang pegang HP bisa punya aplikasi pilkada, itu berarti sebenarnya si *developer* telah membantu kita melakukan sosialisasi penyelenggaraan pilkada. Jadi, sosialisasi tidak hanya dikerjakan KPU. Dan, ini sangat memudahkan masyarakat, karena data-data langsung dikirim ke dalam genggamannya pemilih,” papar Purnomo.

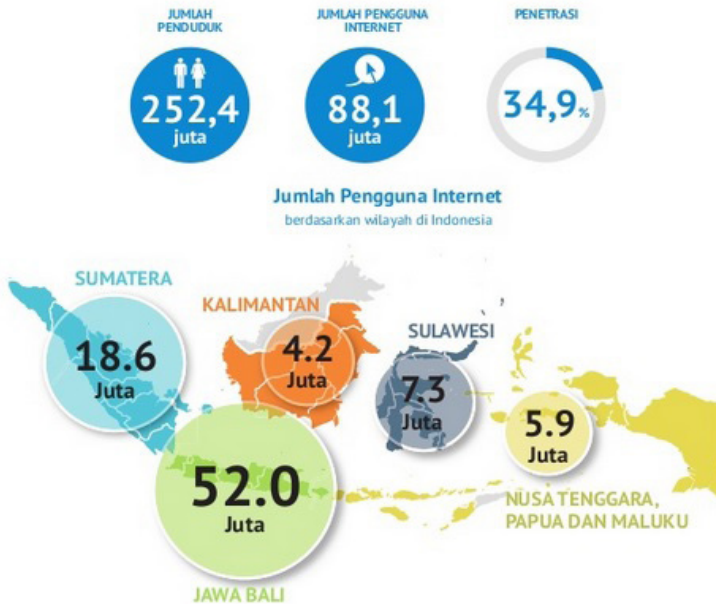
Walhasil, dengan menyediakan berbagai informasi terkait

pilkada melalui *gadget*, Purnomo berpendapat itu bukan saja menggugurkan kewajiban KPU untuk membuka informasi, tetapi juga menyediakan informasi yang terpercaya dan langsung dari sumbernya, yaitu KPU. “*Tagline* pribadi saya adalah ‘pilwali berintegritas, untuk semua, dan dalam genggaman’,” kata Purnomo, penuh semangat.

GRAFIK 5: PENETRASI PENGGUNA INTERNET BERDASARKAN WILAYAH/POPULASI

PENETRASI PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan jumlah pengguna internet di Indonesia tahun mencapai 88 juta orang hingga akhir tahun 2014. Berdasarkan populasi, jumlah pengguna Internet terbanyak adalah di provinsi Jawa Barat sebanyak 16.4 juta, diikuti oleh Jawa Timur 12.1 juta pengguna dan Jawa Tengah 10.7 juta pengguna.



Selain itu, menyelenggarakan even seperti lomba

aplikasi, khususnya di Kota Surabaya, merupakan sesuatu yang sangat pas. Sebab, penetrasi internet di sana terbilang tinggi. Hasil survei bertajuk *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014* yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan Puskakom UI, mendapati Jawa Timur merupakan daerah dengan populasi pengakses internet terbesar nomor dua di Indonesia, setelah Jawa Barat. Pengguna internet di Jawa Timur, menurut survei tersebut, adalah 12,1 juta orang.

Pada pelatihan *open data* ketiga yang diikuti Purnomo dan anggota KPU Provinsi Jawa Timur, Choirul Anam, ada kesepakatan untuk menggelar pelatihan serupa khusus untuk wilayah Jawa Timur. Dan, pelatihan tersebut kemudian digelar pada 8 Maret 2015. KPU Kota Surabaya mengutus dua orang, yaitu Nurul Amalia, anggota KPU yang menakhodai Divisi Teknis Penyelenggaraan dan Data, dan Nurita Paramita, pelaksana tugas Sub Bagian Teknis dan Hupmas KPU Kota Surabaya.

Di sela penyelenggaraan pelatihan *open data* kali ini, Purnomo menjajaki kemungkinan merealisasikan idenya, dengan melobi Direktur Eksekutif Perludem, Titi Anggraini. Dan, puncak dicinta ulam pun tiba. Titi mendukung gagasan tersebut. “Saat itu saya minta dua hal kepada Perludem. Pertama, lomba aplikasi. Kedua, *live streaming* untuk rekap DPS dan DPT, pengundian nomor urut, deklarasi damai, pemungutan dan penghitungan suara (sampel di TPS tertentu), dan rekap di tingkat kabupaten/kota,” tutur Purnomo.

MEMECAHKAN MASALAH ANGGARAN

Meski menggelar kontes pembuatan aplikasi memanfaatkan data pilkada sangat beralasan, Purnomo sudah membayangkan bakal menghadapi sejumlah tantangan. Sebab, gagasan ini merupakan sesuatu yang baru.

Memang, Perludem sudah pernah menggelar lomba pembuatan aplikasi menjelang pemilu legislatif dan pemilu presiden, namun Perludem menggelarnya dari luar. Sedangkan, lembaga penyelenggara pemilu --kendati KPU RI saat itu mendukung lomba aplikasi-- belum pernah mengadopsinya sebagian kegiatan internal KPU. Sehingga, bila program serupa diambil alih menjadi program penyelenggara pemilu, tentu akan ada konsekuensinya, salah satunya adalah anggaran.

Agar berbagai tantangan tersebut bisa dihadapi, terutama soal anggaran, informasi dan gambaran tentang kegiatan tersebut harus benar-benar jelas. Maka, Purnomo pun meminta Perludem mengirimkan berbagai dokumentasi kegiatan *hackathon* dan *appschallenge* yang pernah diselenggarakan Perludem bekerja sama dengan KPU RI. Selain itu, dia juga meminta Perludem mengirimkan dokumen anggaran yang diperlukan untuk penyelenggaraan lomba aplikasi. Dokumen yang berisi item-item kegiatan dan rincian anggarannya.

Semua informasi dan data tersebut kemudian dibawa ke rapat pleno KPU Kota Surabaya. “Dalam rapat pleno saya mengatakan kalau hendak mengusulkan kegiatan sosialisasi,

salah satunya adalah lomba aplikasi,” kata Purnomo. Dan, karena data dan informasi tentang kegiatan tersebut meyakinkan, rapat pleno akhirnya setuju mengakomodasi kegiatan lomba aplikasi sebagai bagian dari sosialisasi Pilkada Kota Surabaya.

Birokrasi, termasuk sekretariat KPUD, biasanya khawatir membuat kegiatan yang tidak tertulis secara jelas dalam berbagai aturan perundangan. Apalagi bila belum ada contohnya, terutama contoh dari KPU RI. Tapi, Sekretaris KPU Kota Surabaya, Sunaryo Aristono, memilih mengambil sikap progresif. “Nggak apa-apa menggunakan RAB untuk kegiatan lomba aplikasi, sepanjang nggak fiktif dan nggak ada *mark up*,” kata Sunaryo Aristono, saat evaluasi

TABEL 3: ANGGARAN LOMBA APLIKASI DI RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) KPU KOTA SURABAYA

| URAIAN PEKERJAAN | | TOLAK UKUR | | | | | | | | |
|--|--------------------------------|------------------------------------|-----|-------|---|---|-----|---|---|-----|
| Lomba Aplikasi Pemilihan Wali Kota dan Wakil Wali Kota | | | | | | | | | | |
| a) | Prasmanan di gedung | | | | | | | | | |
| | 1) | Peserta | 150 | org | x | 1 | hr | x | 1 | keg |
| | 2) | Panitia | 38 | org | x | 1 | hr | x | 1 | keg |
| b) | Transport lokal panitia & juri | | 38 | org | x | 1 | hr | x | 1 | keg |
| c) | Juri profesional | | 3 | org | x | 1 | keg | x | | |
| d) | Hadiah total | | 1 | paket | x | 1 | keg | x | | |
| e) | Pengumuman lomba | | | | | | | | | |
| | 1) | Iklan di media cetak (1/4 halaman) | 3 | media | x | 1 | keg | x | | |
| | 2) | Iklan di Radio | 3 | siar | x | 1 | keg | x | | |
| f) | Sewa gedung / ruang | | 1 | ruang | x | 1 | hr | x | 1 | keg |

Perludem-KPU Kota Surabaya.

Lampu hijau sudah menyala. Namun, ternyata belum bisa langsung tancap gas dengan kecepatan penuh. Pasalnya, jumlah anggaran yang disetujui rapat pleno untuk kegiatan lomba aplikasi terbilang kecil.

Rencana Anggaran Biaya (RAB) KPU Kota Surabaya yang besarnya Rp 73 miliar, hanya menyisihkan Rp 97.510.650 untuk kegiatan tersebut. Dana Rp 97 juta itu pun dicuil sedikit dari anggaran sosialisasi KPU Kota Surabaya yang besarnya Rp 6,931 miliar. Dengan alokasi anggaran yang hanya Rp 97 juta, rincian awal yang dibuat adalah seperti tabel di bawah ini:

| VOLUME | | | | | HARGA SATUAN | | | TAHUN | |
|--------|---|---------------|---|---|--------------|-----|-------|---------------|---------------|
| | X | Rp 66.500 | x | 1 | KPU | 150 | org | Rp 286.300 | Rp 42.945.000 |
| | x | Rp 66.500 | x | 1 | KPU | 38 | org | Rp 286.300 | Rp 10.879.400 |
| | x | Rp 25.000 | x | 1 | KPU | 38 | org | Rp 25.000 | Rp 950.000 |
| | | Rp 1.000.000 | x | 1 | KPU | 3 | org | Rp 1.000.000 | Rp 3.000.000 |
| | | Rp 25.000.000 | x | 1 | KPU | 1 | paket | Rp 25.000.000 | Rp 25.000.000 |
| | | Rp 2.500.000 | x | 1 | KPU | 3 | media | Rp 2.500.000 | Rp 7.500.000 |
| | | Rp 578.750 | x | 1 | KPU | 3 | siar | Rp 578.750 | Rp 1.736.250 |
| | x | Rp 5.500.000 | x | 1 | KPU | 1 | ruang | Rp 5.500.000 | Rp 5.500.000 |

“Semua itu memang ada hitungannya, karena kami harus mengacu pada Standar Satuan Harga (SSH). Berdasarkan SSH, honor juri adalah Rp 1 juta per orang. Adapun hadiah, hanya boleh dialokasikan Rp 25 juta. Tapi, saya merasa itu terlalu kecil,” kisah Purnomo.

Kendati merupakan kota besar, RAB Kota Surabaya memang terbilang lebih rendah dibanding daerah lain. Sebab, dengan RAB sebesar Rp 73 miliar yang disetujui DPRD Kota Surabaya, itu berarti anggaran untuk setiap pemilih hanya Rp 35 ribu per pemilih. Sebab, ada dua juta pemilih di Kota Surabaya. Bandingkan dengan Kota Tangerang Selatan, misalnya, yang mengalokasikan Rp 60 miliar, padahal jumlah pemilihnya hanya 900 ribu, atau Rp 66 ribu per pemilih.

Meski anggaran terbilang minim dan hampir mustahil, Purnomo yang memanggul motto “Bismillah, yakin usaha sampai”, pantang mundur. “Kenapa saya nggak takut? Karena saya percaya kalau niat baik pasti akan dibantu.”

Dan, benar saja, setelah mengkomunikasikan persoalan itu dengan berbagai pihak, bantuan pun berdatangan. Untuk sosialisasi lomba aplikasi, bantuan datang dari komunitas developer di Kota Surabaya seperti Suwec dan Gerdhu, serta Radio Suara Surabaya. Selain itu, Telkom bersedia membantu akses internet dan *venue*. “Sedangkan Perludem, secara khusus, sepakat mendanai sisanya,” kata Purnomo. Perludem antara lain menanggung honor untuk 12 juri, sebagian besar hadiah, serta membiayai tenaga digitalisasi data dan *fellowship*.

Walhasil, total anggaran yang dikucurkan untuk kegiatan

lomba aplikasi untuk Pilkada Kota Surabaya adalah Rp 565.300.000. Yaitu, Rp 97.510.650 dari RAB Kota Surabaya dan Rp 467.789.000 dari penggalangan dana yang dilakukan oleh Perلودem. Berikut rinciannya (pada beberapa item kegiatan yang rincian anggarannya dikosongkan dengan diberi tanda strip, merupakan pertanda bahwa item tersebut dikaver dari RAB KPU Kota Surabaya):

TABEL 4: ANGGARAN APPSCHALLENGE KPU KOTA SURABAYA DAN PERLUDEM

| A. Dukungan Teknis Open Data | | | | | | |
|---|---|--|----|---------|---------------|---------------|
| Konsultan (appschallenge) | 1 | | 1 | times | Rp 30,000,000 | Rp 30,000,000 |
| B. Briefing Meeting & Workshop Surabaya Open Data Workshop dengan Komunitas di Surabaya. | | | | | | |
| 1. Paket meeting | 1 | | 25 | persons | Rp 50,000 | Rp 1,250,000 |
| 2. Material meeting | 1 | | 25 | persons | Rp 20,000 | Rp 500,000 |
| 3. Honorarium untuk fasilitator | 1 | | 1 | persons | Rp 1,500,000 | Rp 1,500,000 |
| 4. Honorarium untuk note taker | 1 | | 1 | persons | Rp 500,000 | Rp 500,000 |
| 5. Transport lokal | 1 | | 25 | persons | Rp 300,000 | Rp 7,500,000 |
| 6. Perjalanan untuk Tim Jakarta | | | | | | |
| - Transport airport | 1 | | 3 | persons | Rp 750,000 | Rp 2,250,000 |
| - Biaya Jakarta-Surabaya (PP) | 1 | | 3 | persons | Rp 1,500,000 | Rp 4,500,000 |
| - Transport lokal | 1 | | 9 | days | Rp 500,000 | Rp 4,500,000 |
| - Akomodasi | 1 | | 3 | nights | Rp 1,600,000 | Rp 4,800,000 |
| - Perdiem | 1 | | 9 | days | Rp 350,000 | Rp 3,150,000 |

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI

| C. Apps Challenge | | | | | | |
|---|---|--|-----|----------|---------------|---------------|
| 1. Tempat | 1 | | 1 | times | Rp - | Rp - |
| 2. Konsumsi (makan siang dan snack) | 1 | | 200 | persons | Rp - | Rp - |
| 3. Honorarium untuk MC | 1 | | 1 | times | Rp 1,500,000 | Rp 1,500,000 |
| 4. Juri | 1 | | 4 | persons | Rp 3,000,000 | Rp 12,000,000 |
| 5. Publisitas di Radio | 1 | | 2 | times | Rp 25,000,000 | Rp 50,000,000 |
| 6. Hadiah | | | | | | |
| - Juara 1 | 1 | | 1 | teams | Rp 20,000,000 | Rp 20,000,000 |
| - Juara 2 | 1 | | 1 | teams | Rp 17,500,000 | Rp 17,500,000 |
| - Juara 3 | 1 | | 1 | teams | Rp 15,000,000 | Rp 15,000,000 |
| - Juara 4 | 1 | | 1 | teams | Rp 10,000,000 | Rp 10,000,000 |
| - Juara 5 | 1 | | 1 | teams | Rp 5,000,000 | Rp 5,000,000 |
| 7. Merchandise (sticker, t-shirt, nametag, goodybag) | 1 | | 1 | package | Rp 40,000,000 | Rp 40,000,000 |
| 8. Publikasi aplikasi : | | | | | | |
| - Desain & Layout publikasi | 1 | | 2 | package | Rp 1,500,000 | Rp 3,000,000 |
| - Buzzer Media Sosial | 1 | | 5 | persons | Rp 10,000,000 | Rp 50,000,000 |
| - Percetakan flyer | 1 | | 4 | package | Rp 5,000,000 | Rp 20,000,000 |
| - Percetakan poster | 1 | | 4 | package | Rp 5,000,000 | Rp 20,000,000 |
| - Iklan Facebook | 1 | | 1 | times | Rp 15,000,000 | Rp 15,000,000 |
| - Dokumentasi Video | 1 | | 1 | times | Rp 25,000,000 | Rp 25,000,000 |
| D. Launching and Kampanye Sosial dalam Aplikasi Pilkada Surabaya | | | | | | |
| 1. Meeting kits and materials | 1 | | 100 | packages | Rp 200,000 | Rp 20,000,000 |
| 2. Biaya profesional | | | | | | Rp - |
| - Fasilitator | 1 | | 1 | persons | Rp 1,500,000 | Rp 1,500,000 |
| - Narasumber | 1 | | 4 | persons | Rp 1,000,000 | Rp 4,000,000 |
| 3. Perjalanan untuk Tim Jakarta (Persiapan, Apps Challenge & launching, Evaluasi) | | | | | | Rp - |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|----|---------|----|---------|--------------------------|---------------|
| - Airport Transport | 1 | | 15 | persons | Rp 750,000 | Rp 11,250,000 |
| - Airfare Jakarta-Surabaya (PP) | 1 | | 15 | persons | Rp 1,500,000 | Rp 22,500,000 |
| - Transport lokal | 1 | | 48 | days | Rp 500,000 | Rp 24,000,000 |
| - Akomodasi | 1 | | 36 | nights | Rp 800,000 | Rp 28,800,000 |
| - Perdiem | 1 | | 48 | days | Rp 350,000 | Rp 16,800,000 |
| E. Roadshow Offline | | | | | | |
| 1. Meals | 50 | person | 8 | times | Rp 50,000 | Rp 20,000,000 |
| 2. Meeting materials | 50 | person | 8 | times | Rp 30,000 | Rp 12,000,000 |
| 3. Honorarium for resource person | 2 | person | 8 | times | Rp 1,000,000 | Rp 16,000,000 |
| 4. Biaya untuk panitia lokal | 1 | person | 8 | times | Rp 1,000,000 | Rp 8,000,000 |
| 5. Biaya Hiburan | 1 | package | 8 | times | Rp 1,000,000 | Rp 8,000,000 |
| 6. Transport lokal | 4 | person | 8 | times | Rp 250,000 | Rp 8,000,000 |
| TOTAL COSTS | | | | | Rp 565,300,000.00 | |

Adanya bantuan dari berbagai pihak, membuat masa depan lomba aplikasi seketika menjadi cerah. Maka, persiapan membuat lomba aplikasi pun dilanjutkan. Dalam beberapa diskusi, disepakati bahwa format lomba aplikasi yang dipilih adalah *appschallenge*, dan lombanya dilakukan per kategori.

Appschallenge berbeda dengan *hacker marathon (hackathon)*. *Hackathon* adalah lomba pembuatan aplikasi yang mewajibkan pesertanya mengerjakan aplikasi dalam waktu tertentu, umumnya 24 jam. Itu membuat para developer/programmer harus menginap, bahkan begadang, karena pengerjaan sejak awal, penjurian, presentasi dan sebagainya dikebut dalam waktu sehari semalam itu. Sedangkan, *appschallenge* lebih lega, karena pada sayembara jenis ini para developer/programmer bisa membawa aplikasi yang sudah jadi atau hampir jadi untuk

didaftarkan, dan tinggal menunggu penjurian.

Diah Setiawaty, Program Officer API Pemilu Perludem, mengungkapkan pemilihan format *appschallenge* tersebut didasarkan pada pengalaman Perludem. Perludem pernah menggelar *hackathon* di Bandung menjelang Pileg 2014 lalu, dan menggelar *appschallenge* menjelang Pilpres 2014. “Kalau *hackathon* pesertanya harus menginap dan begadang, karena *apps*-nya harus sehari jadi. Jadi, kita pilih *appschallenge* agar lebih sehat dan menekan biaya karena peserta tidak perlu menginap,” kata Diah.

Adapun nama yang dipilih untuk lomba kompetisi tersebut adalah *Pahlawan Muda AppsChallenge Code for Vote 3.0*. Istilah Pahlawan Muda dipilih karena faktor kedekatan atau *proximity* dengan tempat penyelenggaraan. “Kata ‘Pahlawan’ kami pakai karena Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan, sedangkan kata ‘Muda’ adalah karena para *developer* dan *programmer* yang menjadi pesertanya adalah anak-anak muda. Nama Pahlawan Muda ini merupakan hasil diskusi bersama,” kata Diah.

Selain itu, diskusi juga menyepakati bahwa lomba perlu dibuat per kategori. Pembagian kategori ini juga didasarkan pada pengalaman Perludem menggelar lomba aplikasi menjelang Pileg dan Pilpres 2014. Saat itu, karena tak ada pembagian kategori, kebanyakan peserta mengambil paket data (*endpoint*) tentang calon peserta pemilu, terutama partai, caleg, dan capres/cawapres. Padahal, API Pemilu menyediakan banyak paket data yang sudah dibuat dengan susah payah. Saat itu, untuk lomba aplikasi di Surabaya, disepakati dibuat dalam lima kategori, yaitu pemantauan,

games, crowdsourcing, disabilitas, dan perempuan.

GAMBAR 1: PENANDATANGANAN MOU APPSCHALLENGE ANTARA KETUA KPU KOTA SURABAYA ROBIYAN ARIFIN DENGAN DIREKTUR EKSEKUTIF PERLUDEM TITI ANGGRAINI PADA OKTOBER 2015.



Pembagian kategori ini menjadi lebih memungkinkan karena telah adanya keleluasaan dari sisi anggaran.

“Awalnya enggak ada kategori-kategori, hanya memilih juara satu, dua, tiga. Karena, saya bayangkan anggaran untuk hadiah yang hanya Rp 25 juta sudah sedikit banget. Tapi, setelah ada tambahan hadiah dari Perludem, dibuatlah lima kategori itu,” kata Purnomo.

Kendati sejak awal terobsesi dengan kontes pembuatan aplikasi, namun Purnomo rupanya belum memahami sepenuhnya konsekuensi teknisnya. Terutama, bahwa untuk menggelar kontes aplikasi itu, data-data pilkada dari KPU Kota Surabaya harus lebih dulu diubah formatnya menjadi *open data* alias data digital, agar data-data tersebut bisa dibaca mesin. Antara lain mengubah data-data tersebut menjadi format *comma separated value (CSV)* dan data API, agar bisa dimanfaatkan oleh para programmer, desainer web, dan pengembang/developer perangkat lunak, menjadi aplikasi dan *game*.

“Waktu itu, jujur, itu menjadi momok. Karena, saya tidak membayangkan jumlah staf saya yang terbatas harus melakukan perubahan format data-data KPU Kota Surabaya. Karena, walau isinya koma-koma-koma (*comma separated value* atau CSV –Pen), tapi kan tidak semudah itu mengubah dokumen Word dan Excel menjadi CSV. Hal ini pun kemudian saya komunikasikan dengan Perludem, dan alhamdulillah mereka bersedia membimbing proses ini. Makin lega saya,” kata Purnomo, sumringah.

Setelah Perludem setuju mendampingi proses digitalisasi data, Purnomo langsung meminta dua nama yang berkecimpung di bidang *open data*, yaitu Program Officer API Pemilu Perludem, Diah Setiawaty, dan Sebastian

Vishnu. “Saya waktu itu *request* salah satunya, Diah atau Sebastian, harus ada di Surabaya untuk bantu *ngerjain*.” Namun, Perludem tak mengabulkannya. Merespons permintaan tersebut, Perludem merekrut seorang *developer* asal Surabaya, yaitu Doni Chandra, untuk membantu KPU Surabaya. Doni lah yang mendampingi proses pengubahan format data-data milik KPU Kota Surabaya menjadi data digital yang siap dipakai untuk lomba aplikasi.

MENYELENGGARAKAN LOMBA APLIKASI: THE SHOW MUST GO ON

Rencana dan berbagai pernak-perniknya sudah disusun sejak Maret. Namun, ternyata tak bisa langsung dieksekusi. Penyebabnya, calon wali kota Surabaya tak kunjung jelas. Praktis, berbagai kegiatan untuk mempersiapkan lomba aplikasi, terutama digitalisasi data pasangan calon kepala daerah, menjadi mandeg.

Tahapan pencalonan kepala daerah di Kota Surabaya sempat diperpanjang beberapa kali, namun sosok calon tetap saja tak kunjung beres. Bahkan, KPU RI sempat memutuskan bahwa Pilkada Kota Surabaya ditunda, dan digeser pada pilkada serentak gelombang, Februari 2017. “Kami sempat ketar-ketir,” kata Purnomo. Untunglah, persoalan kusut tersebut akhirnya bisa dibereskan (selengkapnya lihat *Maju Mundur Pencalonan Wali Kota Surabaya yang Memengaruhi Jadwal Penyelenggaraan AppsChallenge*).

Setelah kisruh pencalonan beres, digitalisasi data-data pilkada kelar, langkah selanjutnya adalah mengundang para

developer untuk berkompetisi membuat aplikasi. “Sejak awal saya yakin kompetisi ini akan mendapat sambutan meriah. Karena, Perludem sudah pernah bilang bahwa saat menyelenggarakan *hackathon* pertama dan kedua, mereka tidak menyangka jumlah pesertanya membludak,” kata Purnomo.

Tapi, optimisme Purnomo dkk tersebut lagi-lagi tak seindah yang dibayangkan. Betapa tidak, lomba berhadiah total Rp 50 juta itu sepi peminat. Loket pendaftaran dibuka pada 13 Oktober, namun tak satu pun yang datang mendaftar. Begitu pun pada hari-hari berikutnya. Sepi. Padahal, berdasarkan jadwal, pendaftaran ditutup pada 23 Oktober.

Meski mendapati kenyataan pahit itu, Purnomo tetap mengatakan, “*The show must go on.*”

Setelah ditelusuri penyebabnya, sepiunya loket pendaftaran diduga karena kampus-kampus dan sekolah-sekolah sedang menggelar ujian tengah semester (UTS). Padahal, pada lomba-lomba sebelumnya, sambutan antusias umumnya datang dari kalangan mahasiswa.

Kedua, diduga karena sosialisasi lomba aplikasi kurang gencar. Sehingga, tak banyak yang mengetahui adanya even tersebut. Soal minimnya sosialisasi lomba diakui Purnomo. Tapi, dia mengatakan sosialisasi lomba tak mungkin dilakukan jauh-jauh hari, karena, “*Gimana* mau diumumkan, calon wali kotanya saja nggak pasti,” katanya.

Yang pasti, setelah mendapati kenyataan pahit tersebut, jadwal lomba aplikasi kemudian dimundurkan. Babak

penyisihan yang semula direncanakan digelar 28 Oktober atau bertepatan dengan Hari Sumpah Pemuda, digeser menjadi 10 November atau bertepatan dengan Hari Pahlawan. Sedangkan, penjurian babak semifinal dan final sekaligus pengumuman pemenang lomba aplikasi yang semula dijadwalkan 1 November, dimundurkan menjadi 15 November (lihat selengkapnya di *Banner Pahlawan Muda AppsChallenge*).

Selain itu, sosialisasi pro aktif digencarkan. Antara lain dengan *roadshow* ke kampus-kampus, seperti ke Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Universitas Ciputra, dan STIKOM. Selain itu, bertandang ke komunitas developer di Surabaya, yaitu Suwec, Gerdhu, dan Google Developer Group (GDG). “Strategi sosialisasi kami saat itu *roadshow*, menyurati pimpinan universitas dan sekolah, dan kopi darat,” kata Purnomo.

Tapi, setelah berbagai upaya tersebut, ternyata loket pendaftaran tetap saja lengang. Hari demi hari berlalu, bak pungguk merindukan bulan. “Sampai dengan awal November, hanya lima tim yang mendaftarkan aplikasinya. Dari lima pendaftar itu pun, hanya empat yang aplikasinya terkait pilkada. Yang satu lagi tidak ada hubungannya dengan pilkada,” ungkap Doni Chandra, yang turut membantu proses pendaftaran.

Suasana pun menjadi panas dingin, karena waktu semakin mepet. Pendaftaran harus ditutup pada pekan pertama November. Pendaftaran tidak mungkin diperpanjang lagi, karena waktu penyelenggaraan pilkada tinggal sebulan.

GAMBAR 2: BANNNER PAHLAWAN MUDA APPSCHALLENGE

API PEMILU

#PAHLAWANMUDA APPSCHALLENGE

LOMBA APLIKASI BERTEMA PILWALI SURABAYA 2015

KATEGORI APLIKASI

- Crowd-Sourcing
- Pemantauan
- Game
- Female
- Disability

Keikutsertaan Perempuan dan Penyandang Disabilitas Mendapatkan Nilai Lebih

PLATFORM APLIKASI
Platform aplikasi yang bisa dilkutsertakan adalah: Website, Desktop (Windows), Android, IOS
kamu juga bisa membuat untuk multiplatform

Catat Tanggalnya

- 5 November 2015 : Penutupan Pendaftaran
- 7 November 2015 : Penutupan Penerimaan Aplikasi
- 10 November 2015 : Pengumuman Nominasi Aplikasi Terbaik
- 15 November 2015 : Penjurian Aplikasi di Telkom Ketintang Surabaya

Kontak

Pendaftaran dan Informasi lebih lanjut
klik bit.ly/pahlawanmuda

Dipersembahkan

KPU SURABAYA

PerluDEM

Total Hadiah 50 Juta Rupiah

Telkom Indonesia, Suara Surabaya FM 100, suarasurabaya.net, e100, YOUTH, ERDHU, suwec

Di tengah situasi tersebut, sesuatu yang bak keajaiban terjadi. Menjelang penutupan, loket pendaftaran tiba-tiba diserbu, membuat petugas loket cukup kelabakan. “Pada 7-8 November yang datang sampai 20-an peserta dalam sehari,” kata Doni. Dan, akhirnya, penyelenggara kompetisi

bisa bernapas lega. Karena, setelah loket pendaftaran ditutup, ada 59 aplikasi yang didaftarkan atas nama tim dan perseorangan.

Pada 10 November, ke-59 aplikasi tersebut diseleksi oleh KPU Kota Surabaya dan Perludem menjadi 25 aplikasi untuk diikuti pada penjurian semifinal dan final 15 November. Ke-25 aplikasi yang masuk babak final tersebut dikelompokkan dalam lima kategori. Masing-masing kategori diwakili lima peserta. Berikut datanya:

TABEL 5: 25 APLIKASI YANG MASUK BABAK SEMIFINAL

| NO | NAMA APLIKASI | KATEGORI |
|----|---|---------------|
| 1 | Inpiks (Informasi Pilkada Kota Surabaya) | Crowdsourcing |
| 2 | Empati (E-vote Machine Pendidikan Teknik Informatika) | Crowdsourcing |
| 3 | Nyoblos, Rek! | Crowdsourcing |
| 4 | Ngitung Suroboyo Pilwali | Crowdsourcing |
| 5 | Pusat Informasi Pilwali Surabaya 2015 | Crowdsourcing |
| 6 | Info Pilwali | Disabilitas |
| 7 | TRC (Text Recognition for Candidate) | Disabilitas |
| 8 | Konconetra | Disabilitas |
| 9 | Suaraku | Disabilitas |
| 10 | Suara Rakyat Surabaya | Disabilitas |
| 11 | Wantau (Wanita Memantau) | Perempuan |
| 12 | Pilih Siapa? | Perempuan |
| 13 | Kucing dalam Karung | Perempuan |
| 14 | Pemilu Tap | Perempuan |
| 15 | Informasi Pilkada 2015 | Perempuan |
| 16 | Ambil Surat Suara | Games |
| 17 | Menuju TPS | Games |
| 18 | Surabaya in Election | Games |
| 19 | Surabaya Pilwali 2015 | Games |
| 20 | Game Pilkada 2015 | Games |
| 21 | YukPantau | Pemantauan |
| 22 | Pilwali Whistle | Pemantauan |
| 23 | Unfair | Pemantauan |
| 24 | Smapp (Smart Monitoring Android Application) | Pemantauan |
| 25 | Kenali Pemilu | Pemantauan |

Pada babak semifinal 15 November, para juri memilih sepuluh besar, masing-masing dua aplikasi per kategori. Selanjutnya, pada babak final yang digelar pada hari yang sama, para juri memilih aplikasi mana yang menjadi juara satu dan *runner up* dari setiap kategori tersebut.

Penjurian di *AppsChallenge Pahlawan Muda* di Surabaya sedikit berbeda dengan penjurian di *AppsChallenge Pilkada Serentak* di Jakarta. Pada kegiatan di Jakarta, selain menentukan pemenang per kategori, juga ada penentuan juara umum serta kategori khusus lainnya, sedangkan di Surabaya pemenangnya hanya ditentukan per kategori.

Seharusnya, pada babak final Pahlawan Muda, jumlah aplikasinya tetap sepuluh. Namun, karena rapat dewan juri menilai ada dua aplikasi yang kurang memenuhi memenuhi syarat, maka yang ditetapkan hanya delapan pemenang, terdiri atas lima juara satu dan tiga *runner up*. Untuk kategori perempuan dan *crowdsourcing*, para juri memutuskan hanya ada pemenang pertama, tanpa *runner up* (nama dan profil pemenang lomba aplikasi di Surabaya lihat pada bagian ketiga).

MAJU-MUNDUR PENCALONAN YANG MEMENGARUHI JADWAL APPSCHALLENGE

Penjurian final *Pahlawan Muda AppsChallenge Code for Vote 3.0* bergeser setengah bulan dari jadwal semula. Awalnya, penjurian final itu direncanakan 1 November. Namun, baru terealisasi pada 15 November.

Mundurinya jadwal lomba aplikasi di Kota Surabaya ini, membuatnya tersalip oleh kompetisi serupa yang digelar di Jakarta, yaitu *Pilkada Serentak Code for Vote 4.0*, hasil kerja sama KPU RI dengan Perludem. Penjurian final *Pilkada Serentak Code for Vote 4.0* digelar 8 November.

Penyebab utama bergesernya jadwal lomba aplikasi di Surabaya adalah berlarut-larutnya pencalonan wali kota. Bahkan, akibat persoalan itu, Pilkada Kota Surabaya sempat hendak dipindahkan ke pilkada serentak gelombang kedua pada 2017.

Tahapan pencalonan kepala daerah dibuka serentak di seluruh Indonesia pada 26-28 Mei 2015. Tapi, hanya satu pasangan calon (paslon) yang mendaftar ke KPU Kota Surabaya, yaitu Tri Rismaharini dan Whisnu Sakti Buana, petahana wali kota dan wakil wali kota Surabaya. Karena hanya satu paslon yang mendaftar, KPU Kota Surabaya memperpanjang masa pendaftaran pada 1-3 Agustus 2015.

Tepat pada 3 Agustus, yang merupakan tenggat pendaftaran kedua, ada kabar baik. Sebab selain petahana Risma-Whisnu yang diusung PDIP, sudah ada penantang yang berani mendaftar, yaitu pasangan Dhimam Abror-Haries Purwoko yang didukung PAN dan Partai Demokrat. Dhimam Abror adalah Ketua Harian KONI Jawa Timur, sedangkan Haries merupakan Ketua MPC Pemuda Pancasila Surabaya.

Tapi, kabar baik yang sudah di depan mata itu, tiba-tiba menguap. Penyebabnya, saat pendaftaran di kantor KPU, Haries Purwoko meminta izin ke toilet dan tak pernah

kembali lagi. Semua yang ada di kantor KPU dibuat melongo oleh peristiwa langka tersebut. Buntutnya, pendaftaran pasangan penantang ini pun batal, karena penantang tak memenuhi syarat. Maka, Kota Surabaya pun tetap menyisakan paslon tunggal.

Sesuai PKPU No 12/2015 tentang Pencalonan Kepala Daerah, Pasal 89 Ayat (4), jika setelah perpanjangan pendaftaran paslonnya tetap tunggal, maka seluruh tahapan pilkadanya ditunda, dan pilkadanya digeser ke pilkada serentak 2017. Mimpi menggelar kompetisi aplikasi di Kota Surabaya pun berada di ujung tanduk.

Selain Kota Surabaya, ada enam daerah lain bernasib sama, dipindahkan pilkadanya pada 2017. Yaitu, Kabupaten Blitar, Jawa Timur; Kabupaten Pacitan, Jawa Timur; Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat; Kota Mataram, NTB; Kota Samarinda, Kalimantan Selatan; dan Kabupaten Timor Tengah Utara, NTT.

Soal paslon tunggal itu memang memunculkan kerisauan. Sebab, masih ada 83 daerah lain di Indonesia yang berpotensi paslon tunggal. Sebab, di 83 daerah tersebut, hanya ada dua paslon. Jika ada paslon yang mundur, meninggal dunia, atau tidak memenuhi syarat saat diverifikasi, maka daerah berpaslon tunggal akan bertambah.

Walhasil, wacana untuk tetap menggelar pilkada di daerah berpaslon tunggal --agar rakyat dan pembangunan di daerah-daerah tersebut tidak menjadi korban-- mulai berhembus. Presiden Jokowi, misalnya, didesak menerbitkan peraturan pemerintah pengganti undang-undang (perppu) agar paslon tunggal diadu dengan bumbung kosong. Selain dinilai sudah

memenuhi kriteria kegentingan yang memaksa sebagai syarat penerbitan perppu, pemilihan melawan bumbung kosong juga sudah jamak dipraktikkan dalam pemilihan kepala desa (pilkades).

Selain kepada presiden menerbitkan perppu, desakan juga diarahkan kepada DPR untuk melakukan revisi terbatas UU No 8/2015, untuk mengakomodasi paslon tunggal.

Upaya lainnya adalah dengan menggugat ke Mahkamah Konstitusi. Dari Surabaya, langkah ini antara lain ditempuh langsung Whisnu Sakti Buana, yang menguji materi UU No 8/2015 tentang Pilkada. Dalam permohonan Nomor 96/PUU-XIII/2015, dia menawarkan dua solusi. Pertama, dengan sistem aklamasi alias *uncontested election*. Dengan cara ini, paslon tunggal langsung dilantik jika tak ada rivalnya. Kedua, melalui mekanisme plebisit/referendum, dan untuk menang dan dilantik paslon tunggal harus meraih suara mayoritas 50 persen plus satu.

Uji materi lainnya diajukan oleh Aprizaldi bersama 20-an warga Kota Surabaya. Pada permohonan Nomor 95/PUU-XIII/2015, mereka juga menawarkan dua solusi. Pertama, paslon tunggal diadu dengan bumbung kosong. Kedua, pemilihan paslon tunggal dilakukan oleh DPRD.

Namun, desakan pembuatan perppu dan revisi terbatas UU Pilkada terinterupsi. Sebab, Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) mengeluarkan rekomendasi agar KPU memperpanjang lagi pendaftaran di daerah-daerah berpaslon tunggal. Mendapat 'bantuan pernapasan' dari Bawaslu, KPU RI pun menunda eksekusi pemindahan pilkada di tujuh daerah itu ke 2017, dan kembali buka lapak

pendaftaran pada 9-11 Agustus.

Pada 11 Agustus, atau hari terakhir perpanjangan pendaftaran, penantang pun datang ke KPU Kota Surabaya, yaitu pasangan Rasiyo-Dhimam Abror. Keduanya tetap diusung PAN dan Partai Demokrat. Namun, setelah berkas persyaratannya diproses, pada 30 Agustus, KPU Kota Surabaya menyatakan pasangan ini tak memenuhi syarat. Keduanya dinilai bermasalah dengan rekomendasi pencalonan dari partai. Maka, lagi-lagi tersisa satu paslon, yaitu Risma-Whisnu.

Persoalan ini pun membuat KPU Kota Surabaya diadakan ke Dewan Kehormatan Penyelenggara Pemilu (DKPP), karena dianggap tidak melakukan verifikasi faktual terhadap rekomendasi pencalonan Rasiyo-Dhimam Abror. Keputusan KPU Kota Surabaya juga digugat pasangan Rasiyo-Dhimam Abror juga ke Panwaslu Kota Surabaya.

Saat sengketa ke Panwaslu, pengaduan ke DKPP, dan gugatan ke MK sedang berlangsung, KPU RI merekomendasikan perpanjangan waktu pendaftaran tahap kedua kepada KPUD-KPUD yang hanya punya paslon tunggal, termasuk KPU Kota Surabaya. Maka, pendaftaran pun kembali dijadwalkan pada 6-8 September.

Dan, akhirnya, sang penantang pun datang ke KPU. Tapi, namanya telah berubah. Bukan lagi Rasiyo-Dhimam Abror, tapi telah menjadi Rasiyo-Lucy Kurniasari.

Pendaftaran Rasiyo-Lucy terlihat menyolok, karena dua petinggi partai pengusungnya langsung turun gunung. Dari PAN hadir Ketua Umum Zulkifli Hasan dan Sekretaris

Jenderal Eddy Soeparno. Sedangkan, dari Partai Demokrat hadir Sekretaris Jenderal Hinca Panjaitan serta petinggi Demokrat lainnya, Edhie Bhaskoro Yudhoyono alias Ibas.

Pada Kamis, 24 September, kabar baik itu benar-benar terealisasi. Sebab, pada hari itu, KPU Kota Surabaya menyatakan pasangan Rasiyo-Lucy memenuhi syarat, dan Pilkada Kota Surabaya positif terlaksana. “Pilkada Kota Surabaya ini sungguh sangat menyita perhatian Indonesia,” kata Direktur Eksekutif Perludem, Titi Anggraini.

BAGIAN TIGA

Aplikasi Pemenang AppsChallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0

“Partisipasi para developer muda adalah bentuk kepahlawanan generasi muda dalam demokratisasi di Indonesia.”

—Ferry Kurnia Rizkiyansyah, Komisioner KPU RI

“Ini bukti bahwa kami siap melaksanakan keterbukaan informasi.” Demikian pernyataan optimistis yang disampaikan Ketua KPU Kota Surabaya, Robiyon Arifin, saat peluncuran *AppsChallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0*, medio Oktober 2015 lalu.

Kendati sempat dirundung berbagai masalah, yang membuat optimisme tersebut sempat timbul-tenggelam, lomba aplikasi tersebut tetap bergulir. Dan, pada 15 November 2015, akhirnya sampailah pada babak semifinal dan final lomba, yang digelar di Kantor Telkom Witel Jatim-Suramadu.

GAMBAR 3: PEMBUKAAN ACARA BABAK SEMIFINAL DAN FINAL APPSCHALLENGE PAHLAWAN MUDA.



Berbagai kalangan dilibatkan dalam penjurian babak penentuan ini, karena penyelenggara memang sengaja merangkul banyak pihak. Selain dari KPU Kota Surabaya dan Perludem, yang juga diundang menjadi juri adalah komisioner KPU RI, Suwec yang merupakan komunitas developer di Surabaya, dan berbagai pihak lainnya.

Dari KPU RI, yang menjadi juri lomba ini adalah Ferry Kurnia Rizkiyansyah. Setelah berkeliling ke meja-meja peserta, berdialog, dan mencoba langsung beberapa aplikasi, Ferry mengatakan, “Aplikasinya bagus-bagus, kami sangat mengapresiasi.”

GAMBAR 4: KOMISIONER KPU FERRY KURNIA RIZKIYANSYAH YANG MENJADI JURI MEMPERHATIKAN APLIKASI SALAH SATU PESERTA APPSCHALLENGE



Melihat partisipasi dan antusiasme anak-anak muda pengembang aplikasi dan *game* tersebut, Ferry mengatakan, “Partisipasi para *developer* muda ini adalah bentuk kepahlawanan generasi muda dalam demokratisasi di Indonesia.”

Dari 25 aplikasi yang dinilai pada babak semifinal, sebanyak sepuluh aplikasi di antaranya dipilih untuk masuk babak final, masing-masing dua aplikasi dari setiap kategori. Di babak final, para juri menentukan aplikasi mana –dari sepuluh aplikasi tersebut-- yang menjadi juara satu dan dua. Setelah berdebat dan berdiskusi, para juri hanya menetapkan delapan aplikasi sebagai pemenang: juara satu dan *runner up*. Kedelapan aplikasi tersebut adalah:

TABEL 6: DELAPAN APLIKASI PEMENANG APPSCHALLENGE PAHLAWAN MUDA

| NAMA APLIKASI | KETERANGAN |
|-----------------------|--------------------------------|
| Unfair | Juara I Kategori Pemantauan |
| Suara Rakyat Surabaya | Juara I Kategori Disabilitas |
| Menuju TPS | Juara I Kategori Games |
| Pemilu Tap | Juara I Kategori Perempuan |
| Nyoblos Rek | Juara I Kategori Crowdsourcing |
| Kenali Pemilu | Juara II Kategori Pemantauan |
| Suaraku | Juara II Kategori Disabilitas |
| Surabaya in Election | Juara II Kategori Games |

*Keterangan: untuk kategori perempuan dan crowdsourcing ditentukan hanya satu pemenang yang memenuhi syarat.

PROFIL DELAPAN APLIKASI PEMENANG APPSCHALLENGE PAHLAWAN MUDA

1. UNFAIR

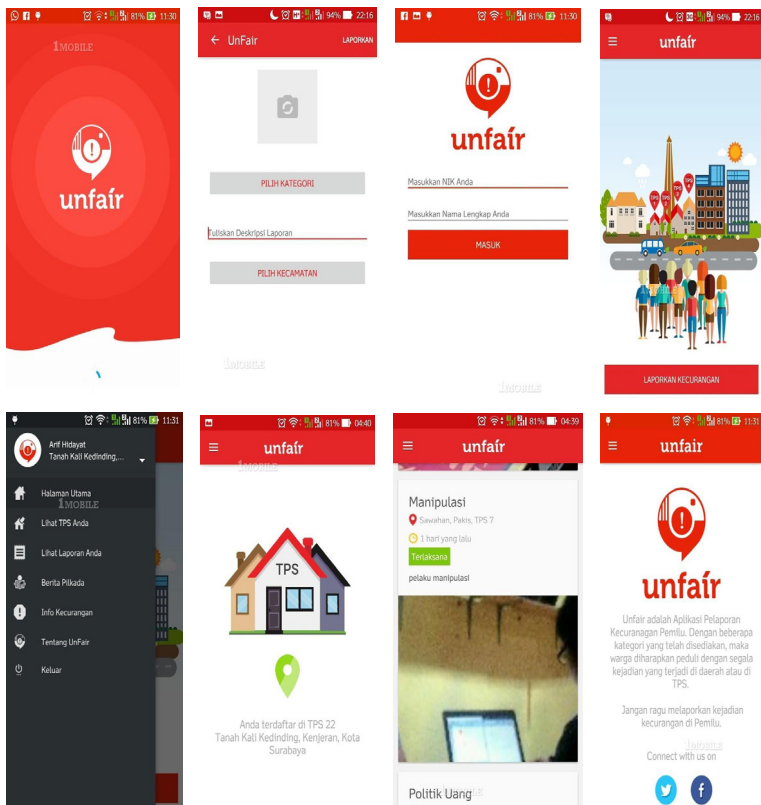
Platform: Android, Web

Aplikasi yang menjadi juara satu kategori pemantauan ini dibuat oleh Tim Inovativo. Tim ini terdiri atas Triyandi Rusdi Saputra, Andri Ma'ruf Anshori, Kamal Fadl-lu Maulayal Matin, dan Hafidz Jazuli Luthfi. Desain antarmuka aplikasi ini terbilang keren, demikian pula dengan kegunaannya.

Melalui aplikasi ini, pengguna bisa melaporkan kecurangan Pilkada Kota Surabaya. Ini merupakan sebuah terobosan kreatif yang sangat berguna, karena membuat masyarakat menjadi sangat mudah melaporkan kecurangan, tanpa harus berhadapan dengan birokrasi dan tata cara yang berbelit.

Karena bergunanya aplikasi yang dibuat empat mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Elektronik Negeri Surabaya (PENS) ini, usai penyelenggaraan *appschallenge* langsung disambut oleh Panwaslu Kota Surabaya. Lembaga pengawas pemilu itu mengajak Tim Inovativo bekerja sama, agar laporan-laporan yang disampaikan masyarakat melalui aplikasi tersebut sampai ke tangan pengawas pemilu.

GAMBAR 5 : APLIKASI UNFAIR



Tim Inovativo menyatakan aplikasi ini aman, dan pelapor pun tak perlu khawatir kerahasiaan identitasnya terbongkar. Tapi, agar bisa menyampaikan laporan, pengguna perlu melakukan *login* dengan NIK dan nama yang sesuai dengan KTP, yang kemudian diverifikasi dengan bank data pemilih di Sistem Data Pemilih (Sidalih) milik KPU. Ini agar pelapor dan laporannya benar-benar bisa dipertanggungjawabkan, serta menghindari fitnah. Setelah *login*, barulah pengguna bisa menyampaikan laporan.

Selain laporan berupa teks, pengguna aplikasi bisa memotret praktik kecurangan dengan *smartphone*, tablet, atau kamera, kemudian mengunggahnya di aplikasi tersebut. “Hanya Kota Surabaya yang bisa melaporkan kecurangan melalui aplikasi. Dalam membangun aplikasi ini kami mengutamakan kemudahan bagi masyarakat untuk menyampaikan laporan. Pengguna bisa memberikan laporan yang *real time*, dan yang terpenting masyarakat bisa melihat status laporannya: diterima, ditindaklanjuti, terlaksana, atau ditolak oleh Panwaslu,” demikian penjelasan Tim Inovativo.

Tim Inovativo membuat aplikasi tersebut karena prihatin terhadap banyaknya kecurangan dalam pemilu dan pilkada. Tapi, tak semua orang bisa melaporkannya karena berbagai kendala. Antara lain harus mengisi *form* dan berhadapan dengan pengawas pemilu. Akibatnya, banyak pelanggaran yang kemudian dibiarkan, karena melaporkannya justru merepotkan.

“Kami berpikir *gimana* sih agar masyarakat terlibat dalam pelaksanaan pilkada dengan cara melaporkan

kejadian kecurangan saat kampanye dan saat berada di TPS tanpa perlu ribet-ribet mengisi *form* yang disediakan panwaslu di *web*-nya. Akhirnya kami membuat semacam informasi awal dari warga untuk Panwaslu, sehingga warga semudah mungkin bisa tergerak melaporkan kejadian, dan tidak perlu takut berhubungan (hukum). Jadi, kita mengedukasi, ‘yuk laporkan segala bentuk kecurangan melalui aplikasi, semudah *upload* foto, deskripsinya apa, judulnya apa, lokasi TPS-nya di mana,’” kata Triandi.

Tim Inovativo mengerjakan aplikasi ini selama empat hari. Fitur-fiturnya antara lain Alamat TPS, Lihat Laporan, Berita Tentang Pilkada, Rekam Jejak Calon, dan Informasi Kecurangan.

“Aplikasi kita lumayan kompleks. Kita ambil API yang disediakan. Cuma, kemarin kita *ngambil* nggak banyak, karena even pilkada hanya sebentar. Jadi, kita batasi cuma memberikan laporan, info kecurangan, tentang pilkada, kemudian melihat TPS *user* di mana. Jadi, kita berikan empat fitur itu. Untuk fitur Melihat TPS kita penginnya *nampilin* maps, tapi karena nggak ada data *maps*, akhirnya kita cuma kita tampilkan data TPS-nya nomor berapa, di kelurahan apa, di kecamatan apa,” papar Triandi.

Tim Inovativo sempat mengikuti dua kompetisi yang kebetulan digelar hampir bersamaan, yaitu *AppsChallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0* di Surabaya, dan *AppsChallenge Pilkada Serentak Code for Vote 4.0* di Jakarta. “Kami ikut dua-duanya. Tapi, yang di Jakarta kami mengundurkan diri, nggak jadi berangkat, padahal kami masuk nominasi. Kami mundur karena ada kuliah dan ujian.

Karena kami satu tim, kalau satu orang nggak berangkat, nggak berangkat semua. Alhamdulillah di *appschallenge* Surabaya kami lolos, dan kebetulan jadi juara he-he-he,” kata Triandi.

Setelah menang dan digandeng Panwaslu, Tim Inovativo membuat satu aplikasi lagi, khusus untuk pengawas. Aplikasi Unfair yang menang lomba diperlakukan sebagai sarana bagi masyarakat menyampaikan laporan, sedangkan aplikasi kedua, yang dinamakan Admin Unfair, untuk pengawas menerima laporan kecurangan. “Awalnya, untuk menerima laporan itu cuma bisa diakses di *web*, tapi kemudian kami berinisiatif membuat yang berplatform *mobile*, sehingga kalau ada laporan masuk langsung ada notifikasi di *gadget* pengawas, tidak perlu susah-susah buka laptop,” papar Triandi.

Kerja sama berlanjut lebih dalam. Panwaslu meminta Tim Inovativo memberikan bimbingan teknis (bimtek) kepada pengawas pilkada se-Surabaya, karena aplikasi ini direncanakan dipakai oleh pengawas tingkat kota, kecamatan, hingga desa/kelurahan. Ada yang menyambut baik dan antusias, namun ada pula yang menanggapi secara negatif. Sejumlah petugas pengawas berkata dengan nada sedikit mengeluh, “Waduh Mas, kita sudah punya banyak kerjaan, mau ditambahi apa lagi ini?”

Persoalannya bisa jadi karena masalah penguasaan teknologi yang belum merata, atau karena sempitnya waktu untuk melakukan pelatihan. Sehingga, teknologi yang memudahkan justru dianggap beban. Padahal, aplikasi ini mempermudah pengawas memonitor laporan

kecurangan, dan bisa langsung turun ke lokasi kejadian saat ada notifikasi. “Kalau warga aktif, ada informasi awal, disebutkan apa pelanggarannya, lokasinya di mana, pengawas bisa langsung turun. Tidak seperti sebelum-sebelumnya pengawas menunggu laporan yang kebanyakan hanya disampaikan tim sukses. Kalau laporan langsung dari masyarakat kan lebih netral,” kata Triandi.

Pada sosialisasi di sebuah radio, usai penyelenggaraan *appschallenge*, Triandi menuturkan pengguna aplikasi dari sejumlah daerah, antara lain dari Papua, sempat menanyakan kemungkinan menggunakan aplikasi tersebut di daerahnya. Namun, keinginan tersebut belum bisa dikabulkan. “Kami kan hanya fokus di Surabaya. Jadi, yang bisa melaporkan hanya dari Surabaya. Pengguna dari kota-kota lain bisa *download* aplikasinya di PlayStore, tapi mereka tidak bisa melaporkan kecurangan. Mereka hanya bisa melihat-lihat.”

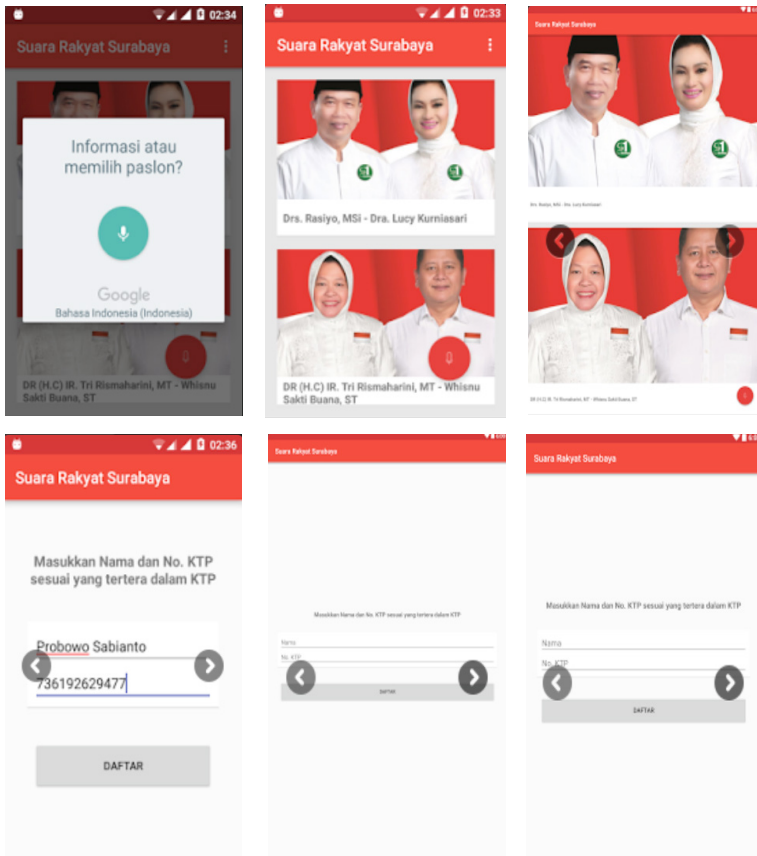
Tim Inovativo juga sempat bertemu dengan pihak Bawaslu, untuk menjajaki kemungkinan penggunaan aplikasi pelaporan ini secara nasional. Dan, sejumlah anggota Tim Asistensi Bawaslu memberi waktu kepada Tim Inovativo untuk mempersiapkannya lebih matang, terutama jika kelak diperlukan untuk melakukan bimbingan teknis (bimtek) tingkat nasional.

Direktur Eksekutif Perludem, Titi Anggraini, mengatakan Bawaslu perlu melihat inisiatif seperti ini sebagai peluang untuk diterapkan dalam pilkada berikutnya. “Karena, aplikasi pelaporan seperti ini nggak bisa dipersiapkan terburu-buru.”

2. SUARA RAKYAT SURABAYA

Platform: Android

GAMBAR 6: APLIKASI SUARA RAKYAT SURABAYA



Aplikasi juara satu kategori disabilitas ini dibuat oleh peserta perseorangan, yaitu Aldo Kelvianto Wachyudi. Dia adalah mahasiswa semester sembilan jurusan sistem informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Aldo memilih kategori distabilitas karena kerap mendengar berita tentang masih kurangnya alat bantu untuk kalangan disabilitas dalam pemilu dan pilkada. “Kebetulan saya pengembang aplikasi, dan kebetulan juga waktu itu saya lagi belajar teknologi *speech recognition* dan *voice command*. Jadi, kenapa tidak sekalian saja dimanfaatkan untuk membuat aplikasi yang membantu teman-teman disabilitas, khususnya tuna netra,” katanya saat evaluasi penyelenggaraan *appschallenge* antara KPU Kota Surabaya dan Perludem, di Surabaya, akhir Desember 2015 lalu.

Suara Rakyat Surabaya. Itulah nama yang dipilih Aldo untuk menyebut aplikasinya. Selain karena menggunakan teknologi *speech recognition* dan *voice command*, nama Suara Rakyat Surabaya dipilih karena aplikasi tersebut mempunyai fitur *E-Voting*. Fitur ini memungkinkan kalangan disabilitas mengekspresikan preferensi pilihannya. Fitur ini sebenarnya semacam survei untuk pengguna aplikasi, yang hasilnya kemudian direkap dan bisa diketahui oleh semua penggunanya. “Kalau saya pilih paslon A, misalnya, terus saya *nanya* bagaimana hasil *e-voting*, *ntar* aplikasinya *ngomong*.”

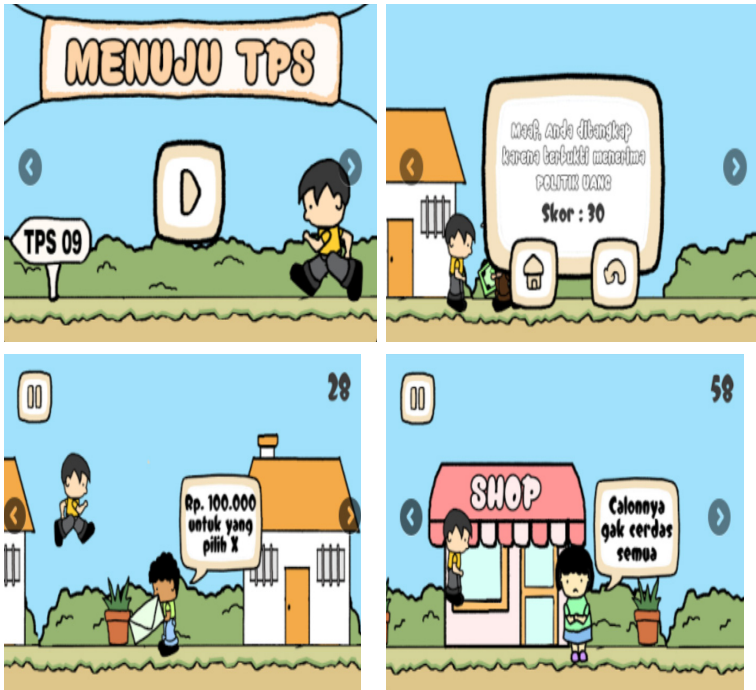
Agar survei tersebut bisa berjalan baik, pengguna diharuskan melakukan *login* menggunakan nama dan nomor induk kependudukan (NIK). Ini agar setiap orang hanya bisa memberikan satu suara saat menggunakan fitur *E-Voting*.

Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan profil tentang pasangan calon wali kota dan wakil wali kota, berikut visi, misi, dan programnya.

3. MENUJU TPS

Platform: Android

GAMBAR 7: APLIKASI MENUJU TPS



Aplikasi *game* yang menjadi juara satu kategori *games* ini ini dibuat oleh dua mahasiswa semester lima Politeknik Elektronik Negeri Surabaya (PENS), yaitu Yulita Ayu Rengganis dan Abudzar Ali. Keduanya kuliah di jurusan berbeda. Yulita di jurusan teknologi *game*, sedangkan Ali di jurusan teknologi informasi.

Aplikasi *game* bertipe *endless runner* ini berkisah

tentang seorang pemuda bernama Aldi yang sedang dalam perjalanan menuju TPS untuk menunaikan hak pilihnya. Saking semangatnya, Aldi bergegas menuju TPS sambil berlari. Namun, di tengah perjalanan, Aldi bertemu dengan berbagai ‘rintangan’. Di antaranya orang yang menawarkan politik uang, tetangga yang hendak golput, dan tetangga yang telah menggunakan hak pilihnya namun berusaha memengaruhinya.

Untuk menghindari rintangan-rintangan tersebut, caranya simpel. Pengguna cukup menyentuh gambar Aldi di layar *gadget*, maka Aldi akan melompat menghindari rintangan di depannya. Saat menyentuh layar untuk menghadapi rintangan dari pelaku politik uang, misalnya, Aldi akan menghindari atau melompat lalu menginjak pelakunya. Namun, bila terlambat menghindar, Aldi lah yang akan ditangkap karena menerima suap, oleh polisi yang tiba-tiba saja muncul. Ya, ini memang permainan yang mengandalkan ketangkasan. Mendapatkan skor sebanyak-banyaknya --sehingga Aldi bisa mencapai TPS-- adalah target permainannya.

Menurut Yulita, ada tiga pesan utama yang ingin disampaikan melalui *game* ini. “Pertama, kalau ada yang menawarkan uang, *please* jangan diterima. Kedua, kalau ada yang mau golput, nanti bakal jadi apa negara ini? Ketiga, terhadap yang sudah memilih, apapun yang dia pilih, apapun efek pilihannya, harus diapresiasi,” kata Yulita saat evaluasi pelaksanaan *appschallenge* antara KPU Kota Surabaya dan Perludem, di Surabaya, akhir Desember 2015 lalu.

Dalam membuat *game* ini, Yulita dan Ali berbagi

tugas. Yulita menggarap desain *game*-nya, sedangkan Ali mengurus koding. “Saya dan Ali kebetulan pernah ikut *student exchange* ke Jepang, dapat *proyekan* dari Android. Pas pulang, Ali bilang ‘kalau nanti ada proyekan, bareng sama saya ya Yul, soalnya saya susah dapat desainer *game*, jarang yang cocok. Saya bilang, ‘saya juga butuh programmer’,” kata Yulita.

Yulita mengungkapkan, Menuju TPS merupakan *game* kedua yang dibuatnya. *Game* tersebut sengaja dibuat sesederhana mungkin, karena menyadari pengguna aplikasi *game* tersebut berasal dari berbagai latar belakang. Dia bertekad terus memperbaiki *game* buatannya pada masa-masa mendatang, agar semakin bermanfaat.

4. PEMILU TAP

Platform: Android

Aplikasi ini dibuat oleh tiga siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) I Surabaya, yaitu Krisdayana Mayanti Rukma, Novita Diyanah Safitri, dan Linda Dwi Puspita Sari. Ketiganya duduk di bangku kelas tiga, pada jurusan rekayasa perangkat lunak. Mereka sebenarnya baru belajar membuat aplikasi saat kelas tiga. Tapi, bak ungkapan *vini, vidi, vici*, ketika ikut *appschallenge*, mereka langsung berhasil menjadi juara satu kategori perempuan.

Awalnya, mereka mendaftar berlima. Namun, dua lainnya, yaitu Yayang Rahmadina dan Hevin Permatasari mengundurkan diri. “Waktu pendaftaran kami sempat bingung, kategori apa ya yang mau kita pilih. Akhirnya, yaa sudah, kita bikin aplikasi yang kecewek-cewekan

saja. Kita pilih kategori perempuan,” papar Krisdayana yang didampingi Linda, saat bercerita pada evaluasi penyelenggaraan *appschallenge* antara KPU Kota Surabaya dan Perludem, di Surabaya, akhir Desember 2015 lalu.

GAMBAR 8: APLIKASI PEMILU TAP



Tiga perempuan yang usianya belum lagi masuk kategori pemilih, ini, mendaftarkan diri dengan nama Tim PKL. Sejak awal pendaftaran sampai pengumuman pemenang,

tak ada yang tahu pasti apa kepanjangan PKL. Apalagi, mereka enggan mengungkapkannya, meski berulang kali ditanyakan. Namun, pada evaluasi *appschallenge* --yang juga mengundang para pemenang *appschallenge* lainnya-- ‘misteri kecil’ itu akhirnya terungkap. Itu pun setelah kembali ditanyakan berulang-ulang.

“O, itu karena kami di sekolah *pake* jilbab yang gede-gede. Terus, sama teman-teman, buat guyon-guyon, kami dikasi nama Pasukan Kerudung Lebar, disingkat PKL,” ungkap Krisdayana, yang disambut tawa geli semua yang hadir.

Melalui aplikasi Pemilu Tap, pengguna bisa membandingkan profil kandidat berikut visi, misi, dan programnya. Selain itu, pengguna bisa meng-*update* berita seputar Pilkada, mengecek apakah namanya sudah terdaftar sebagai pemilih atau belum. Agar penggunanya tak bosan, Krisdayana dkk menyelipkan kuis. Kuisnya masih berhubungan dengan pelaksanaan Pilkada Kota Surabaya. Salah satu pertanyaan kuis itu adalah “Di manakah Pak Rasiyo pernah jadi kepala sekolah?”

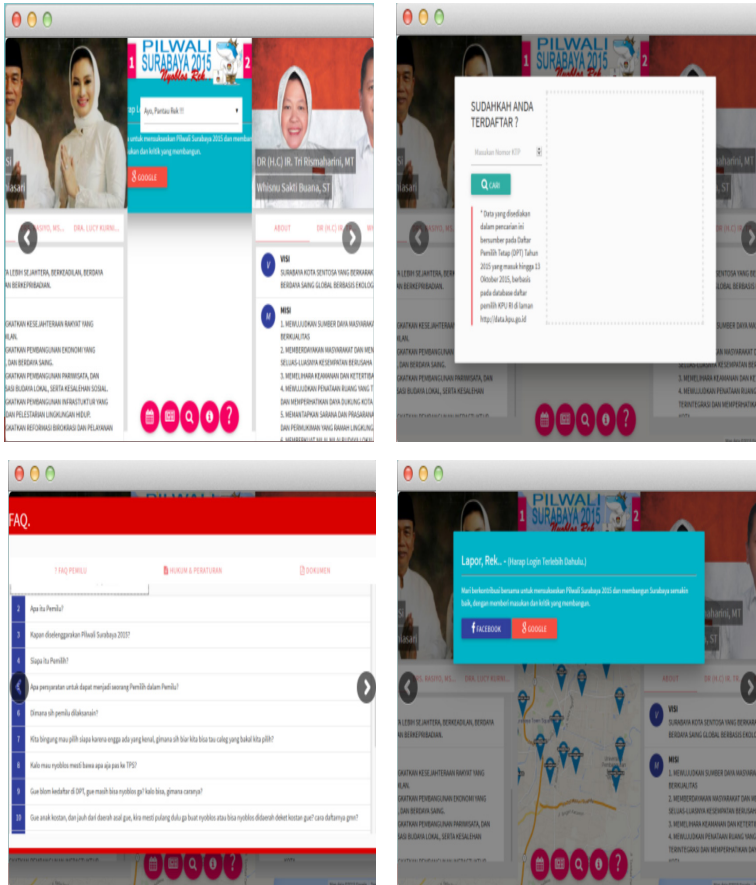
Tampilan antarmuka aplikasi ini sederhana, tapi cukup menarik secara desain dan warna. Aplikasi ini juga tergolong *user friendly*.

Tim PKL yang bercita-cita menekan angka golput melalui aplikasi buatannya, bertekad terus memperbaiki aplikasinya. “Dari kita sendiri sih mau *ngadain* revisi-revisi,” kata Krisdayana.

5. NYOBLOS REK

Platform: Web

GAMBAR 9 : APLIKASI NYOBLOS REK



Aplikasi yang menjadi juara satu kategori *crowdsourcing* ini dibuat oleh peserta perseorangan bernama Teguh Wahyu Santoso. Aplikasi ini berslogan 3M, yang merupakan

singkatan dari menginformasikan, mengajak, dan memantau.

“Aplikasi ini dibuat agar masyarakat Surabaya memahami segala informasi terkait pilwali, mengajak kita semua untuk menyukseskan pilwali, serta memantau hasil pilwali berdasarkan wilayah (kecamatan dan kelurahan),” kata Teguh.

Fitur-fitur yang disediakan aplikasi ini adalah Maps, Share, Countdown, Berita Terbaru, Informasi Calon, Cek DPT, dan Laporan.

Fitur Maps menyajikan informasi tentang data tempat pemungutan suara (TPS), daftar pemilih tetap (DPT), dan rekapitulasi suara berdasarkan wilayah.

Fitur Share disediakan agar pengguna aplikasi bisa membagi informasi-informasi terbaru seputar Pilkada Kota Surabaya melalui jejaring media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Google+. “Ayo ajak teman, saudara, tetangga, untuk menyukseskan Pilwali Surabaya 2015. Satu ajakan kita bisa mengubah Surabaya menjadi lebih baik,” demikian promosi Teguh.

Fitur Countdown disediakan untuk mengingatkan pengguna tentang hari pencoblosan pada 9 Desember.

Fitur Berita Terbaru berisi informasi-informasi terbaru tentang Pilkada Kota Surabaya, baik informasi tentang kandidat, informasi umum, dan informasi cara mengawasi pilkada.

Fitur Informasi Calon disediakan agar masyarakat pengguna aplikasi bisa membandingkan kandidat secara

head to head. Baik dari sisi visi, misi, dan program, maupun profil/biodata, dan rekam jejaknya. “Informasi ini bisa membuat masyarakat Surabaya memutuskan mana yang terbaik untuk Surabaya, tanpa perlu dipengaruhi pihak mana pun,” kata Teguh.

Fitur Cek DPT disediakan agar pengguna bisa mengecek apakah namanya sudah terdaftar sebagai pemilih atau belum. Cara mengeceknya adalah dengan memasukkan nomor induk kependudukan (NIK).

Fitur FAQ berisi pertanyaan-pertanyaan umum terkait pemilu/pilkada, sehingga masyarakat bisa mengetahui apa saja yang boleh dan tak boleh dilakukan, bagaimana tata cara memilih, dan sebagainya. “Ini akan mengedukasi masyarakat untuk memilih secara benar.”

Sedangkan, untuk Fitur Lapor, menurut Teguh, disediakan agar masyarakat Surabaya bisa menyampaikan laporan apa saja terkait pilkada. “Laporan-laporan itu akan diteruskan ke KPU Kota Surabaya, sehingga kita semua dapat memantau jalannya Pilwali Surabaya.”

6. SURABAYA IN ELECTION

Platform: Android

Surabaya in Election merupakan pemenang nomor dua kategori *games*. Aplikasi permainan ini dibuat oleh Tim BitArtLabs, yang terdiri atas Noer Dzaky Putra Widitama, Sigit Prabowo, dan Muhammad Farras Muhadzdzib.

Pesan utama yang hendak disampaikan *game* ini adalah “jangan golput”, tapi dengan memberikan solusi: mengenalkan kandidat sehingga memberi alasan pemilih

menggunakan hak pilihnya, serta memberitahu soal-soal teknis terkait pilkada, seperti bagaimana cara menggunakan hak pilih.

GAMBAR 10: APLIKASI SURABAYA IN ELECTION



Bagi pemilih pemula yang belum pernah ke tempat pemungutan suara (TPS), belum tahu seperti apa bentuk TPS, serta belum tahu cara memberikan suara yang benar, aplikasi *game* ini akan sangat membantu. Sebab, aplikasi *game* ini bak sebuah simulasi untuk memilih. Aplikasi ini mengantar penggunaanya menuju TPS, masuk TPS, menuju bilik suara, membuka surat suara, mencoblos surat suara, mencelupkan jari di tinta, hingga melakukan swafoto (*selfie*) di depan TPS usai melakukan pencoblosan.

Aplikasi ini bertipe *endless game*, yang terdiri atas delapan macam level unik yang bisa diulang. Setiap pengulangan level akan menambah kesulitan, dengan cara mempercepat *timer*, sehingga pemainnya harus lebih cepat dan fokus. Dalam sebuah permainan, setiap pemain diberi tiga nyawa. Jika ketiga nyawa itu melayang, *game over*, dan tinggal melihat skornya, diadu dengan *highscore* .

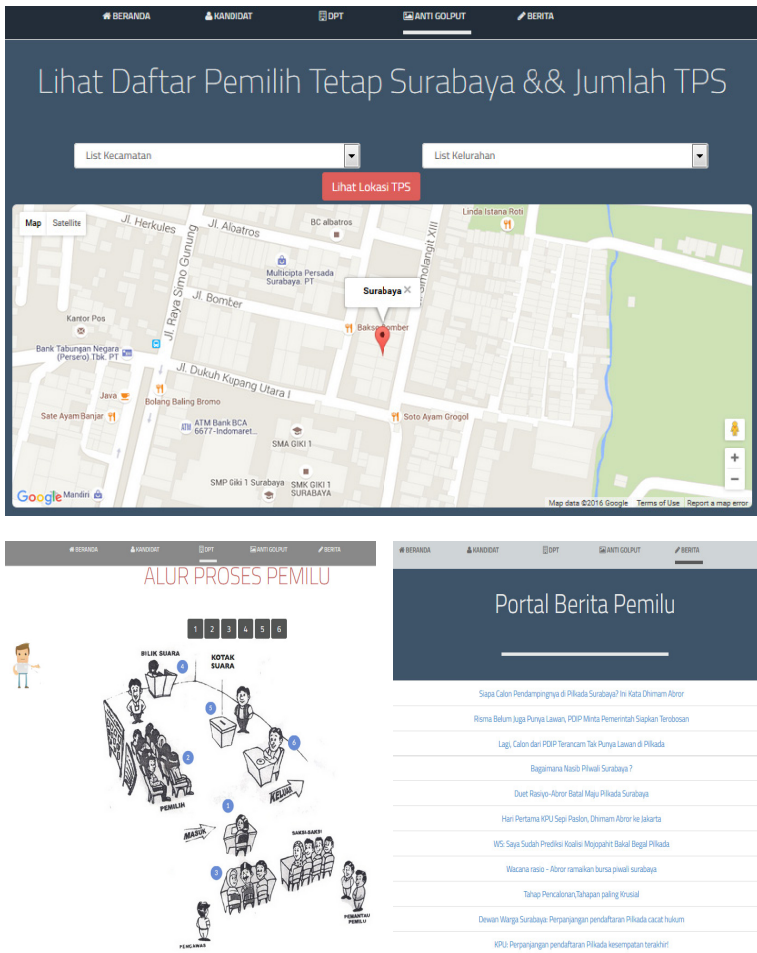
Tim BitArtLabs berharap aplikasi *game* yang mereka buat bisa membuat pemilu/pilkada menjadi sesuatu yang ringan dan menyenangkan.

7. KENALI PEMILU

Platform: Aplikasi Web

Aplikasi juara dua kategori pemantauan ini dibuat oleh tiga mahasiswa Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS), yaitu Taufik Arifuddin, Franciscus Anggara Pradana Herdi Praja, dan Abdul Muhaimin. Taufik dan Franciscus adalah mahasiswa semester enam jurusan Teknik Informatika, sedangkan Abdul Muhaimin adalah mahasiswa semester delapan Teknik Komputer.

GAMBAR 11 : APLIKASI KENALI PEMILU



Seperti namanya, Kenali Pemilu, aplikasi ini mengajak penggunanya untuk mengenal lebih dekat seluk-beluk Pilkada Kota Surabaya. Mulai dari visi dan misi kandidat, mengecek apakah sudah terdaftar sebagai pemilih atau

belum, bagaimana cara memilih di TPS (yang dilengkapi dengan denah TPS), berita-berita terbaru seputar kandidat dan pilkada.

Aplikasi ini juga menyampaikan sejumlah pesan yang mempersuasi penggunaannya untuk menggunakan hak pilih, dengan memaparkan akibat apa saja yang bakal ditanggung bersama jika golput. Antara lain, golput bisa membuat kandidat yang tidak benar terpilih, sehingga berbagai fasilitas publik seperti jalan tidak terurus.

Aplikasi ini dilengkapi fitur pengecekan lokasi TPS, yang merupakan paduan data TPS di API Pemilu dengan peta dari API Google Maps. “Karena di API Pemilu belum ada *maps*, akhirnya kita gabungkan datanya dengan Google Maps Geolocation. Tapi, *maps* yang kami tampilkan hanya bisa sampai tingkat desa/kelurahan, karena di Google Maps nggak ada nomor TPS,” kata Franciscus Anggara.

Franciscus berharap ke depan API Pemilu bisa menyediakan data TPS berikut petanya, sehingga pemilih bisa semakin terbantu. “Pengecekan lokasi TPS itu sangat perlu, karena pemilih awam sering tidak tahu persis di TPS mana dia harus memilih,” katanya.

8. SUARAKU

Platform : Android

Aplikasi Suaraku adalah juara dua kategori disabilitas. Aplikasi ini dibuat oleh Tim T51 yang terdiri atas Putut Giri Tulus Widodo, Misbakhul Munir, Naili Saidatin, dan Mayang Viorita. Tiga anggota tim berasal dari Universitas Airlangga (Unair), sedangkan satu lainnya, yaitu Misbakhul,

dari Politeknik Elektronik Negeri Surabaya (PENS).

GAMBAR : APLIKASI SUARAKU



“T51 sudah satu tahun terbentuk. Belum *startup*, tapi kami sudah biasa kerja bareng. T51 sebenarnya enam orang. Tapi, yang ikut *appschallenge* hanya empat orang, karena dibatasi hanya boleh empat orang untuk setiap tim,” kata Putut.

T51 merupakan singkatan dari Tiras 51. “Ini adalah nama warung kopi tempat kami biasa *nongkrong*. Kebetulan, kami juga dapat ide membuat aplikasi di sana,” ungkap Putut, saat evaluasi *appschallenge* di Surabaya, akhir Desember 2015 lalu.

Suaraku adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk membantu tuna netra dan tuna rungu. Tapi, aplikasi ini juga bermanfaat untuk membantu orang yang tak bisa baca-tulis atau tuna aksara.

Fitur utama aplikasi ini adalah pengenalan pasangan calon, jadwal kampanye, dan inovasi proses pemungutan suara. “Semua fitur ditampilkan dalam bentuk suara, gambar, dan tulisan. Semua fungsi fiturnya dijalankan dengan cara menekan layar, agar memudahkan teman-teman disabilitas,” papar Putut.

Aplikasi ini menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia atau Jawa. Mode Bahasa Jawa disediakan setelah T51 mendapat saran dari seorang guru sekolah luar biasa (SLB). “Info dari teman guru SLB, banyak sekali tuna netra yang belum bisa membaca dan Bahasa Indonesianya kurang bagus. Jumlah mereka mungkin tidak banyak, tapi bagi kami satu-dua suara itu tetap penting. Jadi, *yo wis* kita tambahi Bahasa Jawa, agar lebih mudah dipahami.,” kata Putut, seraya mengungkapkan bahwa yang mengisi suara Bahasa Jawa adalah rekannya yang bernama Naili, sedangkan yang mengisi suara Bahasa Indonesia adalah Mayang.

Melalui aplikasi ini, T51 berupaya meminimalkan pendampingan bagi kalangan disabilitas. Karena, “Aplikasi ini mudah, hanya pakai ketukan tangan. Perintahnya jelas,

ketukan berapa untuk apa. Jadi, teman-teman disabilitas tinggal pegang HP, dan tinggal *ngetuk* layar berapa kali. Ada nada getarnya juga, sehingga bisa mengetahui sudah berapa kali melakukan ketukan,” papar Putut.

LOMBA APLIKASI PALING ASYIK

Seperti apa kesan para peserta *appschallenge* terhadap penyelenggaraan lomba aplikasi di Surabaya? Apa pula kritik dan saran mereka terhadap pelaksanaan *appschallenge* dan API Pemilu?

“Kami sudah beberapa kali ikut even lomba seperti ini, dan kami pikir pelaksanaan lomba kemarin itu merupakan yang terasyik yang pernah kami ikuti,” kata Putut Giri Tulus Widodo dari Tim T51.

Mengapa terasyik? “Asyik pokoknya. *Full service*. Internet, makanan, tempat, semuanya disediakan. Nggak seperti kalau kami ikut *hackathon* yang diselenggarakan secara *online*, karena kami harus cari tempat sendiri, internet sendiri, makan sendiri,” kata Putut.

Selain itu, peserta *appschallenge* pun ternyata banyak perempuan. Padahal, semula Tim T51 sempat khawatir lomba aplikasi tersebut akan didominasi peserta laki-laki. “Kita kan grup cewek-cowok. Awalnya yang cewek khawatir nggak ada temannya. Ternyata, banyak cewek yang ikut. Kalau membuat aplikasi kan yang penting satu tim otaknya senang semua he-he-he,” kata Putut.

Tim T51 adalah pembuat aplikasi Suaraku, yang menjadi juara dua kategori disabilitas. Tim ini terdiri atas Putut

Giri Tulus Widodo, Misbakhul Munir, Naili Saidatin, dan Mayang Viorita.

GAMBAR 12: SEORANG PESERTA PEREMPUAN MEMPERLIHATKAN APLIKASINYA KEPADA DEWAN JURI



Putut juga mengapresiasi kegiatan *appschallenge* yang menyediakan data terbuka. Apalagi, data-data tersebut telah disusun dalam berbagai *endpoint* seperti profil, visi, misi, dan program kandidat; jadwal kampanye; lokasi TPS; dan lain-lain. “Ini sangat memudahkan dalam membuat aplikasi. Karena, kalau data-datanya tidak tersedia, tidak akurat, aplikasi yang kita buat juga tidak akan bisa membantu banyak orang,” kata Putut.

Tapi, Putut menyarankan kegiatan seperti *appschallenge* lebih dipergencar sosialisasinya. Sebab, Tim T51 sendiri

terlambat mengetahui adanya even tersebut. “Kalau kami nggak dikirimi *link* sama teman di Yogyakarta, mungkin kami nggak akan tahu ada *appschallenge* di Surabaya. Jadi, perlu diperluas lagi sosialisasinya. Karena, di luar sana banyak teman-teman yang punya ide-ide cemerlang..”

GAMBAR 13: SEJUMLAH PESERTA TAMPAK SAAT DIGELARNYA FINAL LOMBA APLIKASI



Kekhawatiran bahwa *appschallenge* akan didominasi peserta laki-laki, juga disampaikan oleh Tim Pasukan Kerudung Lebar (PKL), yang menjadi juara satu kategori perempuan. Sesuai namanya, PKL adalah *all female team*.

Tim beranggotakan Krisdayana Mayanti Rukma, Novita Diyanah Safitri, dan Linda Dwi Puspita Sari, ini, juga sempat minder dengan statusnya yang masih pelajar. “Waktu masuk *hall room*, kita lihat semuanya udah pada kuliah, sementara kami masih SMK. Kami terus terang pesimis. Tapi, karena

ini pertama kali kami ikut, yaa sudahlah, kalah juga nggak apa-apa, untuk cari pengalaman,” kata Krisdayana.

Selain sempat membayangkan suasananya bakal seram, tiga siswi jurusan perangkat lunak ini juga mengaku sempat kesulitan mengambil data API Pemilu. Maklum, mereka pun baru belajar tentang perangkat lunak saat duduk di bangku kelas tiga SMK. “Pertamanya sih kami kesulitan, sampai kami tidur malam-malam. Kami akhirnya tanya-tanya sama guru di sekolah,” kata Krisdayana.

Tapi, seperti kata pepatah ‘di mana ada kemauan di situ ada jalan’, akhirnya Tim PKL bisa mengatasi kesulitannya. Dan, mereka berhasil membuat aplikasi yang sesuai dengan imajinasi mereka. Sebuah aplikasi yang mereka sebut dengan istilah *kecewek-cewekan*. Dan, di luar dugaan mereka, Pemilu Tap menjadi juara satu kategori perempuan.

Ditanya tentang kritik dan saran, Krisdayana mengatakan semuanya sudah oke. “Apalagi kami menang dan dapat hadiah lumayan, he-he-he,” kata Krisdayana.

Triyandi Rusdi Saputra dari Tim Inovativo, yang aplikasinya, Unfair, menjadi juara pertama kategori pemantauan, juga menilai perhelatan *appschallenge* di Surabaya sudah sangat baik. “Kami benar-benar difasilitasi dengan luar biasa. Selain itu, setelah susah-susah bikin aplikasi sampai lembur, masih ada *follow up*-nya,” katanya.

Follow up yang dimaksud Triyandi adalah, aplikasi yang mereka buat berguna bagi masyarakat, bahkan penyelenggara pemilu. Aplikasi tersebut dilirik oleh Panwaslu Kota Surabaya untuk pelaporan kecurangan,

bahkan sempat pula dijejaki Bawaslu untuk menjadi model aplikasi pengawasan pemilu. Mereka pun masih dirangkul oleh KPU Kota Surabaya dan Perludem. “Untuk [pilkada serentak] 2017, kami akan mempersiapkan untuk level nasional,” kata Triyandi.

Adanya *follow up*, juga dinilai Yulita Ayu Rengganis, pembuat aplikasi *game* Menuju TPS, sebagai salah satu keunggulan *appschallenge* di Surabaya. “Acara ini lebih dari ekspektasi kami. Suatu acara kan biasanya menggebu sebelum pelaksanaan, menggebu saat hari H, setelah itu hilang. Tapi, setelah mengikuti *appschallenge* ini, kami banyak dihubungi KPU dan Bawaslu untuk ikut kegiatan ini dan itu. Kami juga masih dihubungi untuk wawancara beberapa media kampus he-he-he,” kata Yulita.

Yulita juga menilai cara penjurian *appschallenge* menyenangkan. “Karena, ternyata bukan kami yang harus melakukan presentasi, tapi kami yang justru didatangi tim juri. Jujur, itu hal baru buat kami,” katanya.

Soal data-data pilkada di API Pemilu, Yulita menilai keterbukannya merupakan sebuah kemajuan. “Karena, selama ini kan datanya kurang terbuka,” kata Yulita yang aplikasi buatannya –bersama Abudzar Ali– menjadi juara satu kategori *games*.

Franciscus Anggara Pradana Herdi Praja, juga mengaku terkesan dengan adanya *follow up* dari pihak penyelenggara *appschallenge*. “Lomba-lomba aplikasi lain, kalau sudah menang, yaa sudah, nggak ada gunanya lagi aplikasi itu. Tapi, kalau *appschallenge* yang kemarin itu masih ada *feedback*. Aplikasi kami masih terus dipantau oleh Perludem. Itu

bagus sekali menurut kami,” kata Franciscus.

Karena terus dipantau Perludem, Franciscus mengatakan mau tidak mau mereka harus tetap menghidupkan dan mengurus aplikasi tersebut. Sehingga, jika sewaktu-waktu ditanyai oleh Perludem, mereka tetap bisa menyampaikan *progress*-nya. “Setiap bulan kami dapat *email* untuk mengisi Google Form, seperti berapa pengunjunnya, nanti digabungkan dengan statistik Google,” katanya.

Aldo Kelvianto Wachyudi, pembuat aplikasi Suara Rakyat Surabaya, yang menjadi juara satu kategori disabilitas, juga mengapresiasi penyelenggaraan *appschallenge*. “Menurut saya bagus, karena data-datanya terbuka, *open data*-nya sudah ada, sudah ada panduannya, kategorinya juga jelas,” katanya.

Mahasiswa semester sembilan jurusan sistem informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, ini, mengaku pernah mengikuti lomba aplikasi yang dilaksanakan tanpa membuka data. Yaitu, saat dia mengikuti IBEX Hackathon di Jakarta Convention Center (JCC) September 2015 lalu.

“Kami diminta untuk membuat aplikasi yang ada hubungannya dengan *financial technology*, tapi tidak dikasi data. Padahal kan kalau mau bikin *hackathon* itu mestinya menyediakan API dulu, punya *open data* dulu, baru kemudian mengundang *developer* untuk pengembangan aplikasi berbasis data tersebut. Makanya, yang di JCC kemarin itu aneh kalau disebut *hackathon*, karena nggak ada data yang dibuka,” kritiknya.

APLIKASI UNTUK SOSIALISASI DAN PENDIDIKAN PEMILIH

Direktur Eksekutif Perludem, Titi Anggraini, mengatakan lomba aplikasi yang diselenggarakan Perludem, memang berbeda dengan lomba aplikasi lainnya. “Karena kami mau bikin sesuatu yang mau dipakai. Barang itu (aplikasi yang dibuat di arena lomba aplikasi) menjadi alat untuk sosialisasi. Jadi, kami bukan sekadar *nge-grab developer* untuk peduli dengan pemilu dan demokrasi, tapi bagaimana para *developer* bisa menghasilkan sesuatu yang bisa digunakan oleh publik,” katanya.

Karena itulah, lomba aplikasi yang dibuat Perludem tidak muluk-muluk. Tidak tentang konsep yang wah, juga bukan soal aplikasi yang paling rumit secara teknis. Karena, menurut Titi, akan merupakan sebuah kemubaziran jika konsepnya wah dan secara teknis rumit, tapi aplikasinya justru tidak dipakai.

“Belajar dari *hackathon* dan *appschallenge* yang pernah kami buat, ternyata banyak kok aplikasi-aplikasi yang sebenarnya simpel, tapi justru bisa langsung dipakai oleh masyarakat. Dan, memang, waktu itu sudah kami berikan kepada tuna netra untuk dites, dan mereka bisa langsung pakai,” katanya.

Karena itu, setelah mengumumkan pemenang lomba aplikasi dan *launching* aplikasi dalam acara resmi yang diliput media massa, KPU Kota Surabaya dan Perludem mengajak para pemenang menyosialisasikan aplikasi-aplikasi tersebut. Mereka diajak untuk melakukan ‘serangan

udara' dan 'serangan darat'.

'Serangan udara' antara lain dengan menyosialisasikan aplikasi-aplikasi tersebut melalui internet dan radio. Antara lain dengan menggelar *talkshow* di beberapa stasiun radio di Kota Surabaya. Sedangkan, 'serangan darat' antara lain dilakukan dengan turun ke kampus, masjid, pasar, serta menemui berbagai komunitas seperti kalangan disabilitas.

Langkah menyosialisasikan aplikasi-aplikasi itu, berjalan beriringan dengan sosialisasi Pilkada Kota Surabaya. Karena, seperti dikatakan Ketua KPU Kota Surabaya, Robiyana Arifin, aplikasi-aplikasi itu sendiri sebenarnya merupakan alat sosialisasi dan pendidikan pemilih (*voters education*). "Mudah-mudahan upaya kita untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam Pilkada Surabaya 2015 akan memberikan hasil positif," katanya.

Ferry Kurnia Rizkiyansyah juga menegaskan bahwa tindak lanjut dari lomba aplikasi adalah menjadikannya sebagai alat sosialisasi pilkada. "Ini nantinya tak lain adalah untuk keperluan sosialisasi ke masyarakat, sehingga tujuan berikutnya bisa tercapai, yaitu meningkatnya partisipasi masyarakat," katanya.

Berikut foto-foto kegiatan sosialisasi yang digelar KPU Kota Surabaya dan Perludem bersama para pemenang lomba aplikasi:

PANDUAN MENGGELAR LOMBA APLIKASI



GAMBAR 14: TIM PKL SEDANG MENJELASKAN APLIKASINYA DALAM TALKSHOW DI RADIO JEJE SURABAYA.



GAMBAR 15: KOMISIONER KPU SURABAYA PURNOMO SP DAN PROGRAM OFFICER API PEMILU PERLUDEM DIAH SETIAWATI MELAKUKAN SOSIALISASI DI RADIO PRIMA.



GAMBAR 16: DIREKTUR EKSEKUTIF PERLUDEM TITI ANGGRAINI MENJELASKAN APLIKASI-APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE DI SALAH SATU STASIUN RADIO DI SURABAYA.



GAMBAR 17: SOSIALISASI PILKADA DAN PENGGUNAAN APLIKASI KEPADA KALANGAN DISABILITAS.



GAMBAR 18: SOSIALISASI PILKADA DAN PENGGUNAAN APLIKASI DI SEBUAH MASJID DI SURABAYA.



GAMBAR 19: SOSIALISASI PILKADA DAN APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE KEPADA WARGA YANG KEBANYAKAN PEREMPUAN.



GAMBAR 20: SOSIALISASI PILKADA DAN APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE DI SENTRA KULINER.



GAMBAR 21: SOSIALISASI PILKADA DAN APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE DI KAMPUS PENS.



GAMBAR 22: SEJUMLAH MAHASISWA SEDANG MENCOBA APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE PADA SEBUAH SOSIALISASI.



GAMBAR 23: SEJUMLAH MAHASISWA BERFOTO BERSAMA USAI SOSIALISASI PILKADA DAN APLIKASI HASIL APPSCHALLENGE BERSAMA MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOVEMBER.

BAGIAN EMPAT

Menyiapkan Lomba Aplikasi: Panduan bagi KPUD

“Untuk pilkada, lebih bermakna bikin appschallenge di tingkat lokal. Kalau digelar secara nasional, gaungnya memang besar, tapi keseriusan mengawal proses lebih baik di tingkat lokal, karena betul-betul menjadi alat sosialisasi.”

—**Titi Anggraini, Direktur Eksekutif Perludem**

KPU Kota Surabaya telah mencatat sejarah sebagai lembaga penyelenggara pemilu pertama di Indonesia yang menggelar kompetisi aplikasi. Lantas, mungkinkah penyelenggara pemilu di daerah lain, baik KPU provinsi maupun KPU kabupaten/kota, menyelenggarakan kegiatan serupa? Kalau mungkin, bagaimana caranya? Apa yang saja yang harus dipersiapkan?

Kemungkinan menduplikasi kegiatan tersebut di daerah lain, dibahas secara intens pada evaluasi penyelenggaraan *AppsChallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0* antara KPU Kota Surabaya dan Perludem, di salah satu hotel di Kota Surabaya, akhir Desember 2015. Bahkan, pada evaluasi ini, dibahas kemungkinan KPU provinsi dan KPU kabupaten/

kota mengambil alih sepenuhnya program ini menjadi alat sosialisasi dan pendidikan pemilih.

MENGAPA LOMBA APLIKASI SEBAIKNYA DIHELAT DI TINGKAT LOKAL

Sebelum melangkah lebih jauh, mari kita bahas lebih dulu mengapa lomba aplikasi sebaiknya digelar di tingkat lokal, tidak digelar secara nasional. Kebetulan, menjelang penyelenggaraan Pilkada Serentak 2015, Perludem menggarap keduanya. Yaitu *AppsChallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0* di Surabaya, yang khusus menggarap data Pilkada Kota Surabaya dan *AppsChallenge Pilkada Serentak Code for Vote 4.0*, yang menggarap data pilkada di 264 daerah --termasuk Surabaya.

Masing-masing kegiatan tersebut punya kelebihan dan kekurangan. Tapi, setelah dievaluasi, *AppsChallenge Pahlawan Muda* ternyata memiliki sejumlah keunggulan dibanding *AppsChallenge Pilkada Serentak*.

Pertama, aplikasi-aplikasi yang dihasilkan *AppsChallenge Pahlawan Muda* lebih fokus. Itu antara lain terlihat dari nama-nama aplikasinya yang memiliki *proximity* atau kedekatan dengan pesta demokrasi Kota Surabaya. Misalnya aplikasi bernama Nyoblos Rek, Suara Rakyat Surabaya, dan Surabaya in Election. Nama-nama bercita rasa lokal seperti ini tidak terdapat pada aplikasi-aplikasi yang dihasilkan *AppsChallenge Pilkada Serentak*.

Selain itu, fitur-fiturnya pun langsung menyoal pengguna warga setempat. Seperti aplikasi Suaraku, juara dua kategori disabilitas, yang menyediakan mode Bahasa

Jawa. Fitur seperti ini sulit terbayangkan dibuat pada lomba aplikasi pilkada di tingkat nasional, karena kompetisinya adalah mencari yang terbaik untuk digunakan di seluruh Indonesia.

Mode Bahasa Jawa tersebut ditambahkan setelah pembuatnya berkonsultasi dengan guru sekolah luar biasa (SLB), yang menyatakan bahwa banyak penyandang cacat di Jawa Timur yang belum bisa berbahasa Indonesia dengan baik. “Karena itu, supaya mudah, akhirnya *yo wis* kita tambahi saja bahasa Jawa, agar mereka bisa memahami dan memakainya,” jelas Putut Giri Tulus Widodo, salah satu anggota Tim T51, yang membuat aplikasi Suaraku.

Kedua, memberi kesempatan kepada *programmer* dan *developer* setempat, terutama dari kampus, sekolah, dan komunitas *developer*, untuk mengembangkan diri. Dan, itu terlihat pada *appschallenge* di Surabaya, di mana pemenangnya kebanyakan adalah pelajar, mahasiswa, dan *developer* setempat. Bahkan, salah satu pemenangnya masih pelajar salah satu SMK.

Ketiga, dengan membuat kompetisi berskala lokal, justru semakin memudahkan KPUD menjadikan aplikasi-aplikasi tersebut sebagai alat sosialisasi dan pendidikan pemilih. Terutama, bila lomba aplikasi tersebut sepenuhnya diselenggarakan oleh KPUD, sehingga menjadi lebih mudah disinergikan dengan kegiatan sosialisasi dan pendidikan pemilih yang sudah ada.

“Untuk pilkada, lebih bermakna bikin *appschallenge* di tingkat lokal. Kalau digelar secara nasional, gaungnya memang besar. Tapi, keseriusan mengawal proses lebih

baik di tingkat lokal, karena betul-betul menjadi alat sosialisasi. Digelar di tingkat lokal juga betul-betul terasa kolaborasinya. Kita mengakui bahwa Surabaya memiliki apa yang dia kerjakan dan itu jadi alat sosialisasi,” kata Direktur Eksekutif Perludem, Titi Anggraini.

Tapi, bagaimana dengan alas hukumnya? Benarkah aturan perundangan mendukung penyelenggaraan lomba aplikasi? Fakta bahwa KPU Kota Surabaya sudah berhasil menyelenggarakan tanpa masalah, membuktikan bahwa tak ada masalah dengan aturan perundangan.

Komisioner KPU Kota Surabaya, Purnomo Satriyo Pringgodigdo, menilai aturan yang ada di UU No 14/2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik dan Peraturan KPU No 1/2015 tentang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik di Lingkungan Komisi Pemilihan Umum, sudah bisa menjadi dasar menyelenggarakan lomba aplikasi. Apalagi, kata dia, yang dilakukan sebenarnya hanyalah mengubah format data dan informasi milik KPUD agar sesuai dengan pakem *open data*, sehingga bisa digunakan dalam lomba aplikasi seperti *appschallenge* dan *hackathon*. Antara lain mengubah format data-data KPUD menjadi *Comma Separated Value (CSV)*, Excel, dan Txt.

“Selama tidak ada larangan men-CSV-kan, berarti boleh. Karena, yang berubah bukan jenis informasinya, melainkan hanya formatnya,” kata Purnomo yang memiliki *background* pendidikan hukum.

Meski demikian, jika kegiatan ini hendak diadopsi menjadi kegiatan KPUD di daerah-daerah lain, rapat evaluasi memandang perlu ada aturan hukum yang lebih gamblang

yang memayunginya. “Kita bicara masalah persepsi. Kalau nggak ditulis dengan jelas (bahwa men-CSV-kan data dan menggelar lomba aplikasi boleh), KPUD-KPUD yang lain belum tentu berani menyelenggarakan. Sebab, kadang-kadang mereka bukan nggak mau menyelenggarakan, tapi mereka khawatir nanti jadi masalah,” kata Titi Anggraini.

Karena itu, rapat tersebut sepakat bahwa diperlukan sebuah panduan atau *guideline* tertulis dari KPU RI. Minimal, penjabaran lebih lanjut dari PKPU Nomor 1/2015.

MEMBUAT LOMBA APLIKASI: PERENCANAAN, PENYELENGGARAAN, HINGGA PASCALOMBA

Apa saja yang perlu dilakukan oleh KPUD-KPUD, baik KPU provinsi maupun KPU kabupaten/kota, untuk menggelar lomba aplikasi? Berikut langkah-langkah praktisnya yang dirumuskan dalam evaluasi KPU Kota Surabaya dan Perludem:

1. SIAPKAN ANGGARAN (BUDGET) YANG CUKUP

Anggaran adalah soal utama yang perlu dipersiapkan. Dengan telah pastinya anggaran di Rencana Anggaran Biaya (RAB) KPUD, maka rencana selanjutnya pun bisa mengikuti. Lalu, berapa anggaran yang dibutuhkan untuk menggelar sebuah lomba aplikasi?

Pada bagian sebelumnya sudah dijelaskan bahwa KPU Kota Surabaya hanya menyediakan dana Rp 97 juta,

selebihnya dibantu oleh penggalangan dana Perludem sebesar Rp 467 juta. Sehingga, total biayanya sekitar adalah Rp 565 juta. Anggaran tersebut antara lain untuk honor juri, hadiah pemenang, sewa gedung dan berbagai perlengkapannya, konsumsi, *merchandise*, sosialisasi, dan lain-lain.

Untuk daerah lain, bisa jadi biayanya berbeda. Salah satu yang perlu diperhatikan dalam penyusunan anggaran, adalah keterikatan penyelenggara dengan standar satuan harga (SSH) yang ditetapkan pemerintah setempat. Jika dilihat dari kebutuhan yang ada, maka pihak penyelenggara bisa jadi juga perlu mengusulkan standar biaya khusus, untuk kemudian ditetapkan oleh kepala daerah.

Anggaran lomba aplikasi bisa berasal dari pusat maupun daerah. Namun, berdasarkan hasil evaluasi, para komisioner dan sekretariat KPU Kota Surabaya menilai anggaran dari APBN belum sesuai kebutuhan. Selain itu, anggaran dari APBN yang dikucurkan biasanya sudah *zakelijk*, dan tidak memberi ruang untuk berkreasi. “Sistem anggaran APBN nggak *bottom up*, tapi *top down*,” kata Purnomo.

2. SIAPKAN DATA-DATA YANG DIPERLUKAN UNTUK LOMBA APLIKASI

Untuk menggelar lomba aplikasi, KPUD perlu menyediakan data. Sebab, pada lomba aplikasi, apakah *hackathon* atau *appschallenge*, para peserta (*programmer* dan *developer*) hanya bertugas mengemas data, tanpa repot-repot lagi mencari data. Meski mereka mungkin saja

memadukan data yang disediakan KPUD dengan data dari sumber lain, namun yang utama tetaplah data dari KPUD.

Adapun data-data yang diperlukan untuk menggelar lomba aplikasi antara lain adalah:

- Profil peserta pemilu/pilkada (pasangan calon kepala daerah, partai politik, caleg DPR/DPRD, caleg DPD, dan capres/cawapres);
- Profil partai politik yang mengusung pasangan calon serta perolehan suara dan kursinya di DPRD (khusus untuk pilkada).
- Jumlah caleg perempuan (khusus untuk pemilu legislatif);
- Daerah pemilihan dan alokasi kursi (khusus untuk pemilu legislatif);
- Dokumen visi, misi, dan program peserta pemilu/pilkada;
- Laporan dana kampanye peserta pemilu/pilkada;
- Laporan kekayaan peserta pemilu/pilkada;
- Laporan pelanggaran pemilu/pilkada;
- Aturan perundangan terkait pemilu/pilkada, baik berupa undang-undang, peraturan KPU, surat keputusan KPU/KPUD, dan lain-lain;
- Pertanyaan yang paling sering ditanyakan terkait pemilu/pilkada atau *frequent asked question* (FAQ), tentu saja beserta jawabannya;
- Lokasi TPS, bahkan kalau memungkinkan berikut peta lokasinya;

- *Link* berita, misalnya dari portal *rumahpemilu.org* atau dari *website* KPU dan KPUD;
- *Link* ke Sistem Data Pemilih (Sidalih) sehingga kelak pemilih bisa mengecek dirinya sudah terdaftar atau belum melalui aplikasi, tanpa harus membuka portal Sidalih. Selain itu, *link* ini juga penting karena aplikasi-aplikasi sering menggunakan fitur *vote* atau *e-vote* untuk melakukan survei terhadap penggunanya, misalnya survei terhadap pasangan calon, yang membutuhkan *login* dengan NIK agar setiap pengguna hanya bisa memberikan satu suara;
- *Link* ke Sistem Penghitungan (Situng) KPU, agar aplikasi-aplikasi bisa memanfaatkan data-data hasil *scanning* C1 atau e-rekapitulasi.

Jika lomba aplikasi ini diselenggarakan sepenuhnya oleh KPUD, hasil evaluasi KPU Kota Surabaya dan Perludem sampai pada kesimpulan bahwa perlu ada unit khusus di internal KPUD yang bertugas dan bertanggung jawab mengumpulkan data.

Nurita Paramita, Pelaksana Tugas Sub Bagian Teknis dan Hupmas KPU Kota Surabaya, menilai pengumpulan data tersebut bisa dilakukan oleh Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) yang melekat dengan Hupmas KPUD. Sebab, PPID melakukan fungsi koordinasi untuk mengumpulkan data. Karena itu, PPID-lah yang sebaiknya mengumpulkan data, misalnya dari empat sub bagian di KPU kabupaten/kota.

3. LAKUKAN DIGITALISASI DATA

Untuk menggelar sebuah lomba aplikasi, data saja tidak cukup. KPUD perlu menyediakan data digital, dalam hal ini data berformat *Comma Separated Value (CSV)*. Sebab data seperti inilah yang bisa digunakan, digunakan kembali, dan didistribusikan kembali --antara lain melalui berbagai aplikasi dan *game*-- sesuai dengan pakem *open data*.

Selama ini data-data yang diunggah di *website* KPUD kebanyakan masih merupakan hasil pindai atau *scan* dari dokumen kertas (*hardcopy*). Karena hanya hasil pindai, data-data tersebut masih berformat PDF/*image*, belum merupakan data digital. Menurut konsep *open data*, data-data berformat demikian, kendati sudah merupakan *softcopy*, masih masuk kategori data terkunci (*proprietary*), yang tidak bisa digunakan untuk menggelar lomba aplikasi. Karena itu, agar bisa digunakan untuk lomba aplikasi, data-data tersebut perlu diubah menjadi data digital berformat CSV.

Untuk melakukan perubahan format data tersebut, KPUD perlu didukung oleh personel khusus yang memahami *open data*, dan punya keahlian mengubah format data-data terkunci milik KPUD menjadi data terbuka. Personel khusus tersebut bisa berasal dari internal KPUD maupun dari luar.

Saat hendak menggelar *appschallenge*, KPU Kota Surabaya dan Perludem merekrut seorang *developer* setempat untuk menjadi tenaga *fellow* API Pemilu, bernama Doni Chandra. Personel dari luar ini direkrut karena belum ada personel di internal KPU Kota Surabaya yang memenuhi

kualifikasi yang diperlukan.

Untuk jangka pendek, cara tersebut bisa diterapkan di KPUD-KPUD lain. Tapi, karena kegiatan lomba aplikasi tersebut akan diambil alih menjadi program KPUD, dipandang perlu untuk melakukan penguatan kapasitas (*capacity building*) personel internal KPU, agar bisa dikerjakan sendiri oleh KPUD, dan tak bergantung pada SDM dari luar.

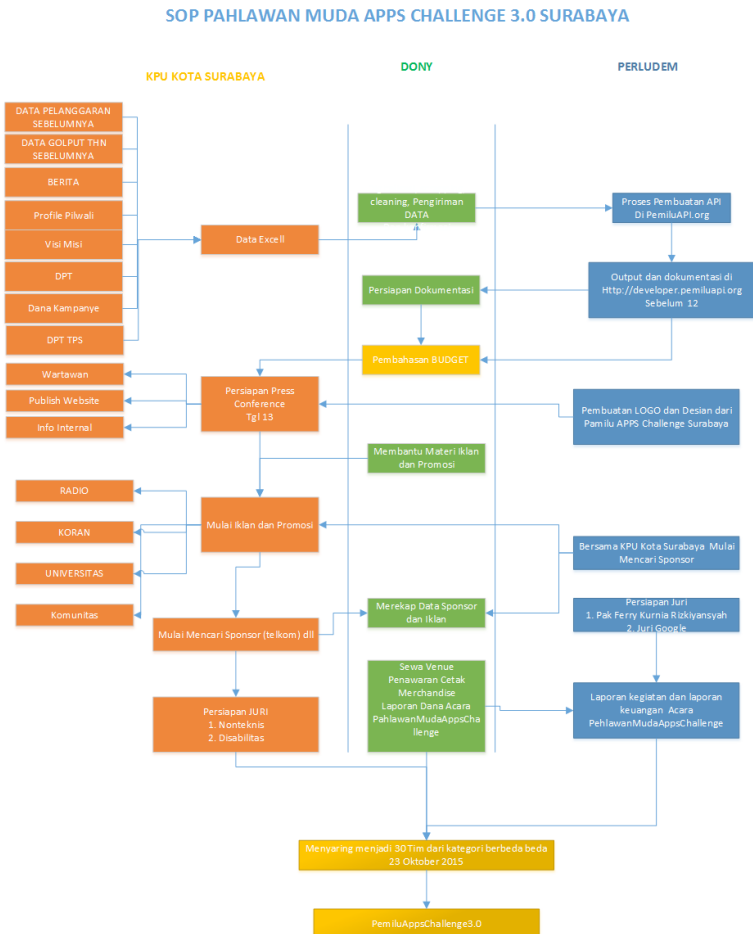
Untuk tingkat KPU kabupaten/kota, misalnya, dari empat Kasubag di Sekretariat KPUD, setidaknya ada satu Kasubag (khususnya yang menangani masalah teknis dan data) yang bisa menanganinya. “KPUD juga dapat juga merekrut tenaga kontrak yang punya kualifikasi *open data*, yang pembiayaannya bisa dianggarkan melalui APBN maupun APBD,” kata Nurita Paramita.

Di KPU Kota Surabaya, Doni Chandra mengubah format data-data KPUD menjadi CSV. Setelah itu, dia mengirimkannya ke Perludem untuk dibuat menjadi data API Pemilu. Data tersebut tersusun dalam paket-paket (*endpoint*), seperti profil pasangan calon; visi, misi, dan program; dana kampanye; aturan perundangan terkait pilkada; dan lain-lain. Paket-paket data inilah yang disajikan saat *appschallenge*, untuk dikemas menjadi aplikasi dan *game* yang unik dan menarik.

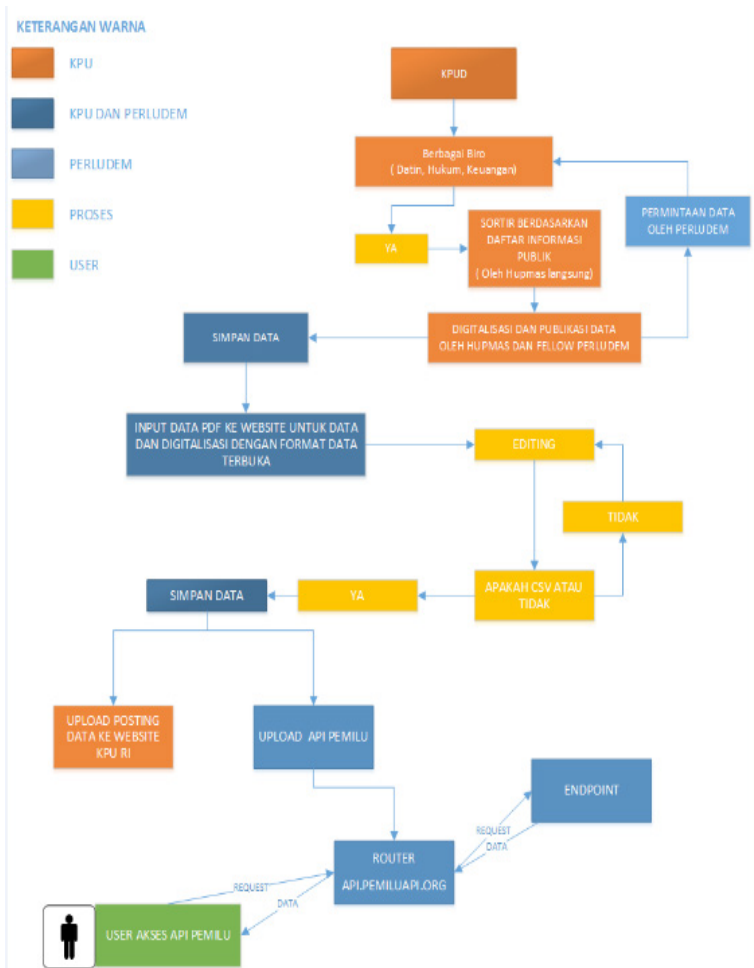
Namun, mengubah data CSV menjadi data API (format JSON) seperti yang dilakukan KPU Kota Surabaya tidaklah wajib. Sebab, menyediakan data CSV di *website* KPUD sudah memadai untuk digunakan oleh para *developer* dan *programmer*. Kekurangan data CSV, jika ada perubahan

atau koreksi data, maka data-data yang sudah ditarik oleh aplikasi-aplikasi tidak otomatis berubah. Berbeda dengan data API, yang setiap ada perubahan atau koreksi data, otomatis langsung ter-*update* di aplikasi.

GRAFIK 6: SOP ALUR KERJA DIGITALISASI DATA PILKADA KOTA SURABAYA



GRAFIK 7: SOP ALUR KERJA DIGITALISASI DATA KPU RI DAN PERLUDEM



Agar tak menumpuk menjelang penyelenggaraan lomba aplikasi, hasil evaluasi KPU Kota Surabaya dan Perludem merekomendasikan agar digitalisasi data dilakukan mengikuti tahapan pemilu/pilkada. Misalnya, setelah usai proses penentuan jumlah TPS dan penyampaian laporan

dana kampanye, data-datanya langsung didigitalisasi. Karena itu, personel khusus digitalisasi data harus disiapkan sejak awal.

Selain untuk keperluan lomba aplikasi, adanya personel internal yang memahami *open data* dan kegiatan mengubah format data-data menjadi CSV merupakan kebutuhan agar proses digitalisasi data dan informasi KPU bisa berjalan kontinyu. Baik saat ada even pemilu, pilpres, dan pilkada, maupun saat tidak ada kegiatan. Apalagi, kegiatan digitalisasi data pemilu pun sudah digulirkan oleh KPU RI. Sehingga, data-data digital selalu tersedia dan bisa dimanfaatkan oleh penyelenggara pemilu dan masyarakat, karena sebagian besar data pemilu/pilkada merupakan data publik, bukan rahasia negara.

Data-data digital tersebut tak hanya bermanfaat untuk penyelenggaraan lomba aplikasi menjelang pencoblosan, tapi juga berguna setelah pencoblosan. Contohnya, antara lain, data API Pemilu tentang caleg terpilih dalam Pemilu Legislatif 2014, dimanfaatkan untuk membuat aplikasi DPR Kita. Dan, karena API Pemilu merupakan API terbuka (*open APIs*), maka setiap saat data-datanya bisa dimanfaatkan oleh publik, untuk berbagai keperluan, antara lain untuk riset bagi perguruan tinggi setempat.

“Kenapa kami mendigitalisasi data caleg terpilih dan membuat aplikasi DPR Kita, karena kita perlu mengajarkan kepada masyarakat agar tidak hanya menggunakan hak pilihnya saat pemilu, tapi juga mengontrol yang dipilihnya, agar tidak ada *broken linkage* (hubungan terputus rakyat dan wakil rakyat pascapemilu/pilkada). Jadi, prapemilu,

saat pemilu, dan pascapemilu tetap terkoneksi,” papar Titi Anggraini.

Bahkan, kata Titi Anggraini, digitalisasi data-data pemilu dan pilkada itu perlu dibuat lebih luas lagi. Jika saat ini hanya data-data terkait pungut-hitung yang dimanfaatkan, ke depan bisa digunakan untuk sosialisasi berbagai tahapan pemilu lainnya. Antara lain untuk pembentukan daerah pemilihan, pengalokasian kursi, pendaftaran peserta pemilu/pilkada, dan lain-lain. “Bicara soal *digital democracy*, arahnya memang harus ke sana,” katanya.

4. SOSIALISASIKAN LOMBA APLIKASI SEJAK DINI

Paling tidak setelah anggaran siap, rencana untuk menggelar lomba aplikasi perlu segera disosialisasikan kepada publik. Belajar dari empat kali lomba aplikasi yang pernah digelar, kegiatan *hackathon* dan *appschallenge* tersebut digelar menjelang hari pencoblosan. Walhasil, peluncuran dan sosialisasi aplikasi-aplikasi pemenang pun dilakukan dalam waktu mepet. Rata-rata, penjurian finalnya dilakukan satu bulan sebelum hari pencoblosan.

TABEL 7: MEPETNYA WAKTU LOMBA APLIKASI DENGAN PENCOBLOSAN

| KEGIATAN: | PENJURIAN | PENCOBLOSAN |
|--------------------------------|------------------|-----------------|
| Hackathon Code for Vote | 8-9 Maret 2014 | 9 April 2014 |
| Code for Vote 2.0 Challenge | 14 Juni 2014 | 9 Juli 2014 |
| AppsChallenge Pahlawan Muda | 15 November 2015 | 9 Desember 2015 |
| AppsChallenge Pilkada Serentak | 8 November 2015 | 9 Desember 2015 |

Mengapa waktunya sedemikian mepet? Itu karena data-data digital yang dibutuhkan, terutama profil partai dan kandidat, memang baru tersedia menjelang pencoblosan, sebagai konsekuensi tahapan penetapan peserta pemilu/pilkada yang memang selalu ditempatkan di belakang. Apalagi, bila ada kisruh dalam masalah pencalonan, seperti yang menimpa Kota Surabaya, waktunya bisa semakin sempit. Padahal, data-data pasangan calon tersebut harus diolah lagi menjadi data digital agar bisa digunakan untuk lomba aplikasi.

Sosialisasi sejak dini, selain berguna bagi para *programmer* dan *developer*, juga bermanfaat bagi masyarakat, agar mereka mengetahui adanya kegiatan tersebut, dan siap menggunakan aplikasi-aplikasi yang dihasilkan lomba aplikasi. “Memang sebaiknya di-mention sejak awal, sehingga masyarakat dan kalangan *developer* juga bisa mengetahuinya. Sosialisasi *appschallenge* mestinya terintegrasi dengan sosialisasi KPUD lainnya. Jadi, harus ada interkoneksi dengan program KPUD lainnya,” kata Titi Anggraini.

Bahkan, sebaiknya sosialisasi itu dilakukan per kategori. Misalnya, KPUD bisa menyampaikan kepada publik bahwa kandidat berikut visi, misi, dan programnya, dapat dilihat melalui aplikasi yang akan dihasilkan *hackathon* atau *appschallenge*. Atau, menyampaikan kepada kalangan perempuan bahwa mereka bisa mengetahui isu-isu perempuan dalam pilkada melalui aplikasi kategori perempuan yang akan diperlombakan. Hal serupa bisa dilakukan kepada kalangan disabilitas, bahwa akan

ada aplikasi-aplikasi khusus yang bisa membantu dan memudahkan mereka.

Program Officer API Pemilu, Diah Setiawaty, juga berpendapat sosialisasi bakal digelar nya lomba aplikasi bisa dilakukan jauh-jauh hari, meski tempat dan tanggal penyelenggaraannya belum *firm*. “Bisa diumumkan lewat *website* KPUD, misalnya. Bisa dikatakan begini: ‘KPUD akan melaksanakan *appschallenge*, nantikan!’” katanya.

Dengan sosialisasi sejak dini, kisah minimnya *programmer* dan *developer* yang datang mendaftar, seperti yang menimpa KPU Kota Surabaya, tak perlu terjadi lagi. Sebab, konsekuensi minimnya pendaftar bisa membuat jadwal penyelenggaraan lomba aplikasi dimundurkan, seperti yang terpaksa dilakukan KPU Kota Surabaya.

Setelah dievaluasi, selain pembukaan pendaftaran *appschallenge* yang waktunya bertabrakan dengan jadwal ujian tengah semester (UTS), juga minim sosialisasi. Sejumlah pemenang *appschallenge* yang diundang dalam evaluasi KPU Kota Surabaya dan Perludem, mengaku terlambat mengetahui adanya kegiatan tersebut. Beberapa di antaranya baru mengetahui adanya *appschallenge* pada awal November. Padahal, dalam jadwal semula, 1 November adalah saat penjurian final. Untunglah jadwal tersebut dimundurkan.

“Saya tahu pengumuman *appschallenge* awal November. Saya sebarkan ke teman-teman, tapi mereka bilang ‘Aduh, nggak bisa ikut, waktunya terlalu mendadak’. Saya sendiri ikut karena di *appschallenge* ada kategori *games*. Yaa, ikut-ikutan saja. Kalau nggak menang ya nggak apa-apa.

Tapi, alhamdulillah menang, he-he-he,” kata Yulita Ayu Rengganis, pembuat aplikasi Menuju TPS yang menjadi juara satu kategori *games*.

Putut Giri Tulus Widodo dari Tim T51, juga mengaku terlambat mengetahui adanya *appschallenge*, meski berdomisili di Surabaya. “Kalau kami nggak dikirimi *link* sama teman di Yogyakarta, mungkin kami nggak akan tahu ada kegiatan itu. Jadi, perlu diperluas lagi sosialisasinya. Karena, di luar sana banyak teman-teman yang punya ide-ide cemerlang,” kata Putut, yang aplikasinya, Suaraku, menjadi juara dua kategori disabilitas.

Sosialisasi tentang bakal digelarnya *appschallenge* bisa dilakukan di *website* KPUD, dengan menggelar konferensi pers, menggelar diskusi dan *talkshow*, memasang spanduk, menyebarkan pengumuman ke kampus-kampus, serta iklan kerja sama dengan media massa. Yang tidak kalah penting adalah sosialisasi dengan turun langsung melakukan *roadshow* dan kopi darat ke kampus, sekolah, dan komunitas *developer*. Langkah sosialisasi *offline* dan pro aktif ini pernah dilakukan KPU Kota Surabaya, dan hasilnya terbukti manjur.

5. TENTUKAN KONSEP DAN FORMAT LOMBA APLIKASI SEJAK AWAL

Konsep lomba dan format acaranya perlu diputuskan sejak awal. Sebab, kegiatan-kegiatan lainnya seperti administrasi, sosialisasi, bahkan kerja sama dengan sponsor, akan mengacu pada konsep dan format tersebut.

Dalam hal konsep, perlu diputuskan apakah menyelenggarakan *hacker marathon (hackathon)* atau *application challenge (appschallenge)*, atau yang lain. Kedua konsep ini berbeda. *Hackathon* adalah lomba aplikasi yang proses awal pembuatan aplikasi hingga akhir dikebut dalam waktu tertentu, seperti 15 jam, 24 jam, atau 48 jam. Itulah mengapa diistilahkan ‘marathon’. Sedangkan, *appschallenge* lebih fleksibel. Aplikasinya bisa dibuat sebelumnya, dan tinggal dibawa ke arena lomba aplikasi untuk diadu dengan aplikasi lain.

Lomba aplikasi pertama yang dibuat Perludem menjelang Pemilu Legislatif 2014 lalu mengambil konsep *hackathon*. Tapi, setelah dievaluasi, Perludem akhirnya memilih menerapkan konsep *appschallenge* untuk lomba-lomba berikutnya, termasuk lomba aplikasi di Surabaya. Alasannya, menurut Diah Setiawaty, “Karena *appschallenge* lebih siap *apps*-nya, dan biayanya bisa ditekan karena pesertanya tidak perlu menginap. Selain itu, lebih sehat, karena peserta nggak dipaksa bikin *apps*-snya sehari jadi. Mereka bisa buat sejak jauh-jauh hari, dan membawa *apps* yang sudah jadi atau tinggal *finishing touch* di tempat lomba.”

Selain konsep, format acaranya juga perlu ditetapkan sejak awal. Apakah format kegiatannya panjang, dengan memberi kesempatan kepada peserta lomba untuk melakukan *finishing touch* dan penyelesaian aplikasi di arena lomba. Atau, pada hari H tidak ada lagi *finishing touch* dan peserta harus langsung mempresentasikan karyanya.

Nurita Paramita mengatakan, dengan telah jelasnya konsep dan format lomba, Sekretariat KPUD, khususnya

Sub Bagian Umum, sudah bisa menangani soal-soal yang berkaitan dengan administrasi. Mulai dari surat menyurat untuk keperluan sosialisasi, beriklan di media massa, mengontak sponsor, mencari gedung, mencari penyedia *sound system*, mengontak katering, membuat *backdrop*, menyiapkan hadiah, menyiapkan souvenir, menyiapkan piagam, menyiapkan jaringan internet, mengontak juri, menerima pendaftaran peserta, hingga membuat daftar hadir peserta lomba. “Yang penting dia (petugas di Sub Bagian Umum) memahami konsep acaranya, konsep lomba, dan soal-soal terkait aplikasi walau permukaan,” kata Nurita Paramita.

Meski demikian, Nurita menegaskan, perlu ada person *in charge* yang mengurus soal-soal tersebut dan selalu mengecek apakah semuanya berjalan lancar, serta selalu siap membantu jika ada masalah dan hambatan. Misalnya, harus ada orang khusus yang mengurus gedung, *sound system*, jaringan internet, listrik, dan pendingin ruangan; ada orang khusus yang mengurus peserta; ada orang khusus yang mengurus juri; ada orang khusus yang mengurus sosialisasi dan dokumentasi, dan lain-lain.

Soal-soal yang terlihat terlalu teknis ini, jika diremehkan dan tak ditangani secara serius, bisa memengaruhi jalannya lomba yang digelar. Pada penyelenggaraan *appschallenge* di Surabaya, misalnya, ada kejadian listrik tidak mengalir di meja sejumlah peserta, dan AC di ruangan peserta sempat terganggu. Dan, karena tidak jelas siapa yang mengurus soal seperti ini, meskipun peserta telah menyampaikan komplain kepada beberapa panitia, namun tidak cepat direspons,

karena tak jelas siapa yang bertanggung jawab atas masalah tersebut.

Titi Anggraini menyarankan, jika personel di KPUD tak cukup untuk meng-*handle* semuanya, bisa melibatkan para mahasiswa dan komunitas lain untuk menjadi panitia. “Teman-teman dari BEM (badan eksekutif mahasiswa) sangat senang kalau dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan seperti ini, selain juga memperluas *stakeholder*,” kata Titi Anggraini.

TABEL 8: CHECK LIST PERSIAPAN KPU KOTA SURABAYA

| NO | KETERANGAN | KETERANGAN | PETUGAS | YANG DISIAPKAN |
|----|------------------|------------|------------|--|
| 1 | MC | 1 orang | Dari luar | Rundown, SOP |
| 2 | Konsumsi | 1 orang | | Snack & makanan berat |
| 3 | Penerima Tamu | 2 orang | | |
| 4 | LO | 5 orang | | |
| 5 | Desk IT | 2 orang | | |
| 6 | Seksi Komunikasi | 1 orang | | Press release (copy) |
| 7 | Seksi Peralatan | 10 orang | | Mic, proyektor, audio, backdrop, banner, photobooth, spanduk, roll up banner, cable extension, taplak, spanduk, sertifikat, proyektor, printer, kertas kop Perludem, materai, cap Perludem |
| 8 | Dokumentasi | 1 orang | | Kamera, video recorder, kamera & streaming |
| 9 | Seksi Notulensi | 2 orang | | |
| 10 | Medis | 1 orang | | P3K, obat-obatan |
| 11 | Keamanan | 3 orang | | |
| 12 | Penjurian | 4 orang | Komisioner | Formulir penjurian |

6. BUATLAH LOMBA APLIKASI PER KATEGORI

Lomba aplikasi sebaiknya dibuat per kategori, agar lebih fokus. Selain itu, lomba per kategori membuat semua data

yang disiapkan bisa tergarap.

Lomba per kategori yang digelar pada *AppsChallenge Pahlawan Muda* dan *AppsChallenge Pilkada Serentak* merupakan perbaikan dari dua lomba sebelumnya. Pada dua lomba aplikasi menjelang Pemilu Legislatif dan Pemilu Presiden 2014, lomba tidak dibagi per kategori. Akibatnya, sebagian besar peserta menggarap paket data (*endpoint*) profil partai, caleg, dan capres/cawapres, sehingga beberapa *endpoint* yang sudah disediakan dengan susah-payah tak tergarap maksimal.

Kategori lomba ini bergantung pada masing-masing KPUD, sesuai dengan data dan kebutuhan. Namun, sebagai acuan, kategori lomba yang dibuat pada *AppsChallenge Pahlawan Muda* dan *AppsChallenge Pilkada Serentak* adalah sebagai berikut:

- Kategori Perempuan
- Kategori Games
- Kategori Pemantauan
- Kategori Crowdsourcing/Digitalisasi Scan C1
- Kategori Disabilitas

7. LAKUKAN TECHNICAL MEETING DENGAN PESERTA LOMBA DAN JURI

KPUD perlu melakukan *technical meeting* dengan para *programmer* dan *developer* yang mendaftar sebagai peserta lomba aplikasi. *Technical meeting* sebaiknya dilakukan usai pendaftaran peserta lomba, maupun saat lomba dibuka

--sebelum penjurian dilakukan-- agar tidak muncul *gap* pemahaman yang terlalu lebar antara penyelenggara dengan peserta lomba.

Di antara yang perlu diperjelas dalam *technical meeting* adalah kategori lomba. “Karena apa yang kita pahami, belum tentu sama dengan yang dipahami peserta lomba. Apalagi, para *developer* itu kebanyakan masih mahasiswa, bahkan ada pelajar SMA. Dari sisi teknologi, mungkin mereka tidak diragukan. Tapi, belum tentu mereka paham soal pemilu dan pilkada,” kata Titi Angraini.

Pada penyelenggaraan *appschallenge* di Surabaya, kesalahpahaman itu terjadi. Untuk lomba kategori perempuan, misalnya, ada yang memahami pesertanya harus semua perempuan. Padahal, yang dimaksud adalah aplikasi yang menggarap data dan isu terkait gender, baik pemilih perempuan, pasangan calon perempuan, maupun visi, misi, dan program pasangan calon terkait perempuan. Sehingga, *developer* perempuan maupun laki-laki, bisa ikut dalam kategori ini.

“Selama ini kategori perempuan memang masih disalahpahami sebagai *all female team*. Jadi, agar soal seperti ini tidak terulang, sebelum pembukaan lomba sebaiknya dibuat *technical meeting*, dan setelah lomba dibuka juga dilakukan *technical meeting* untuk menjelaskan secara lebih detail,” kata Program Officer API Pemilu Perludem, Diah Setiawaty.

Kategori disabilitas pun tak harus pesertanya kalangan penyandang disabilitas. Siapa pun bisa mengikuti lomba pada kategori ini. Yang terpenting aplikasinya tentang isu

disabilitas.

Kesalahpahaman lainnya yang terjadi di Surabaya adalah pada kategori *crowdsourcing*. Yang dimaksud penyelenggara dengan kategori ini adalah melakukan penghitungan Formulir C1 secara *crowdsourcing* alias gotong-royong di antara pengguna aplikasi. Namun, salah satu peserta justru memahaminya sebagai pemantauan pilkada oleh pengguna aplikasi, kemudian beramai-ramai melaporkan pelanggaran tersebut melalui aplikasi.

Empat kali penyelenggaraan *hackathon* dan *appschallenge*, sering pula peserta lomba membuat fitur yang mereka namakan *e-voting*, *e-vote*, atau *e-counting*. Bahkan, bukan hanya menjadi nama fitur, tapi juga menjadi nama aplikasinya. Beberapa *developer* memang berpikir bahwa dengan adanya aplikasi tersebut, pengguna bisa memberikan suaranya melalui *smartphone*. Ini tentu saja sia-sia, karena teknik pemberian suara secara elektronik tidak ada dalam aturan perundangan.

Ada pula yang menggunakan nama *e-voting*, *e-vote*, atau *e-counting*, padahal yang mereka maksud sebenarnya adalah survei-surveian di antara pengguna aplikasi. Misalnya survei-surveian kandidat, yang kemudian dibuat peringkat elektabilitasnya. Sebagai hiburan, survei-surveian seperti ini sah-sah saja. Namun, jangan sampai dianggap serius, karena survei-surveian seperti ini bermasalah secara metodologis.

Pada *technical meeting* awal, menurut Diah Setiawaty, bahkan bisa ditanyakan kepada para *programmer* dan *developer* apakah mereka punya usulan terkait kategori

lomba, selain kategori yang sudah disiapkan penyelenggara. Jika usulan itu masuk akal dan didukung oleh data yang dimiliki KPUD, maka bisa saja usulan itu diakomodasi, dan kategori baru dibuat.

Selain itu, pada *technical meeting* juga bisa dijelaskan tentang penilaian. Misalnya tentang berapa bobot nilai yang diberikan pada penggunaan data milik KPUD, berapa nilai untuk desain aplikasi yang menarik, dan berapa nilai untuk kemudahan penggunaan aplikasinya. Sehingga, aplikasi yang dihasilkan pun lebih terarah.

TABEL 9: KRITERIA PENJURIAN APPSCHALLENGE

| No | Faktor Penilaian | Persentase |
|--------------|--|-------------|
| 1 | Desain dan Kenyamanan Pengguna (UI/UX) | 20% |
| 2 | Kompleksitas Teknis | 10% |
| 3 | Penggunaan API | 15% |
| 4 | Keuntungan untuk Pemilih dan Kesesuaian dengan Tema/Kategori | 15% |
| 5 | Poin khusus (Disabilitas dan Perempuan) sesuai dengan target dan sasaran | 10% |
| 6 | Keberlangsungan (Sustainability) | 15% |
| 7 | Keamanan | 15% |
| Total | | 100% |

Yulita Ayu Rengganis, *developer* pembuat aplikasi Menuju TPS yang menjadi juara satu kategori *games*, mengatakan para peserta sangat membutuhkan penjelasan dari penyelenggara. “Misalnya di kategori *games*, kami sangat butuh pencerahan sebenarnya penyelenggara itu maunya *story*-nya kayak apa. Kalau kami dikasi tau *story*-nya, misalnya buat kami *game* yang mengisahkan tentang meriahnya pilkada, kita kan enak. Jadi buat *game*-nya nggak *ngglamber* ke sana, *ngglamber* ke sini,” katanya.

Selain penjelasan dalam *technical meeting*, Nurita Paramita mengatakan penjelasan teknis dan detail soal lomba aplikasi sebenarnya sudah bisa diberikan saat sosialisasi lomba melalui *website* KPUD. Karena, ruang yang tersedia di *website* cukup memadai untuk menjelaskan panjang lebar. “Kalau hanya disampaikan lewat poster, tidak akan memadai, karena ukuran poster yang terbatas,” katanya.

Selain kepada peserta lomba aplikasi, *technical meeting* juga perlu dilakukan kepada juri. Sebab, juri pada lomba aplikasi berasal dari berbagai latar belakang. Ada yang berlatar belakang teknologi, pemilu, dan lainnya. Pada empat kali lomba aplikasi, para juri selalu dikirim TOR (*term of reference*). *Technical meeting* dengan juri pun selalu dilakukan.

8. TENTUKAN CARA PENJURIAN SESUAI KEBUTUHAN

Terkait dengan penjurian juga dibutuhkan sebuah perencanaan terpadu tentang bagaimana proses penjurian akan dilakukan. Cara penjurian pada kegiatan *Pahlawan Muda AppsChallenge* di Surabaya, berbeda dengan penjurian *Pilkada Serentak AppsChallenge di Jakarta*. Meski demikian, kedua kegiatan ini sama-sama menempatkan penjurian semifinal dan final pada hari yang sama.

Di Surabaya, penjurian semifinal dilakukan terhadap 25 aplikasi hasil seleksi babak penyisihan. Ke-25 aplikasi

ini, mewakili lima kategori yang diperlombakan, masing-masing diwakili oleh lima aplikasi. Pada babak semifinal, juri memilih 10 besar, atau masing-masing dua aplikasi per kategori. Selanjutnya, masih pada hari yang sama, juri menentukan aplikasi mana yang menjadi juara satu dan *runner up* untuk masing-masing kategori.

Sedangkan, di Jakarta, penjurian semifinal dilakukan terhadap 42 aplikasi yang lolos seleksi babak penyisihan. Pada babak semifinal, juri memilih 12 besar untuk ikut pada babak final. Ke-12 aplikasi ini mewakili kategori-kategori yang diperlombakan. Kategorinya mirip dengan lomba di Surabaya. Tapi, pada penjurian final, kemudian dipilih siapa yang menjadi juara umum pertama, kedua, dan ketiga.

Selain juara umum tersebut, pada lomba di Jakarta juga diberikan penghargaan untuk kategori khusus, yaitu perempuan, disabilitas, dan digitalisasi scan C1. Namun, karena saat itu tidak ada yang dinilai layak mendapatkan penghargaan untuk kategori digitalisasi scan C1, maka dibuat kategori yaitu visioner. Kategori baru ini dibuat karena mempertimbangkan adanya sebuah aplikasi yang dinilai sangat berguna, namun belum diganjar penghargaan.

Soal cara penjurian tersebut, terserah kepada masing-masing penyelenggara lomba aplikasi, apakah ingin menerapkan cara Surabaya atau Jakarta. Semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Jika memilih cara Surabaya, maka tahapan penjadiannya adalah sebagai berikut:

TABEL 10: TAHAPAN PENJURIAN SEMIFINAL

| | |
|----|---|
| 1. | Para juri pun dibagi menjadi lima tim, sesuai kategori lomba. Setiap tim terdiri atas tiga orang juri. Masing-masing tim juri menilai lima aplikasi. |
| 2. | Briefing juri dilakukan saat lomba dibuka, yaitu pukul 08:00. |
| 3. | Tim juri diberi waktu satu jam (mulai 09:30-11:00) untuk melakukan penilaian kepada peserta individu/tim yang telah ditentukan panitia. |
| 4. | Dalam melakukan penilaian, tim juri berkeliling mendatangi meja-meja peserta. |
| 5. | Tim juri diberi waktu lima menit untuk menilai setiap peserta, yaitu tiga menit untuk mendengarkan presentasi peserta, dan dua menit untuk melakukan tanya jawab. |
| 6. | Setelah penilaian, setiap tim juri berdiskusi, selanjutnya merekomendasi dua dari lima aplikasi untuk maju ke babak final. |
| 7. | Semua tim yang lolos ke babak final, diminta menyiapkan presentasi. |

TABEL 11: TAHAPAN PENJURIAN FINAL

| | |
|----|---|
| 1. | Tak seperti penjurian babak semifinal di mana juri mendatangi meja peserta, pada penjurian babak final peserta lah yang melakukan presentasi di hadapan juri. |
| 2. | Juri memberi kesempatan lima menit kepada masing-masing peserta, yaitu tiga menit untuk presentasi, dan dua menit untuk tanya jawab. |
| 3. | Usai mendengarkan persentasi, tim juri final berdiskusi kemudian menetapkan juara satu dan juara dua untuk masing-masing kategori. |

9. BERIKAN RUNDOWN ACARA LOMBA KEPADA PESERTA DAN JURI

Penyelenggara perlu memberikan *rundown* atau susunan acara lomba aplikasi kepada peserta maupun juri. Sebab, ini terkait dengan persiapan mereka pada hari H. Selain itu, agar juri dan peserta tak kebingungan saat berada di arena kompetisi, membuat banyak waktu terbuang untuk hal-hal yang kurang penting.

Pada *appschallenge* di Surabaya, *developer* yang diperbantukan di KPU Kota Surabaya, Doni Chandra, mengungkapkan sejumlah peserta masih sering menanyakan beberapa hal terkait acara. “Ada yang *nanya* apakah kami harus presentasi, kapan kami presentasi, dan lain-lain,” katanya.

Selama empat kali lomba aplikasi terkait pemilu/pilkada, yang mendapatkan *rundown* acara hanya juri. Peserta belum diberikan *rundown* lomba aplikasi.

TABEL 12: CONTOH SUSUNAN ACARA APPSCHALLENGE

| WAKTU | KEGIATAN |
|----------------|---|
| 08.00-09.00 | Registrasi |
| 09.00-09.20 | Pembukaan dan Sambutan-sambutan : 1. Bapak Ferry Kurnia Rizkiyansyah (Anggota KPU RI) 2. Ibu Titi Anggraini (Direktur Eksekutif Perludem) |
| 09.30-11.00 | Penjurian babak semifinal |
| 11.00-12.00 | Rapat penjurian babak semifinal dan rekomendasi peserta yang lolos babak final. |
| 12.00-13.00 | Istirahat sholat makan (ishoma) |
| 12.30 | Pengumuman presentasi babak final |
| 12:30-13:00 | Persiapan presentasi babak final |
| 13:00-14:30 | Presentasi babak final |
| 14:30-15:00 | Rapat penjurian babak final. |
| 15.00- selesai | Pengumuman pemenang dan penutupan |

10. MINTA IDENTITAS SAH PESERTA, SERTA BEDAKAN DENGAN JELAS NAMA TIM DAN NAMA APLIKASI

Saat pendaftaran peserta lomba aplikasi, penyelenggara sebaiknya meminta identitas yang sah, seperti fotokopi KTP atau bukti identitas lainnya. Sebab, jika hanya meminta peserta mengisi formulir, informasinya terkadang tak lengkap. Bahkan, ada peserta yang menulis nama alias.

“Sering ada nama peserta yang tidak sama dengan nama di KTP. Akibatnya, pada hari H kami beberapa kali harus ganti piagam, karena ternyata salah tulis nama,” kata Nurita Paramita.

Selain itu, dalam penyelenggaraan *hackathon* dan *appschallenge*, seringkali sulit membedakan nama tim dan nama aplikasi. Apalagi, nama tim juga biasanya berbau teknologi, sehingga mirip dengan nama aplikasi. Karena itu, soal ini perlu diperjelas sejak awal, agar penyebutannya tak sering tertukar dan menimbulkan kebingungan yang tak perlu, terutama saat penjurian, saat diliput media, dan saat aplikasi-aplikasi tersebut disosialisasikan ke masyarakat. Sebab, tertukarnya nama-nama tersebut bisa membuat masyarakat kesulitan mencari aplikasi-aplikasi tersebut di internet dan toko-toko aplikasi seperti PlayStore dan AppStore.

11. JIKA MEMUNGKINKAN, IKUTKAN SEMUA PESERTA KE BABAK FINAL

Pada *appschallenge* di Surabaya, ada 59 aplikasi yang didaftarkan oleh peserta tim maupun perseorangan. Namun, aplikasi-aplikasi tersebut kemudian diseleksi KPU Kota Surabaya dan Perludem menjadi 25 aplikasi, atau lima aplikasi per kategori (saat itu ada lima kategori yang diperlombakan). Ke-25 aplikasi tersebut lah yang kemudian diikuti pada babak final 15 November, untuk mencari juara dari masing-masing kategori.

Dari internal KPU Kota Surabaya ada yang menyangkan seleksi dari 59 menjadi 25 aplikasi tersebut. Antara lain komisioner KPU Kota Surabaya, Nurul Amalia, yang menilai alangkah baiknya seluruh peserta tersebut langsung 'bertempur' di babak final, kecuali yang memang benar-

benar tidak memenuhi syarat. Menanggapi usul tersebut, Titi Anggraini spontan nyeletuk, “Wah, mungkin kalau diikuti semua jadi meriah ya.”

Purnomo Pringgodigdo mengungkapkan, alasan ke-59 aplikasi tersebut tidak semua langsung diikuti ke babak final, karena melihat penyelenggaraan *Hackathon Merdeka* yang pesertanya banyak, sehingga waktu juri untuk melakukan penilaian menjadi terbatas. “Hanya satu dua menit waktu bagi juri untuk berinteraksi, dan itu jelas nggak cukup untuk eksplor lebih dalam.”

Titi pun menimpali, “Kalau mau semuanya dilibatkan (diikuti ke babak final), jurinya harus ditambah. Jurinya harus banyak. Karena, jangan-jangan ada yang bagus-bagus yang nggak lolos ke-25. Jadi, kalau jumlah pendaftarannya sekitar 50-an, mungkin masih bisa kita kasi kesempatan, tinggal tim *reviewer*-nya, jurinya, diperbanyak.”

Titi mengatakan, karena kegiatan seperti *hackathon* dan *appschallenge* terkait pemilu tak semata tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tapi juga tentang kepemiluan, maka jurinya sangat mungkin diperbanyak. Mulai dari anggota KPU/KPUD, pakar pemilu, pakar teknologi, akademisi, pengawas pemilu, pemantau pemilu, jurnalis, wakil komunitas developer, perempuan, disabilitas, dan lain-lain. “Bahkan, kalau perlu dari sponsor pun sebaiknya ada yang jadi juri, sehingga makin banyak *stakeholder* yang terlibat. Kemarin, dalam kegiatan di Surabaya, tidak ada juri yang mewakili sponsor Telkom dan Merdeka.com.”

Dalam *appschallenge* di Surabaya, salah satu komunitas

developer di Surabaya, yaitu Gerdhu, dilibatkan sebagai juri pada *appschallenge*. Dan, mereka mengapresiasi pelibatan itu. Karena, sebagai komunitas yang berkecimpung di bidang teknologi, mereka bisa turut berkontribusi dalam pesta demokrasi di Surabaya.

Soal urutan-acara, memang ada perbedaan antara *Appschallenge Pahlawan Muda Code for Vote 3.0* di Surabaya dengan *AppsChallenge Pilkada Serentak Code for Vote 4.0* yang digelar di Jakarta. Pada acara di Surabaya, pemenangnya hanya ditentukan per kategori, sehingga saat digelarnya lomba pada 15 November langsung merupakan babak final. Sedangkan, pada acara di Jakarta, selain penentuan pemenang lomba per kategori, juga ada babak selanjutnya yaitu mencari juara umum dan kategori khusus lainnya. Sehingga, pada acara di Jakarta, hasil lomba per kategori merupakan babak semi final, sedangkan babak akhirnya adalah saat penentuan juara umum.

12. GELAR LAUNCHING DAN SOSIALISASI APLIKASI, TETAP LIBATKAN PARA DEVELOPER

Setelah pemenang lomba aplikasi sudah ditetapkan, KPUD perlu membuat acara *launching* agar aplikasi-aplikasi tersebut terpublikasi dan dikenal publik. Pada *launching* tersebut, selain menjelaskan alasan mengapa aplikasi-aplikasi tersebut menang, yang terpenting adalah menjelaskan manfaat dan kegunaan masing-masing aplikasi.

Selain melalui *lauching*, sosialisasi aplikasi-aplikasi tersebut juga perlu dilakukan melalui media massa dan turun langsung ke lapangan (*roadshow*). Dalam sosialisasi *roadshow* ini, sebaiknya tetap mengajak para *developer* peserta lomba aplikasi, terutama para pemenang.

Sosialisasi aplikasi-aplikasi tersebut, bisa dilakukan sekaligus dengan sosialisasi pilkada, karena keduanya sangat berkaitan erat. Sosialisasi di media massa misalnya bisa dikemas dalam acara *talkshow* di radio dan televisi lokal. Sedangkan, sosialisasi dengan turun langsung ke lapangan dengan menyambangi kampus, sekolah, ormas, rumah ibadah, pasar, dan komunitas-komunitas termasuk kalangan disabilitas dan perempuan.

Pada sosialisasi ini, bisa terjadi interaksi langsung antara publik dengan KPU dan *developer* pembuat aplikasi. Bahkan, bisa menjadi ajang uji coba penggunaan aplikasi. Karena itu, kehadiran para *developer* pembuat aplikasi tersebut sangat penting, sebab merekalah yang bisa menjelaskan cara penggunaannya, teknologinya, dan hal-hal teknis-detail lainnya.

Dan, yang tak kalah penting, sosialisasi aplikasi-aplikasi tersebut juga perlu dilakukan di internal penyelenggara pemilu, seperti KPPS, PPS, dan PPK. Agar mereka pun memahami dengan baik, bahkan menjadi yang terdepan pula dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pemilu/pilkada. “Jika semua KPPS, PPS, dan PPK menggunakan aplikasi-aplikasi yang dihasilkan dari *appschallenge*, bayangkan sudah berapa ribu orang penggunaannya. Apalagi kalau mereka menyampaikan lagi kepada masyarakat,” kata Titi

Anggraini.

KPUD Kota Surabaya dan Perludem menempuh langkah tersebut dalam menyosialisasikan aplikasi-aplikasi hasil *appschallenge*. Antara lain dengan melakukan *roadshow* sosialisasi di delapan titik, mulai dari sekolah atau kampus para pemenang seperti SMKN 1 Surabaya, Politeknik Elektronik Negeri Surabaya, Institut Teknologi Sepuluh November, serta komunitas-komunitas seperti komunitas *developer* (Gerdhu), Komunitas Pemuda Islam, Perkumpulan Pedagang Kaki Lima, dan Komunitas Tuna Netra.

KPU Kota Surabaya bersama para *developer*, dengan *support* dari Perludem, juga melakukan *talkshow* di tujuh radio dengan jangkauan siar di lebih dari 50 kota. Yaitu, EBS, Smart FM, Hardrock FM, Sindo, Jeje, KBR 68 H, dan BBC Indonesia. Selain itu, ekspose kegiatan juga dilakukan melalui televisi, baik televisi lokal, nasional, maupun internasional seperti *CNN*.

DAFTAR ISTILAH

API (Application Programming Interface):

Seperangkat perintah, fungsi, serta protokol yang dapat digunakan oleh programmer saat membangun perangkat lunak. API memungkinkan programmer menggunakan fungsi standar untuk berinteraksi dengan sistem operasi lain.

Aplikasi: Perangkat lunak (software) yang didesain untuk melakukan fungsi spesifik. Terminologi aplikasi ini belakangan menjadi populer, karena masifnya pembuatan dan penggunaan aplikasi mobile maupun aplikasi web. Istilah aplikasi ini dimunculkan untuk membedakannya dengan sistem perangkat lunak (system software).

AppsChallenge: Kompetisi membuat software, aplikasi, atau game. Berbeda dengan hackathon, lomba aplikasi seperti appschallenge tidak mengharuskan aplikasi dibuat di tempat lomba dalam waktu tertentu, tapi bisa dibuat sejak awal dan tinggal diberi sentuhan akhir saat lomba aplikasi digelar.

AppStore: Toko aplikasi yang menyediakan aplikasi-aplikasi berbasis sistem operasi iPhone atau iOS.

Crowdsourcing: Pertama kali dikemukakan oleh Jeff Howe, crowdsourcing adalah proses mengagregasi kontribusi dan kepakaran dari sejumlah besar individu yang sebelumnya belum terhubung satu sama lain. Dalam dunia bisnis, crowdsourcing adalah alternative bagi pelaku usaha baru (startup) untuk memperoleh sumber pendanaan saat memulai usahanya.

CSV (Comma Separated Value): Format penyimpanan

data di mana antara nilai pada data dipisahkan oleh tanda pemisah tanda koma (,).

Developer: Istilah ini dalam dunia internet merujuk pada pihak yang membuat perangkat lunak atau aplikasi.

Digitalisasi data: Kegiatan mengubah format data yang semula terkunci atau hanya bisa dibaca manusia (*human readable format*), menjadi data terbuka yang bisa dibaca mesin atau komputer (*machine readable format*), seperti format CSV, Txt, dan Excel.

Digital native: Generasi yang saat lahir dan menangis pertama kali di muka bumi, internet sudah digunakan secara luas. Mereka juga biasa disebut sebagai generasi millennium.

Endpoint: Paket-paket informasi spesifik tapi lengkap tentang suatu topik, yang disediakan sebuah API. Misalnya, endpoint tentang caleg yang berisi sebagian besar informasi tentang caleg mulai tempat dan tanggal lahir, pendidikan, pekerjaan, karier politik, foto, dan lain sebagainya.

E-voting: Pemberian suara secara elektronik. Artinya, pemberian suara itu tidak lagi menggunakan surat suara, tapi dengan menyentuh layar mesin e-voting atau memencet tombol tertentu.

Exit poll: Survei untuk mengetahui pilihan pemilih yang baru keluar dari tempat pemungutan suara (TPS), berikut alasan-alasannya. Karena merupakan survei, exit poll menggunakan metode sampling TPS.

Gadget: Secara bahasa berarti perangkat, seperti halnya istilah gawai yang merupakan padanannya dalam bahasa Indonesia. Meski demikian, gadget atau gawai telah saat ini lebih kerap digunakan untuk menyebut perangkat (device) mobile seperti komputer tablet dan telepon pintar (smartphone).

Hackathon (Hacker Marathon): Kompetisi membuat software, aplikasi, atau game. Penggunaan kata hack atau hacker untuk kompetisi jenis ini, lebih untuk menonjolkan cita rasa eksplorasi. Sedangkan, pengertian marathon juga tidak lagi berkonotasi jarak, tapi waktu. Yaitu, sebuah lomba yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, seperti 15 jam, 24 jam, atau 48 jam. Istilah lain yang digunakan dalam kompetisi serupa adalah hackfest, hack day, atau code fest.

Low end: Dalam dunia pemasaran gadget, istilah ini merujuk pada smartphone berharga terjangkau, dengan kisaran Rp 1-3 juta.

Machine readable format: Format data yang bisa dibaca mesin (komputer), biasanya dalam format CSV dan txt. Biasa juga disebut sebagai data digital.

Open Data: Data yang bebas digunakan, digunakan ulang, dan didistribusikan kembali oleh siapapun namun pada umumnya tunduk pada ketentuan lisensi atribusi.

PlayStore: Toko aplikasi yang menyediakan aplikasi-aplikasi berbasis sistem operasi Android.

Proprietary: Format data yang terkunci/tertutup, atau tidak bebas digunakan. Lawan katanya adalah nonproprietary atau data yang bisa dibaca mesin dan aksesnya tidak memerlukan aplikasi khusus.

Startup: Secara bahasa berarti perusahaan rintisan atau pelaku usaha baru, namun saat ini lebih banyak digunakan dalam perusahaan rintisan atau pelaku usaha baru di bidang teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII dan Puskakom UI. *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2015.
- Balitbang SDM Kemkominfo. *Buku Saku Data dan Tren TIK 2014*. Jakarta, 2015.
- Dietrich, Daniel., et. al. *Open Data Handbook*. Open Knowledge Foundation, 2012.
- eMarketer, “2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016.”
- eMarketer, “Internet to Hit 3 Billion Users in 2015.”
- Husein, Harun. *Pemilu Indonesia: Fakta, Angka, Analisis, dan Studi Banding*. Jakarta: Perludem, 2014.
- Husein, Harun. *API Pemilu: Menuju Smart Election*. Jakarta: Perludem, 2015.
- Madjowa, Verrianto., Diah Setiawaty, Yuandra Ismiraldi, & Ramda Yanurzha. *Modul Open Data Pemilu*. Jakarta: Perludem, 2015.
- Undang-Undang Nomor 8/2015 tentang Pilkada
- Undang-Undang Nomor Nomor 14/2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik.
- PKPU No 12/2015 tentang Pencalonan Kepala Daerah

PROFIL PENULIS



HARUN Husein adalah jurnalis senior *Republika* yang menekuni isu demokrasi, pemilu, dan partai politik. Bergabung dengan *Republika* pada 1999, menjadi koresponden di Ambon. Pertengahan tahun 2000, dipindahkan ke Bandung, selanjutnya menjadi reporter desk politik medio 2001.

Selama menjadi wartawan politik yang *ngepos* di gedung DPR/MPR, mengikuti secara intens proses amandemen UUD 1945, yang berlanjut dengan pembahasan paket UU Politik yang bernapaskan konstitusi baru tersebut. Selanjutnya, mengikuti dari dekat proses penyelenggaraan Pemilu 2004, saat ditugaskan meliputi di Komisi Pemilihan Umum (KPU) pada 2003.

Sejak 2005 hingga 2010, antara lain menjadi redaktur politik, opini, laporan utama, serta redaktur halaman satu (*headline*). Menjelang 2011, bergabung dengan tim senior *Republika*, menggarap lebih serius masalah demokrasi, pemilu, dan kepartaian di rubrik *Teraju*.

Salah satu pengalaman dalam dunia kepemiluan, antara lain menjadi salah satu anggota tim ahli yang membantu Panitia Seleksi Anggota KPU/Bawaslu 2012-2017. Adapun buku yang pernah ditulis berjudul *Pemilu Indonesia: Fakta, Angka, Analisis, dan Studi Banding*.