

DIREKTORAT FASILITASI INFRASTRUKTUR TIK  
DEPUTI INFRASTRUKTUR  
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF



# Bekraf Developer Day

2016-2019



# Bekraf Developer Day

2016-2019

DIREKTORAT FASILITASI INFRASTRUKTUR TIK  
DEPUTI INFRASTRUKTUR  
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF



Scan for  
IOS & Android



File dapat dibuka melalui  
HP & TAB



# KATA PENGANTAR

**Hari Santosa Sungkari**  
**Deputi Infrastruktur**

Perkembangan teknologi aplikasi, game, web, IoT, dan Artificial Intelligence mau tidak mau harus terus diikuti secara aktif oleh bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Industri aplikasi dan game di Indonesia yang berkembang cukup pesat akan memberikan dampak positif di bidang ekonomi dan sosial budaya, sehingga ada kebutuhan untuk meningkatkan jumlah dan kualitas developer aplikasi dan game.

Dalam rangka merealisasikan potensi di subsektor aplikasi dan game, pemerintah berperan penting dalam mendukung para developer aplikasi dan game untuk dapat bersaing di tingkat nasional, regional, maupun global. Bekraf bertugas membangun ekosistem developer aplikasi dan game yang mendorong tumbuh dan berkembangnya industri aplikasi dan game Indonesia, salah satunya melalui Bekraf Developer Day.

Bekraf Developer Day dimaksudkan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi para pelaku ekonomi kreatif dan untuk menciptakan ekosistem yang berkualitas bagi para StartUp khususnya di subsektor aplikasi, game, dan juga untuk pengembangan web dan IoT. Bekraf Developer Day ini diharapkan mampu menginspirasi para peserta dengan pengalaman para developer yang telah mencapai kesuksesan. Serta membuat komitmen dari industri untuk memicu semangat kemandirian kewirausahaan developer atau pengembang piranti lunak.

Bekraf Developer Day telah mulai diselenggarakan pada tahun 2016. Kegiatan ini menyarang berbagai kota di Indonesia. Dari tahun 2016-2019, kegiatan BDD telah dilakukan di 19 kota di Indonesia dengan total peserta lebih dari 20000 orang.

Laporan ini berisi capaian kegiatan Bekraf Developer Day yang telah diselenggarakan oleh Bekraf pada periode tahun 2016-2019. Terselesaikannya laporan ini tidak terlepas dari keterkaitan banyak pihak yang telah membantu.

Jakarta, 20 Desember 2019  
**Deputi Infrastruktur,**

**Hari Santosa Sungkari**



# KATA PENGANTAR

**Muhammad Neil El Himam**

**Direktur Fasilitasi Infrastruktur TIK**

Tingginya angka populasi pengguna internet di Indonesia secara positif memberikan dampak terhadap pertumbuhan ekonomi digital. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah dan perkembangan start up di Indonesia, salah satunya yaitu usaha digital kreatif. Oleh karena itu untuk mendorong meningkatnya jumlah pelaku ekraf di subsektor aplikasi dan pengembang permainan, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) menyelenggarakan program Bekraf Developer Day (BDD).

Sebagai langkah untuk mewujudkan visi Indonesia menjadi negara ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2020 pemerintah bergerak cepat untuk mencapai hal tersebut, salah satunya melalui BDD. Program ini memberikan dukungan melalui peningkatan kapasitas dan kompetensi para pelaku ekonomi kreatif dan untuk menciptakan ekosistem yang berkualitas bagi para StartUp khususnya di subsektor aplikasi, game, dan juga untuk pengembangan web dan IoT. Diharapkan program ini dapat meningkatkan kapasitas dan kemampuan para pendiri startup digital dan melahirkan pelaku usaha ekonomi digital yang kuat, andal, dan inovatif.

Kegiatan BDD ini sudah berjalan 4 tahun sejak tahun 2016 hingga 2019 dan sudah diikuti lebih dari 20000 developer yang tersebar di 19 kota di tanah air, Program ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan developer dalam negeri sehingga jumlah tenaga kerja di bidang

ekonomi kreatif dapat meningkat setiap waktunya. BDD merupakan sebuah platform yang mempertemukan antara pebisnis di bidang aplikasi dan pengembang permainan dengan programmer.

Kami akan terus berupaya menciptakan ekosistem pengembangan industri kreatif termasuk di dalamnya industri digital dalam negeri sehingga mampu memberikan kontribusi dan dampak positif bagi perekonomian Indonesia. Diharapkan melalui BDD ini pelaku usaha digital di Indonesia dapat membangun bisnis jangka panjang berbasis produk digital yang inovatif dan mampu bersaing secara kompetitif.

Jakarta, 20 Desember 2019

**Direktur Fasilitasi Infrastruktur TIK,**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Neil El Himam'.

**Muhammad Neil El Himam**

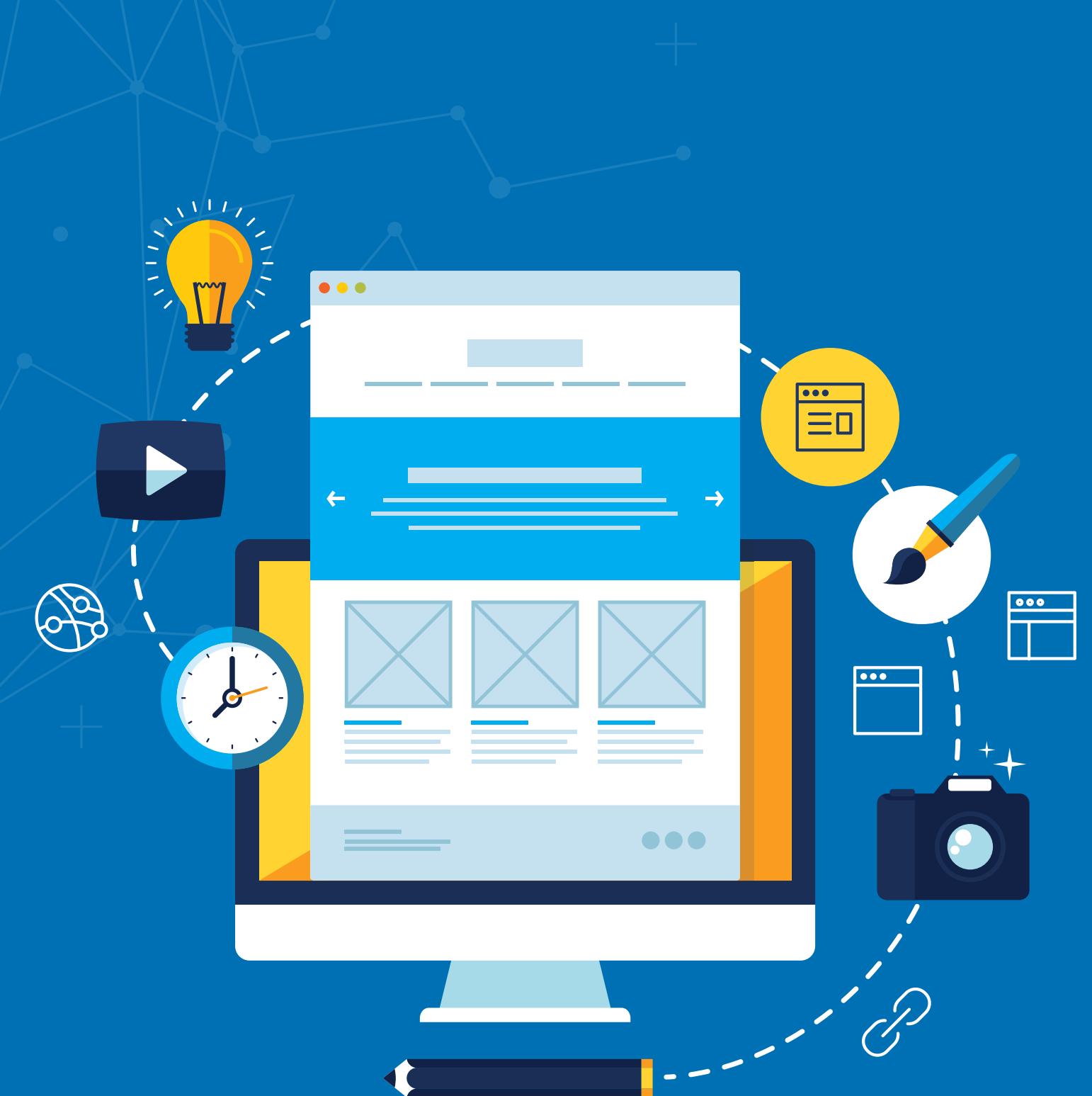


# Bekraf Developer Day

## 2016-2019

DIREKTORAT FASILITASI INFRASTRUKTUR TIK  
DEPUTI INFRASTRUKTUR  
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF

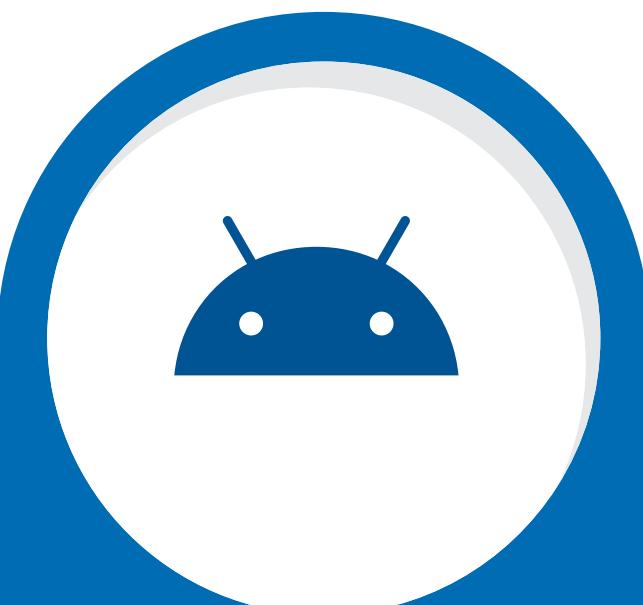




**Program yang diadakan untuk untuk menjembatani para developer dengan platform teknologi mutakhir untuk mengembangkan produk digital. Khususnya dibidang subsektor aplikasi, game, dan web serta internet of things (IoT).**

**Program ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem yang kondusif guna menumbuhkembangkan talenta IT dengan standar Industri di seluruh Indonesia.**

# Sejarah BDD



ID ANDROID  
TECH TALK  
MALANG

IOT  
CONFERENCE  
BOGOR

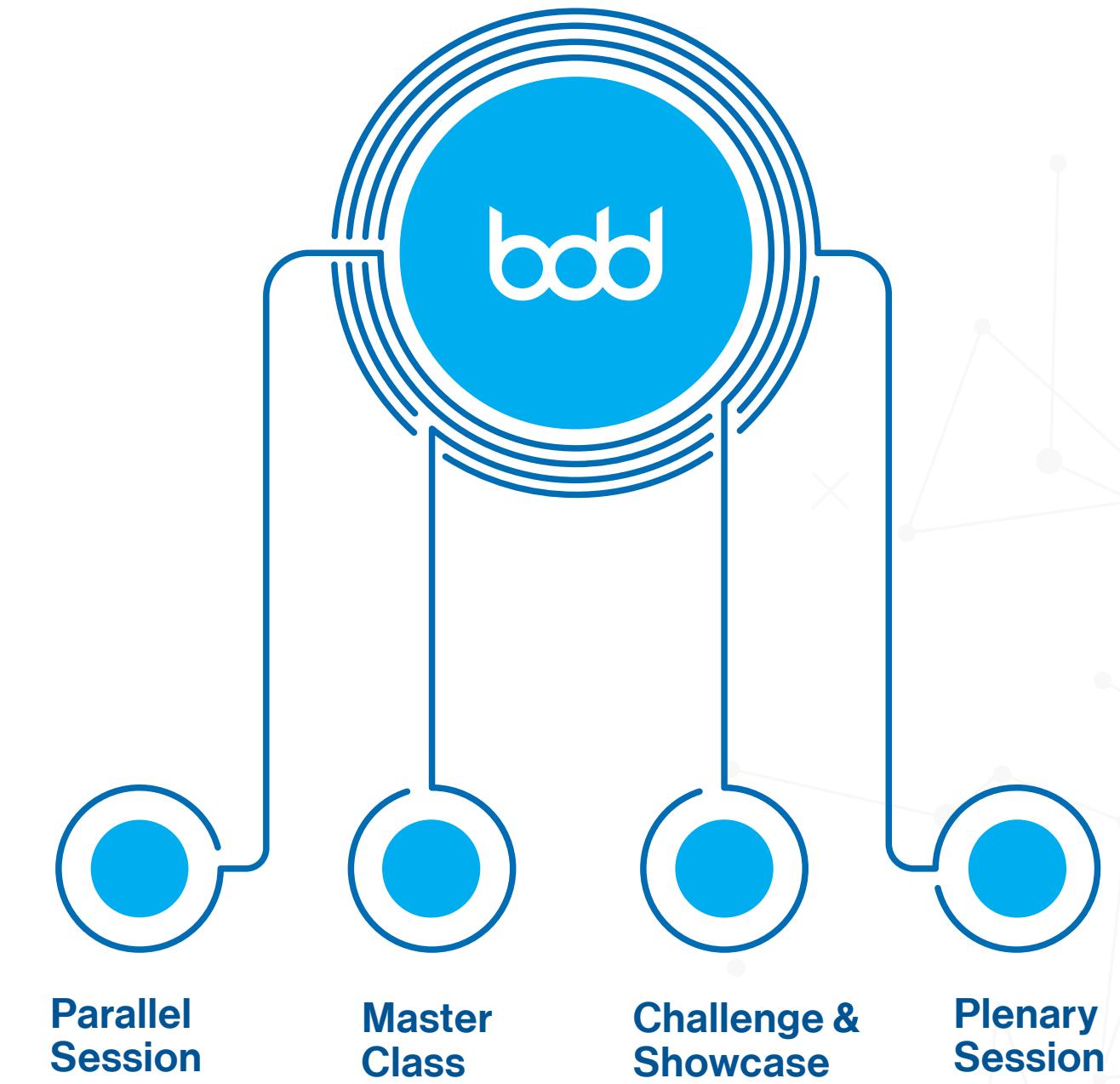


BEKRAF  
DEVELOPER  
DAY

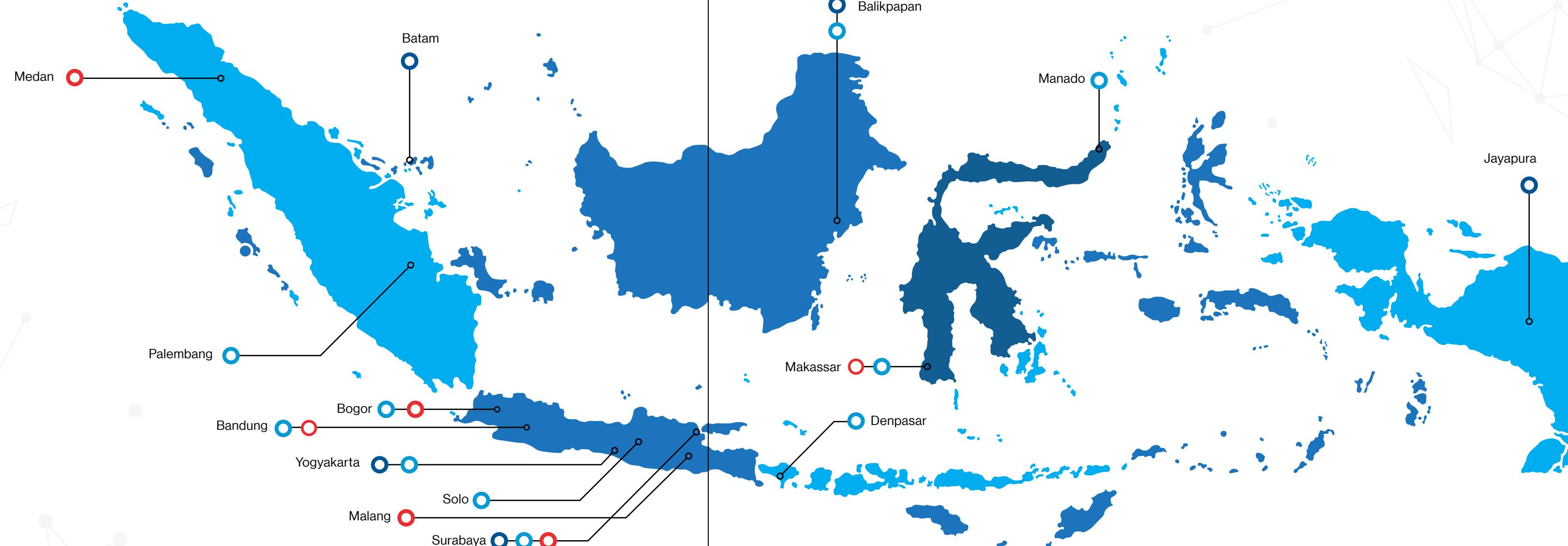


# Tentang BDD

Pengejawantahan dari tugas BEKRAF dalam membangun ekosistem digital berkualitas dengan cara meningkatkan kapasitas dan kompetensi para pelaku ekonomi kreatif si subsektor pengembangan aplikasi dan permainan digital, yang juga mencakup web, IoT dan Chatbot



# Sebaran Peserta BDD



# Pencapaian

## Nilai Ekonomi

TOTAL 1,595T\*



2016 2017 2018 2019  
313M 562M 397M 323M\*

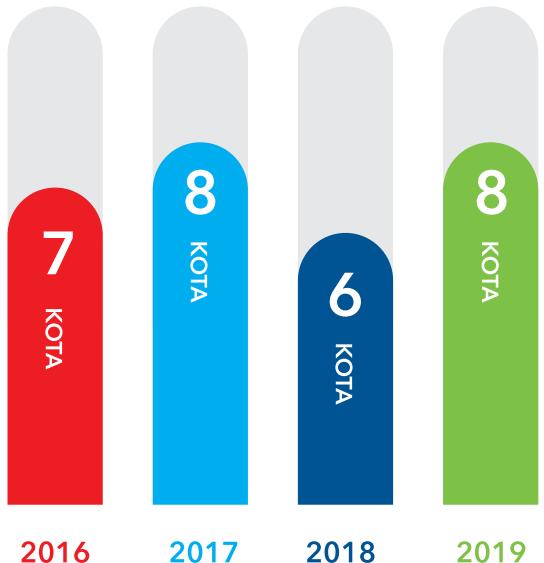


\*PER AGUSTUS 2019,  
BARU SAMPAI BDD MALANG

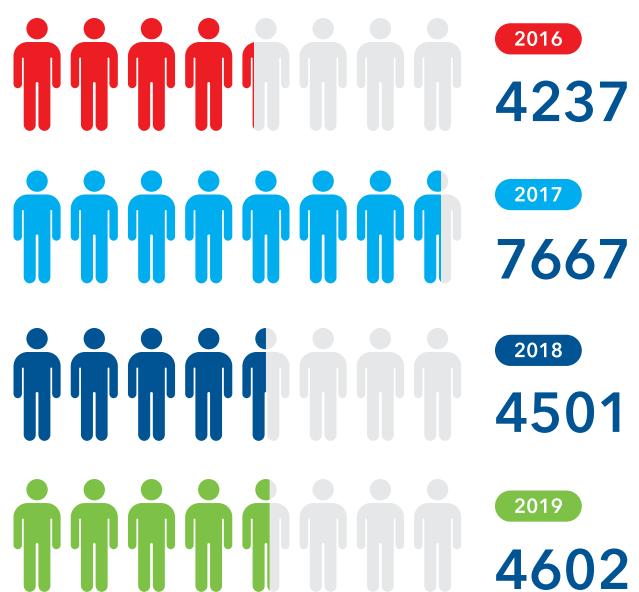
# Pencapaian

Bekraf  
Developer  
Day

## Lokasi BDD

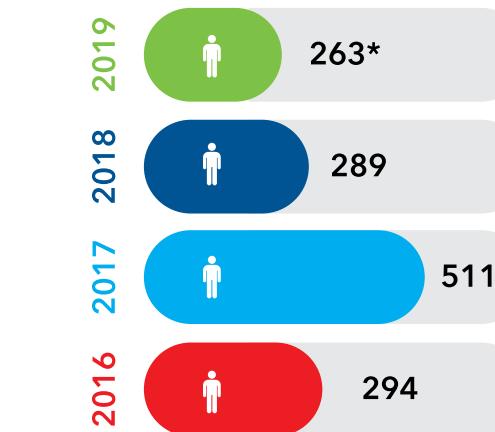


## Peserta BDD

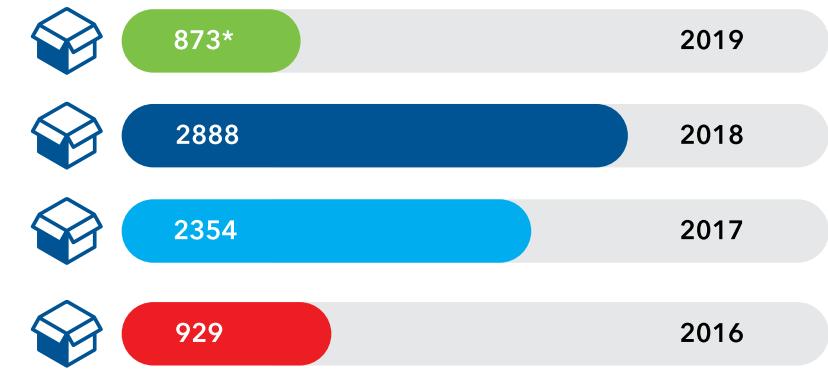


\*PER AGUSTUS 2019,  
BARU SAMPAI BDD MALANG

## Potensi Pembuat Solusi



## Produk yang Dihadarkan



# Elemen Terlibat

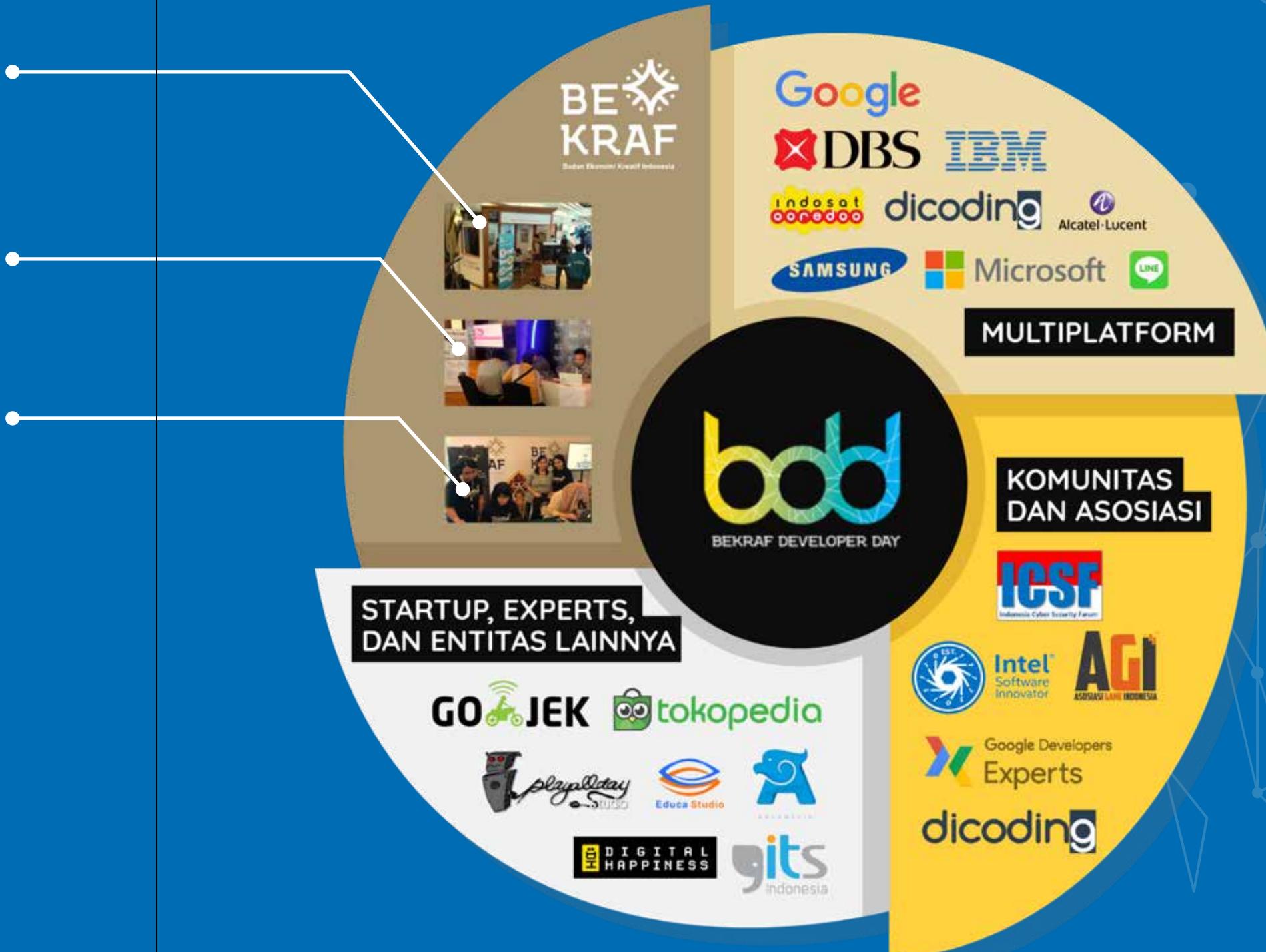
Sejak dari 2016, BEKRAF berkerja sama dengan mitra strategisnya baik dari internal maupun eksternal BEKRAF.

Mitra strategis utama BEKRAF dalam pengembangan BDD adalah startup lokal, "Dicoding" yang mendukung dari segi pelatihan online untuk para developer baik android, ios maupun web.

D2  
BOOTH  
BANTUAN  
INSENTIF  
PEMERINTAH

D1  
BOOTH  
BISNIS

D5  
BOOTH  
PENDAFTARAN  
HKI



# Profil Pemenang

PEMENANG MADE IN BATAM



**Aswandy Wijaya**

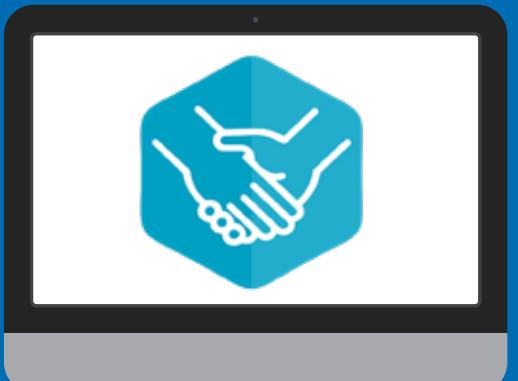
Co-founder and CEO of Mareco.id

Sep 2017 - Present

“

Mareco-pay adalah aplikasi dompet yang dirancang khusus untuk keamanan dan kenyamanan dalam kehidupan anda sehari-hari.

”



PEMENANG MADE IN JAYAPURA



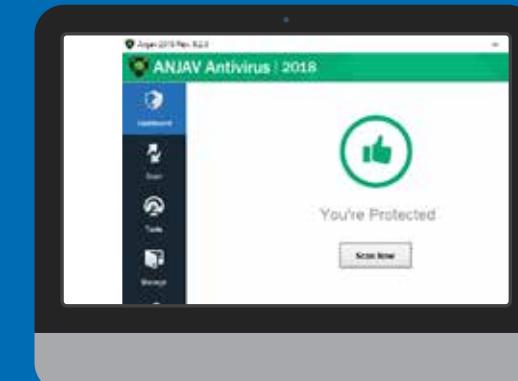
**Aming Anjas  
Asmara Pamungkas**

Mahasiswa di STMIK Jayapura

“

ANJAV antivirus merupakan antivirus lokal dengan menggunakan visual basic. Saat ini sudah 8.000 download.

”



PEMENANG MADE IN SURABAYA



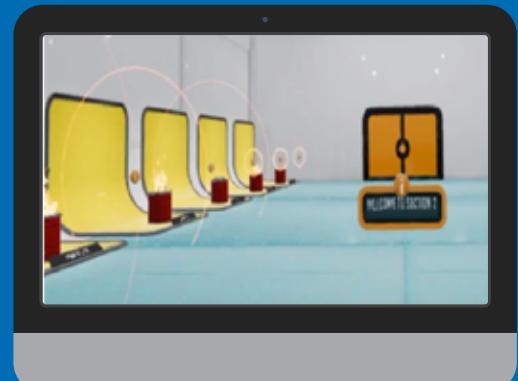
**Harista Agam**

Producer  
Tictech Studio

“

Viretra adalah training simulation untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan fire extinguisher dan menghadapi beberapa jenis alat pemadam secara virtual.

”



# Profil Pemenang

PEMENANG MADE IN MAKASSAR



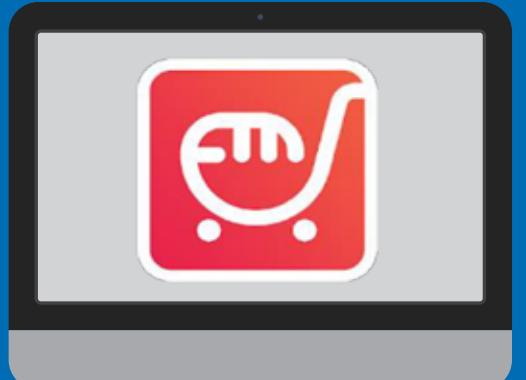
## Zulqifli Hedrianto Tahir

Chief Executive Officer  
Techno's Studio / Food Me

“

Foodme merupakan Aplikasi Berbasis Web & Mobile (Android) memudahkan Pemilik Gerai dapat memasarkan produk makanan yang dijual serta sebagai sarana promosi untuk ditampilkan

”



PEMENANG MADE IN KALIMANTAN



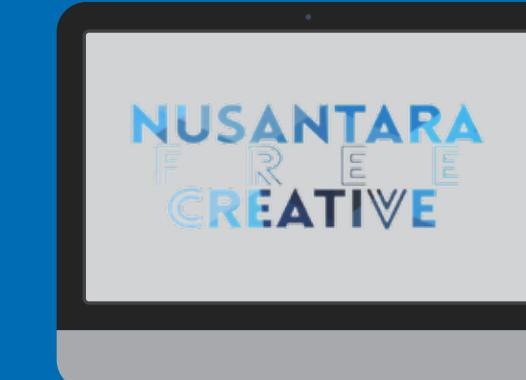
## Habib Abdullah Wahyudi

Nusantara Free Creative

“

Our Last Stand: the Arena adalah mini game PC offline ber-genre Third Person Shooter Survival (TPPS) atau FPS Survival Horror Zombie.

”



PEMENANG MADE IN JAVA



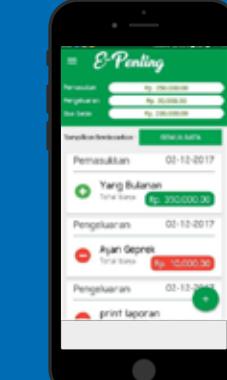
## Kristiawan Adi Lutvianto

Java Programmer - Rack Spira

“

E-Penting merupakan aplikasi yang berguna untuk mengelola siklus keuangan secara mudah dan cepat bagi para pengguna karena mampu mengetahui pengeluaran keuangan secara personal.

”

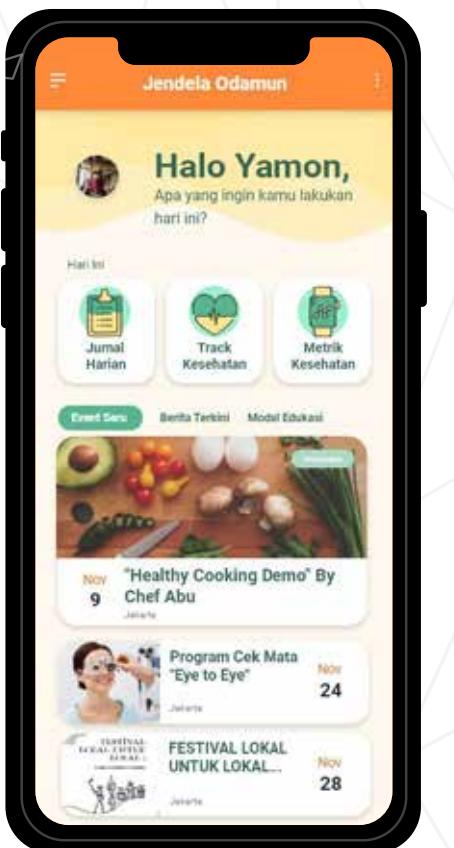


# Peserta Bekraf Developer Day 2016-2019





## Yasmin Salamah



### Ciptakan Aplikasi Juara Pendamping Orang yang Hidup dengan Autoimun

Yasmin Salamah (19 thn) menciptakan "Thymun," aplikasi android juara pendamping odamun alias orang yang hidup dengan autoimun, sebuah kondisi tubuh langka yang hingga kini belum ada obatnya.

Yasmin dan kedua rekan setimnya Rahman Dany Asyifa dan Tsonya Yumna Afifa, boleh bangga. Karya mereka menyabet juara 1 kategori "Software" dalam ajang GEMASTIK 2019 (Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi) 2019 oleh Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti.

"Alasan utama saya menciptakan Thymun bukan karena saya sendiri penyandang autoimun. Saya riset selama 2 tahun tentang autoimun tapi memang sulit referensinya. Untuk itu saya terpikir ide solusi. Bersyukur lewat belajar Android, saya bisa menuangkan ide saya lewat aplikasi."

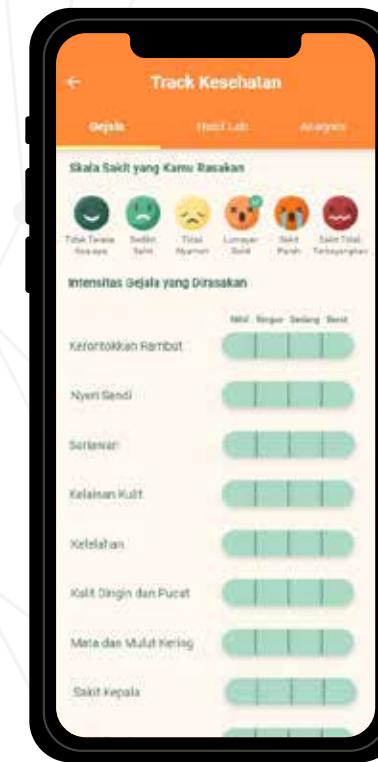
(Yasmin Salamah)

### Apa sih Autoimun itu?

Autoimun adalah kondisi sistem imun yang seharusnya melindungi kekebalan tubuh, malah menyerang tubuh sendiri. Jumlah penderita autoimun di seluruh dunia semakin meningkat (Learner, Jeremias, Matthias 2015). Tsuk di Indonesia di mana diperkirakan ada 5,000 orang penyintas autoimun. Sebanyak 80% di antaranya adalah perempuan usia produktif, seperti dituturkan Dr. dr. Iris Rengganis SP.PD Dewan Pembina MCF, yayasan yang peduli pada autoimun. (Gatra, 2019).

Diperkirakan ada lebih dari 80 varian penyakit yang muncul dari kondisi autoimun ini. Dilansir dari Hello Sehat, beberapa di antaranya yang umum diderita odamun, antara lain:

- Rematik: nyeri sendiri ini menyebabkan sendi kaku, dan bengkak. Mobilitas jadi sulit.
- Lupus: gejalanya meliputi demam, berat badan turun, rambut rontok, kelelahan luar biasa, ruam, nyeri sendi dan otot, sensitif pada sinar matahari,dll.
- Psoriasis: kulit bersisik, kemerahan, gatal nyeri.
- Penyakit radang usus: diare, perdarahan dubur, penurunan berat badan, dan kelelahan.
- Diabetes mellitus tipe 1: yang terdampak adalah penglihatan, ginjal, saraf, dan gusi
- Sklerosis ganda: masalah pada otak dan sumsum tulang berakibat pada kebutaan, koordinasi yang buruk, kelumpuhan, otot menegang, mati rasa, dan lemah.



Autoimun tidak menular namun seumur hidup, kronis, serta belum ditemukan juga penyebab pasti dan obat penyembuhnya. Penyintas kerap tak sadar bahwa gejala penyakit yang dideritanya disebabkan oleh kondisi autoimun. Kurang informasi kerap membuat para penderitanya tak memahami kondisi tubuhnya sendiri, penanganan, serta ada tidaknya support system di sekitarnya.



## Rui Fernando

Rui Fernando (21 tahun) sudah mengantongi tiket emas kerja di unicorn. Jika tiada aral melintang, Rui akan mulai debutnya sebagai programmer Juni 2020 mendatang di Tokopedia.

Rui mengikuti ajang pencarian bakat dari sebuah unicorn di kampusnya yang bertajuk "Seleksi Tokopedia Devcamp." Di ajang tersebut, Rui berbagi tentang 5 (lima) lapisan seleksi yang ia jalani:

- **Seleksi CV**
- **Competitive programming**

Tahap ini mengetes sejauh mana skill, kecepatan, dan efisiensi kandidat saat memecahkan masalah. Lebih tepatnya, mencari algoritma penyelesaian masalah dan mengimplementasikan algoritma tersebut menjadi sebuah program komputer. Rui merasa beruntung. Ia telah memiliki bekal problem-solving ini dari Olimpiade Matematika-nya saat SMA dulu.

- **One-on-one coding test**

Pernah tes coding pakai kertas HVS sebagai medium? Ternyata kamu masih memerlukannya untuk lamar kerja (di unicorn)!

- **Wawancara dengan bagian personalia**
- **Psikotes**

### Menyiapkan Skill untuk Dilirik Kerja di Unicorn

Tak mungkin bisa ikut seleksi tanpa bekal yang cukup. Tapi modal materi kuliah saja, jelas kurang. Kurang materi Android tepatnya, bidang favorit Rui. Karena itulah ia sempat mengikuti kelas online berbahasa Inggris tentang android, tapi kurang sreg.

Ia bersyukur atas rekomendasi teman. Motivasinya ikut Academy supaya "Jadi programmer yang bisa menyelesaikan masalah dengan coding yang simpel dan maintainable"

Pertengahan 2018, ia mengikuti program Google Developer Kejar. Rui pun belajar di Academy via beasiswa Kotlin Android Developer Expert. "Materi sangat-sangat lengkap dan dikemas dengan baik. Saya mengambil ilmu bagaimana cara membuat aplikasi Android dengan benar."

Biasanya itu yang ada di kursus lainnya, hanya buat. Poin testing itu, adalah nilai plus. Dengan GDK pula, saya jadi belajar tentang core components yang diperlukan untuk membuat sebuah aplikasi." (Rui)



Sebanyak 1,700 orang pelamar berguguran hingga terpilih 39 orang. Lalu menyempit lagi jadi 5 orang. Kelima developer dari Surabaya ini, termasuk Rui, berhasil tembus seleksi program Devcamp di Jakarta

**Kota Surabaya**

**+628155209192**

**rui.fernando7.rf@gmail.com**

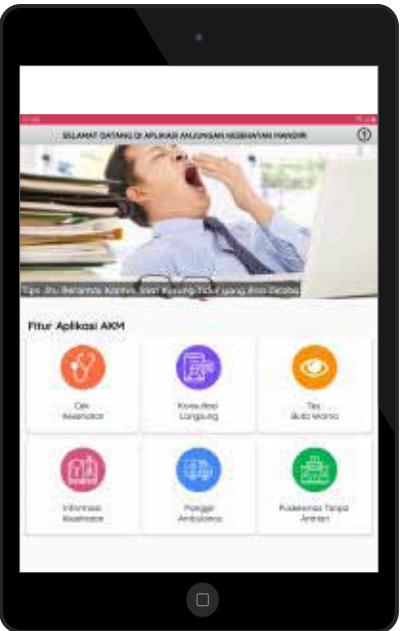
**Tokopedia**



## Edwin Kurnia Rahman

**“Gimana caranya kita memanfaatkan IoT agar bermanfaat untuk orang lain, dan kita pun bisa mengoperasikannya secara mandiri.”**

Revolusi Industri 4.0 memacu milenial untuk menguasai bidang kreatif. Seorang pemuda dari Kota Semarang, Edwin Kurnia Rahman merancang sebuah aplikasi di bidang kesehatan bernama Anjungan Kesehatan Mandiri (ATM) yang berbasis Internet of Medical Things atau disingkat IoMT. Aplikasi ini dapat membantu pasien untuk melakukan check up kesehatan mandiri tanpa perlu bantuan medis, seperti cek berat dan tinggi badan.



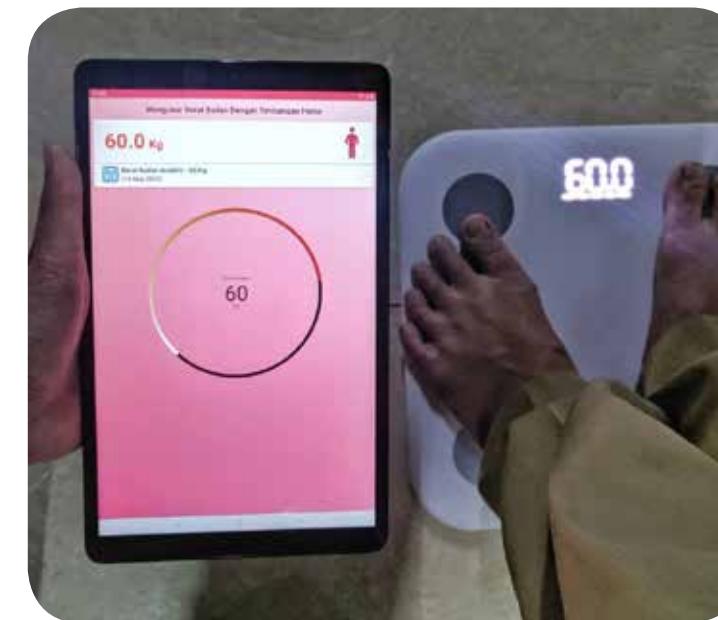
Edwin, memgembangkan aplikasi ini kurun waktu empat bulan terakhir, didukung langsung oleh Dinas Kesehatan Kota Semarang. Edwin memang sehari-harinya merupakan programmer system informasi pada Dinas Kesehatan Kota Semarang.

“Saya belajar membuat aplikasi secara otodidak dan mendapatkan banyak referensi dan pengetahuan tambahan untuk inovasi dan memotivasi saya mengembangkan IT lewat program BDE,” kata Edwin.

Sepanjang karirnya, Edwin telah mengembangkan 20 aplikasi dan website. IoMT merupakan salah satu karyanya yang masih terus dikembangkan agar berkelanjutan (suistainable), dengan menggunakan data dari 37 Puskesmas yang tersebar di beberapa kecamatan di Kota Semarang. Edwin saat ini tengah mengembangkan fitur kesehatan untuk cek gula darah.

Fitur ini menurutnya harus ada petugas medis yang mengawal langsung karena belum seluruh masyarakat sudah teredukasi untuk penggunaan aplikasi ini. Sejauh ini aplikasi ini sudah berjalan di lingkungan Dinas Kesehatan Kota Semarang. “Kami menargetkan seluruh puskesmas di Semarang menggunakan fitur ini.

Cara kerjanya sederhana, aplikasi ini terkoneksi dengan server, lalu pasien harus registrasi digital dan mengisi data diri. Nanti pasien akan menerima



hasil cetak hasil pemeriksaan seperti kontrol tensi, berat badan dan gula darah,” jelasnya. Selain aplikasi ini, Edwin juga telah mengembangkan ATM, Edwin juga mengembangkan aplikasi Pustaka (Puskesmas Tanpa Antrian) di Semarang. Sistem kerja aplikasi ini berbasis android, pasien bisa memberikan jadwal kedatangan ke dokter atau rumah sakit, tersedia fitur call doctor, ambulance 24 jam dan mengecek ketersediaan kamar di rumah sakit.

“Cita-cita saya adalah membuat semua layanan kesehatan terintegrasi digital. Saya dan Komunitas Programmer di Semarang memiliki inovasi smart health, yaitu bagaimana caranya Kota Semarang punya inovasi kesehatan berbasis IT.

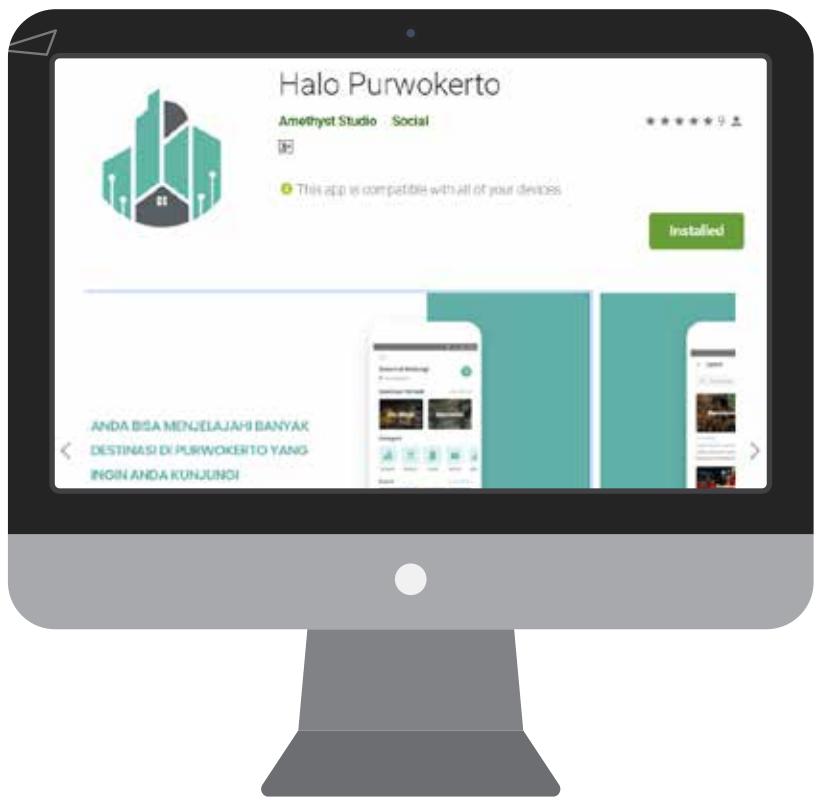
Tujuannya agar menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk mau memeriksakan kesehatannya. Memeriksakan kesehatan itu tidak harus saat sakit,” ujar Edwin. Lalu bagaimana pandangan Edwin tentang inovasi digital di masa mendatang?

“Sepertinya 5 tahun ke depan teknologi sudah menggantikan manusia seperti inovasi kesehatan ini. Inovasi diseluruh bidang merupakan keinginan seluruh warga Indonesia.”



## Bintang Piaggi Putra

**Jago Bikin Aplikasi  
Android, Bawa Banyak  
Keberuntungan**



Pindah menetap dari Banjarnegara ke Purwokerto, Bintang Piaggi Putra (17 tahun) bingung. Di mana tempat wisata, mall & toko-toko? "Semua modal google. Gak lengkap," kenangnya. Pengalaman ini mencetuskan ide untuknya membuat "Halo Purwokerto." Aplikasi Android ini mengulas spot-spot penting bagi warga & pengunjung kota.

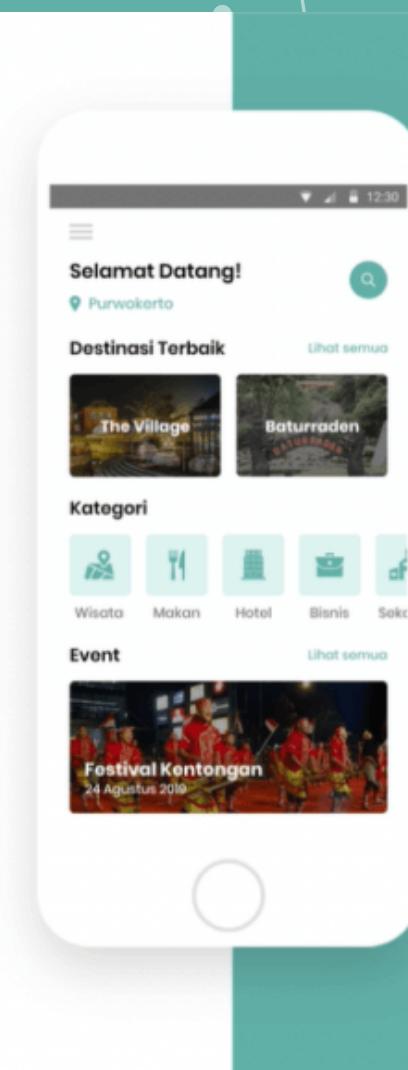
Istimewanya, "Halo" Purwokerto" Juni 2019 lalu memenangkan Challenge: Indonesian Developer Day Thematic Challenge : Purwokerto. Dalam penggeraannya, pelajar kelas 3 SMK Telkom Purwokerto ini juga dibantu tim desain, Farah LF.

"Skill untuk bikin aplikasi ini, Cuma perlu 2 minggu" kenangnya. Tak heran...Bintang memang sudah khatam kelas Menjadi Azure Cloud Developer, Menjadi Android Developer Expert, dan Kotlin Android Developer Expert.

Aplikasi saya adalah bernama Halo Purwokerto. Halo Purwokerto dibuat pada tahun 2019. Halo Purwokerto ini termasuk aplikasi smart city yang di dalam aplikasinya menunjukkan tempat-tempat di Purwokerto seperti rumah

makan, tempat wisata dan juga event-event di Purwokerto. Cara kerja aplikasi ini sangat mudah hanya menampilkan list tempat-tempat dan event-event, dan bisa melakukan pencarian tempat di Purwokerto.

**ANDA BISA MENJELAJAHI BANYAK  
DESTINASI DI PUWOKERTO YANG  
INGIN ANDA KUNJUNGI**





## Alvin Gunawan Sutanto

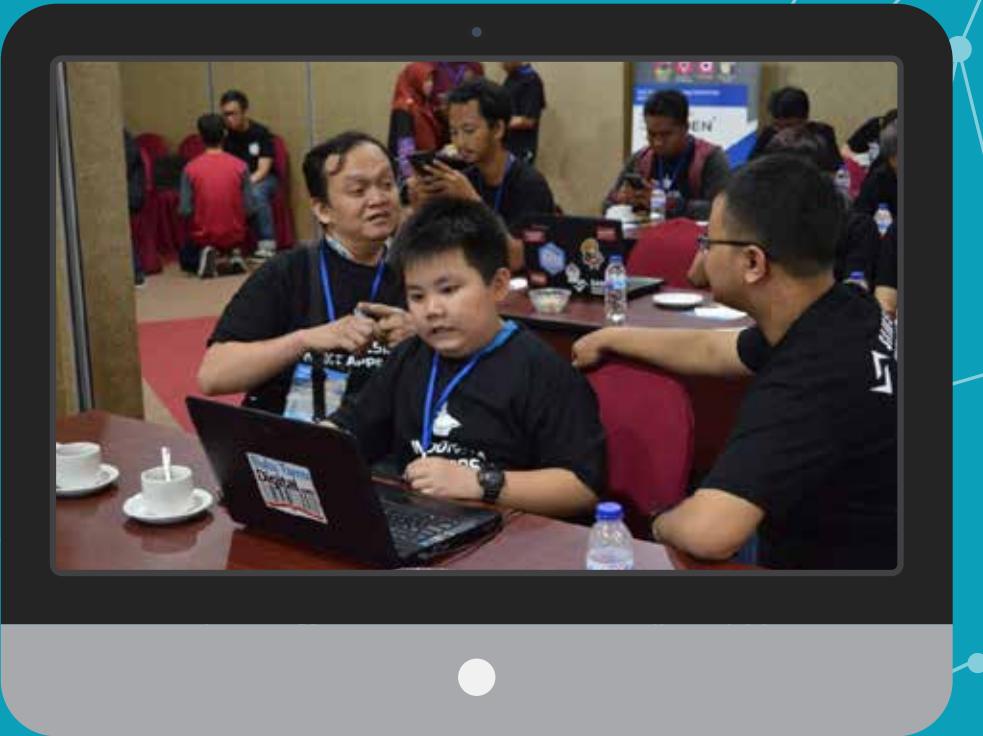
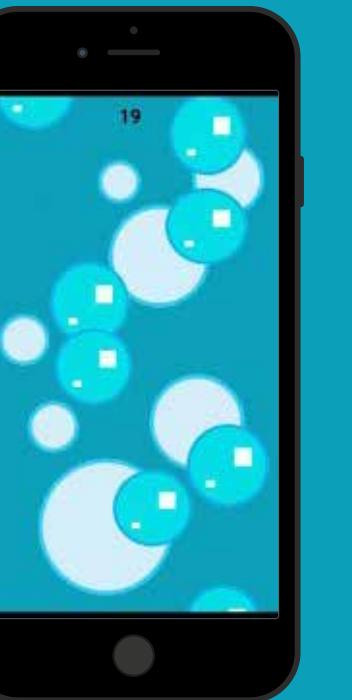
Jago Bikin Aplikasi  
Android, Bawa Banyak  
Keberuntungan

**“Belajar game itu gampang. Buat saya yang passionnya itu memang bikin game, materinya mudah dipahami! (Alvin Gunawan Sutanto)**

Anak kecil bisa bikin Game sendiri. Sosok Alvin Gunawan Sutanto baru 12 tahun. Tapi game developer anak asal Surabaya ini memang sudah suka membuat Game sejak dua tahun lalu saat masih duduk di bangku kelas 5 SD. Kini Alvin -begitu ia dipanggil- baru saja memulai kelas SMP nya di Santa Clara Surabaya.

### Membuat Game “Bubble Pop”

Membuat Game menggunakan HTML 5,” Alvin mempublikasikan game perdana buatannya yang bernama “Bubble Pop” di playstore. Di dalam permainan ini, player harus menekan gelembungnya hingga 100 kali. Selesai membuat game Bubble Pop, Alvin makin bertekad menseriusi hobinya di dunia game. Ia lanjut mengambil kelas Menjadi Game Developer Pemula dan Menjadi Construct 2 Developer Expert. Kini tinggal sedikit lagi submission yang harus ia selesaikan. Targetnya lulus sebelum Agustus 2019.





## Hayi Nukman

### Jual Sampah Daur Ulang Lewat Aplikasi Sampah

Alumni STIMIK AKKOM Yogyakarta merupakan alumni BDD 2019. Ia bersama 6 orang rekannya mengembangkan Aplikasi Sampah. Ide menciptakan aplikasi ini berasal dari kegelisahan Kharuman yang melihat banyak sekali tumpukan sampah daur ulang, terutama sampah plastik. Ia pun berinisiatif mengajak Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) tempat ia tinggal untuk mengumpulkan sampah-sampah daur ulang, lalu dijual melalui sistem berbasis aplikasi android.

“ Ideya dari awal sudah kepikiran bagaimana sampah bisa digunakan menghasilkan sesuatu. Waktu itu, ada teman bawa printer 3D, yang melamin dari plastik. Jadi kita kepikiran membuat aplikasi sistem yang dapat mengumpulkan sampah plastik ulang,” ujarnya.



“Kita juga punya ide buat “Greenmart” agar orang bisa berbelanja dengan menggunakan bahan daur ulang sampah. Jadi kita kombinasikan dua ide ini dalam satu aplikasi,” jelasnya.

Aplikasi ini mulai dikembangkan pada tahun 2018 lalu terus dikembangkan hingga Januari 2019 dan telah berhasil launching pada bulan Mei 2019. Uji coba pertama aplikasi ini dilakukan di 5 bank sampah gabungan dari BUMDes setempat. Karena baru dikembangkan, belum ada review soal aplikasi ini.

“Kami sudah mengembangkan nanti orang membeli pulsa dengan sampah. Mimpi besarnya adalah nanti orang bisa mencicil rumah atau bahkan naik haji dengan menggunakan sampah” kata dia.

Selain Aplikasi Sampah, ia juga tengah mengerjakan aplikasi bernama TGB untuk pendataan korban bencana. Ide awalnya muncul saat gempa di Lombok tahun 2018. Saat peristiwa itu, listrik dan internet padam total. Para penyeluruh bantuan kebingungan bagaimana cara menyalurkan bantuan tanpa perangkat komunikasi.

“Jadi kita ingin pendataan korban bencana bisa dilakukan secara offline dan jika terkoneksi dengan internet langsung sinkronisasi. Jadi setiap terjun ke lapangan, para penyeluruh bantuan bisa mengetahui lokasi terdekat posko korban walaupun tidak ada koneksi internet,” ujarnya. Aplikasi ini juga berguna bagi relawan untuk mendata jumlah kebutuhan bantuan yang dibutuhkan bagi korban bencana alam.



## Gusti Ngurah Mertayasa

Gusti Ngurah Mertayasa, berasal dari Universitas Bumigora Mataram, Nusa Tenggara Barat menciptakan Aplikasi Pendidikan untuk Tuna Netra setelah mengikuti program Bekraf Developer Day pada tahun 2019. Gusti yang bekerja sebagai programmer di salah satu bank di NTB ini berhasil menciptakan Aplikasi yang berfungsi membantu para penyandang tuna netra untuk membaca soal-soal matematika.

Awalnya aplikasi ini dikembangkan olehnya untuk membaca naskah umum pada program Pinmas 2008. Ia kemudian mengembangkan gagasan ini ke dalam skripsi lalu mengerucut

hanya khusus membaca naskah angka-angka pada soal Matematika. Sepanjang riwayat hidupnya, ia telah menghasilkan lebih dari 10 aplikasi yang kini semua tersedia di App Store.

"Aplikasi Tuna Netra saya kembangkan sendiri sejak Maret 2019. Sudah 100 orang yang mengunduh aplikasi

khusus penyandang tuna netra ini,"

ujarnya. Sistem kerja aplikasi ini, user setelah mengunduh harus melakukan requesting ke pihaknya agar bisa

segera dimanfaatkan untuk membaca soal-soal matematika. Aplikasi ini disebutnya lebih memiliki nilai sosial dibandingkan komersial. Berbeda

dengan aplikasi-aplikasi lain yang

dikembangkan olehnya seperti aplikasi Catatan Hutang yang sudah diunduh sebanyak 1.300 pengunduh.

"Aplikasi Tuna Netra ditujukan untuk nilai sosial. Berbeda dengan aplikasi Catatan Hutang, yang saya pasang fitur cicilan, fitur donasi dan fitur pasang iklan," kata dia.

"Aplikasi Tuna Netra menggunakan dana pribadi. Belum pernah dipublikasikan secara resmi. Goalnya untuk membantu kelompok Tuna Netra," lanjutnya. Namun aplikasi ini membutuhkan spesifikasi ponsel khusus yang terdapat tombol seperti joystick karena kelompok Tuna

### Tuna Netra Kini Bisa Membaca Soal Matematika

Netra tidak dapat melihat layer ponsel. Hasil uji coba, kelompok tuna netra menginginkan adanya feedback berupa instruksi menekan tombol-tombol di ponsel untuk mengoperasikan aplikasi.

Selain aplikasi Tuna Netra dan Catatan Hutang, ia juga mengembangkan aplikasi Cari Tukang yang sukses sebagai pemenang pada kompetisi

start up weekend di Lombok, ia mengaku terus mengembangkan aplikasi ini bersama rekan-rekannya. Mereka berkeinginan agar aplikasi ini dapat digunakan secara masif dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

"kami ingin konsep aplikasi ini seperti aplikasi Gojek. Prinsipnya memudahkan. Misalnya di rumah kulkaskitarusakataukranmampet, jadi

kita pasti bigung mencari tukang untuk memperbaikinya yang ada jaminan bahwa orang yang memperbaiki tidak melakukan tindakan kriminal. Jadi kita menyediakan tukang yang dibutuhkan dengan ada jaminan seperti perlindungan hukum, apabila tukang bertindak kriminal kita bisa laporan dengan data-data yang ada," jelasnya,

### Bagaimana Aplikasi Pendidikan ini Bekerja?

Pertama adalah pengawas ujian atau guru yang mendampingi. Guru menyiapkan peranti dan memastikan peserta siap masuk ke menu jawaban di dalam piranti. Kedua adalah user utama alias siswa tunanetra peserta ujian. Saat masuk menu ujian, peserta menggunakan earphone untuk mendengarkan soal ujian. Hanya ada 3 menu utama layar di dalam aplikasi ini:

"PLAY" untuk mulai membaca atau mengulang soal

"NEXT" untuk lanjut ke soal berikutnya

"PREVIOUS" untuk kembali ke soal sebelumnya





## Arrival Dwi Sentosa

### Berkelana ke Enam Negara Skill Ngoding Kuncinya

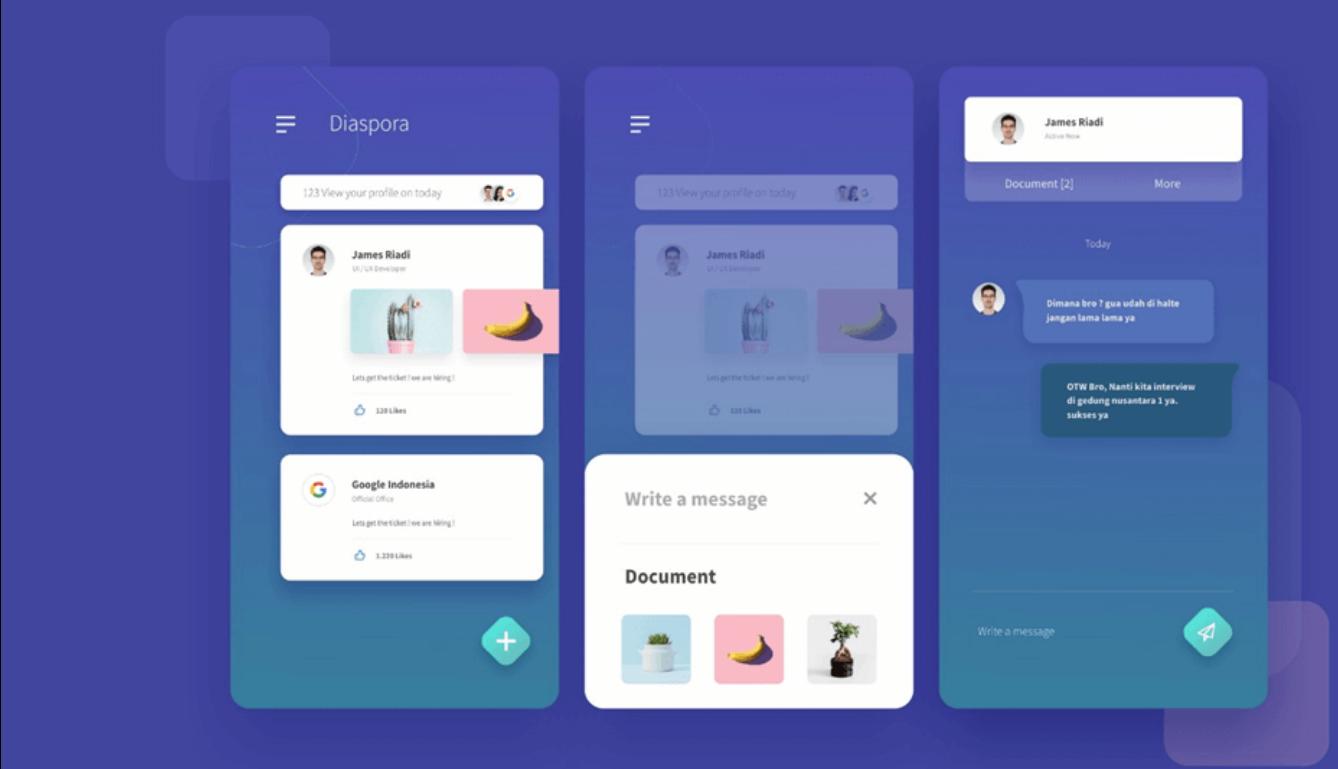
Skill ngoding membuka banyak kesempatan. Salah satunya kesempatan berkarya hingga ke luar negeri. Seperti itulah pengalaman Arrival Dwi Santosa alias Ival. Bekal skill ngoding, Ival telah berkelana ke 6 negara sejak SMP. Bulan lalu Ival selfie di depan Menara Eiffel.

Ival ke Perancis sebagai hadiah kemenangan Challenge bertajuk "ALE Hackathon 2018." Pada Challenge tersebut Ival bersama kedua rekan setimnya, Arief Hakim Askar (Arief) dan Zendi Iklima (Zendi) mengembangkan aplikasi "Indonesia Diaspora Connect" yang menyabet juara satu.

### Aplikasi IDC dan Coaching Clinic di Perancis

IDC adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mendata, menghubungkan, serta memudahkan Warga Negara Indonesia (WNI) di luar negeri menemukan pekerjaan. Potensi IDC besar, karena di luar sana ada 7 juta WNI diaspora tersebar di banyak negara (Data dari Indonesia Diaspora Network, 2015).

Bekal Skill Ngoding, Arrival Selfie di depan Menara Eiffel



Kota Bandung

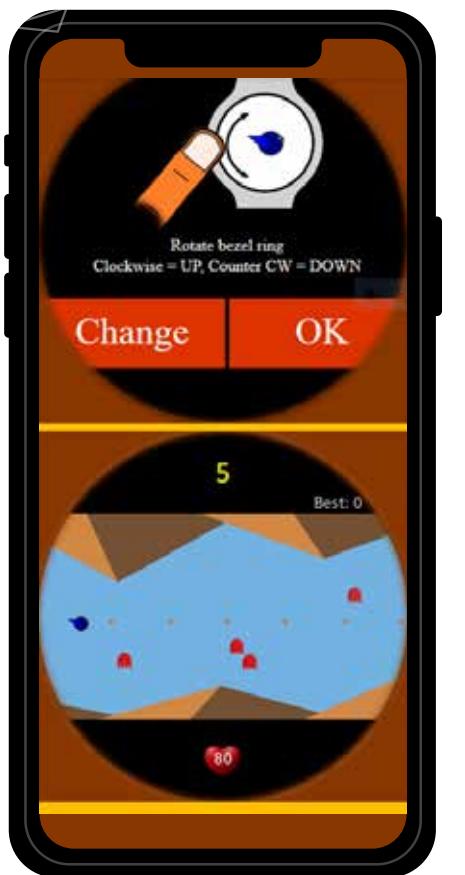
+6281383311845

arrivaldwisentosa@gmail.com

IDC Aplikasi untuk mendata dan mencari pekerjaan untuk WNI di Luar Negeri



**Soesapto  
Joeni Hantoro**

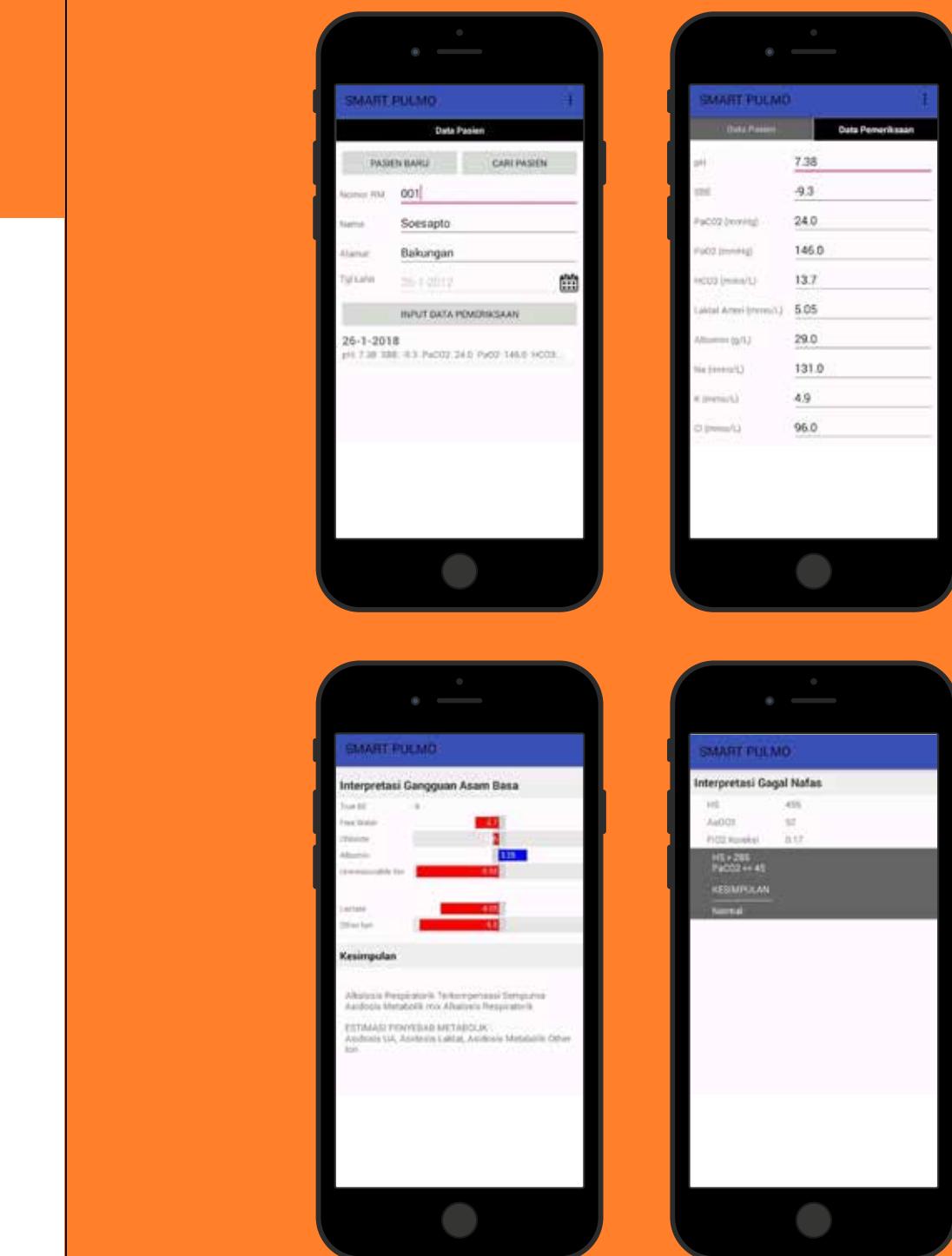


### Smart Ulmo, Deteksi Gejala Kelaian Paru-Paru

Susapto Juniatoro, alumni dari Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, sering didapuk sebagai pembicara pada kegiatan Bekraf Development Day (BDD). Ia ahli dibidang programmer yang menangani masalah interkoneksi di dunia perbankan sekaligus influencer di dunia start up. Ia sering diundang sebagai pembicara untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas digital setelah terlibat dalam BDD.

“Di BDD, kita jadi kenal banyak orang, saling berbagi pengetahuan. Saya sempat juga jadi reviewer. Saya suka challengenya di dunia ini (digital),” ujarnya.

Salah satu karya Susapto adalah Smart Ulmo yang dapat diunduh melalui aplikasi App Store. Aplikasi yang dikembangkan bersama Universitas Negeri Solo ini berguna untuk mendeteksi kelainan paru-paru, memiliki dua versi, berbayar dan gratis. Aplikasi ini banyak digunakan oleh dokter spesialis paru-paru.



Jumlah pengunduh aplikasi ini diakuinya sudah mencapai 25 ribu lebih. Cara kerjanya, hasil Lab pemeriksaan paru-paru akan diinput ke aplikasi kemudian akan terdeteksi gejala paru-paru si pasien.

“Aplikasi ini sudah hadir sejak tahun 2017. Sudah sering saya perkenalkan di event-event seminar nasional kedokteran. Tujuannya agar bermanfaat bagi orang lain,” ujarnya.

Setelah berhasil membuat aplikasi yang sangat bermanfaat bagi masyarakat luas, ia mengaku memiliki harapan terutama bagi developer seperti Bekraf agar terus melakukan kegiatan-kegiatan yang memacu pengembangan aplikasi dan membantu pemasaran aplikasi yang sudah dihasilkan oleh anak-anak kreatif di dunia digital.

**Kab. Sleman**

**+628112508916**

**shidec00@yahoo.com**

**LINE API Expert di Indonesia**



## Hastu Wijayasri

### Ngoding dalam Hening: Programmer yang Mengembangkan Aplikasi Inklusif Ramah Difabel

Programmer yang Mengembangkan Aplikasi Inklusif Ramah Difabel – Pukul 6 pagi. Matahari di langit Yogyakarta masih malu-malu. Hastu berdiri mengantre di baris terdepan. Ia peserta yang datang paling pagi di acara Bekraf Developer Day (BDD) Yogyakarta (3/11). Sepanjang acara, ia ingin di baris pertama. Jika ada yang ia tak mengerti, sesekali ia menoleh ke arah Nofri, teman sebelahnya. Tangan Nofri bergerak dalam bahasa isyarat, menjelaskan perlahan.

#### Ngoding dalam Hening

Hastu Wijayasri ngoding dalam hening. Sejak kecil, ia tidak dapat mendengar. Tapi urusan semangat belajar, jangan ditanya. Sejak kecil Hastu bersekolah di sekolah umum. Hobinya menggambar doodle, berbakat menari, jalan-jalan dan suka dengan instalasi seni. Tengok kanal Instagram Hastu. Kamu akan lihat banyak karya dan prestasinya yang tak hanya membuatmu tersenyum. Melainkan juga kagum. Berikut ini beberapa di antaranya. Bagus kan?!



### Mengembangkan Aplikasi Audio Book - Sebuah Aplikasi Inklusif

Hastu juga sangat menyukai aktivitas pengembangan diri yang ia jalani. Bersama dengan rekan-rekan timnya -Tesy Nurintan, Millati Pratiwi, Azki Hidayatulloh Alfain, Ajie Dwihastadi, Ari Lukman Purnawirawanto, dan Khamdan Nahari- mereka mengembangkan Audio Book sejak Mei 2018. Aplikasi ojek daring memfokuskan pada layanan transportasi yang mempertemukan pengguna dengan pengemudi ojek. Bedanya, aplikasi inklusif Audio Book memfokuskan

pada layanan bantuan bagi kaum difabel. Solusi inovatif ini mempertemukan antara user (difabel) dengan service provider (mahasiswa relawan) untuk beragam jenis bantuan. Misalnya ada user tunanetra yang memerlukan bantuan pemahaman materi pada satu mata kuliah tertentu. Di sisi lain ada relawan yang bersedia mengunggah suaranya membacakan buku atau catatan perkuliahan sesuai permintaan. Aplikasi ini memudahkan keduanya bertemu.

#### Saat mengajar bahasa isyarat untuk para relawan PLD yang baru

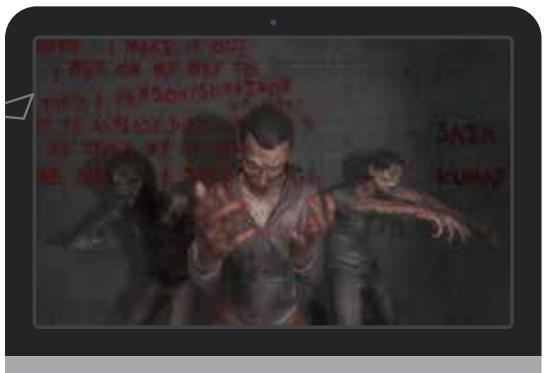




## Habib Abdullah Wahyudi

Nama Aplikasi  
**Our Last Stand**

Nama Team  
**Nusantara Free Creative**



Nama saya Habib Abdullah Wahyudi (20) asal Samarinda, Kalimantan Timur. Mahasiswa Semester 3 Prodi SI di STMIK Widya Cipta Dharma SAMARINDA. Nama aplikasi saya adalah Our Last Stand dengan team bernama Nusantara Free Creative yang terdiri dari 7 orang, namun yang aktif sekarang hanya saya.

Our Last Stand di buat sebagai Game 'cari nama' dan sekedar Project 'sebisanya' saja, dengan menggunakan ide game dari Our Last Stand telah di Cancel yaitu tentang kehidupan Indonesia waktu zaman Zombie Apocalypse. Cara penggunaanya adalah di unduh di berbagai situs seperti Itch.io GameJolt dan IndieDB dan dapat dijalankan di PC dengan sistem operasi Sistem Windows. Target Konsumen adalah gamer remaja hingga dewasa.

Project Our Last Stand sendiri sudah dimulai dari tahun 2015 namun versi The Arenanya mulai dikerjakan sejak Juni 2017 hingga April 2018. Ide ini bersal dari berbagai sisi, diantaranya kesukaan saya bermain game yang bertemakan zombie, dan beberapa ide diambil dari dunia nyata layaknya begal yang menjadi salah satu musuh di game ini. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah membuat game berkualitas yang bisa dimainkan dan dapat dimainkan Youtuber dan di siarkan media (belum terlalu tercapai).



Kategori saya saat ini adalah Pre – Start Up, belum tergabung dengan Start Up, masih mencari 'Footing' yang kokoh, dan dedikasi waktu yang cukup untuk sebuah Calon Start Up. Saat ini yang sudah saya hasilkan adalah 10 Progam, 7 Game, 3 Aplikasi. Total Download Our Last Stand the Arena sekitar 10000+ Download, Our Last Stand a Way Home (demo)sekitar 2000x Download. Revenue yang dihasilkan belum ada karena the Arena adalah Game Gratis dan A Way Home masih tahap Demo dari produk berbayar. Untuk pengembangan aplikasi ini belum ada pendanaan. Selain aplikasi Our Last Stand yang menjadi highlight, aplikasi

yang lainnya adalah a Way Home dan Welcome to Our Dimension. Pada tahun 2018 BBD Balikpapan lalu exhibit di Event World Conference on Creative Economy. Lalu di 2019 di acara GAME PRIME, BDD Samarinda Sebagai Speaker dan yang terakhir Expo KMI Batam. Aplikasi lain yang saya buat adalah upcoming OLS Mobile.

Saya mengikuti program BDD pada tahun 2018 dan 2019. Ditahun 2018 tahu Info ini dari Facebook tentang Acara Bekraf Developer Day. Dan karena jadi pemenang Made in Kalimantan. Pengalaman diaatas panggung luar biasa, dan rasanya tak terlupakan

khususnya waktu ditanya oleh media semoga diberi kesempatan lagi. Saya pernah ikut dalam program beasiswa pada tahun 2019 namun tidak terpilih.

Target ke depannya adalah menjadi salah satu Household Game atau game terbesar di Indonesia, membuktikan bahwa Indonesia mampu membuat game yang berkelas Internasional. Mempunyai laba yang besar. Harapan saya kepada BEKRAF adalah dapat mengeksplor dan membuat ekspos game yang memiliki potensi lebih lagi, tak hanya game household seperti Dreadout maupun Pamali.



Kota Samarinda

+6282156252530

habibfreeman99@gmail.com

Our Last Stand



## I Wayan Dharmana



Perkenalkan nama saya I Wayan Dharmana. Seorang lulusan S1 – Sistem Informasi di STIKOM Bali yang lulus tahun 2019 awal. Background saya merupakan seorang Android Developer. Saat ini, Bersama 2 founder lainnya, Adithya Harun dan Made Suparsana fokus mengembangkan perusahaan IT (Digital Agency) yang melayani pengembangan aplikasi mobile dan sistem informasi. Perusahaan ini sudah berstatus badan usaha (CV) dan melayani project untuk client di sector tourism, retail/ecommerce, startup hingga egovernment.

Nama aplikasi yang saya buat adalah Doa Hindu, dengan nama team yaitu Colony Labs yang terdiri dari 9 orang meliputi Android Developer, iOS Developer, Web Developer, Backend Developer hingga Digital Marketing. Saat ini kami termasuk dalam kategori Start Up. Saat ini, Colony Labs sudah berstatus badan usaha dan melayani berbagai project pengembangan aplikasi berbasis mobile (android, ios) dan web system untuk sektor pariwisata, retail/ecommerce, eGovernment. Doa Hindu merupakan aplikasi yang membantu umat Hindu untuk menemukan doa-doa untuk aktivitas sehari-hari, kidung digital, menemukan tanggal lahir versi kalender bali hingga edukasi terkait pendidikan agama Hindu secara online melalui aplikasi mobile. Aplikasi pertama kali dirilis pada bulan Maret 2016.

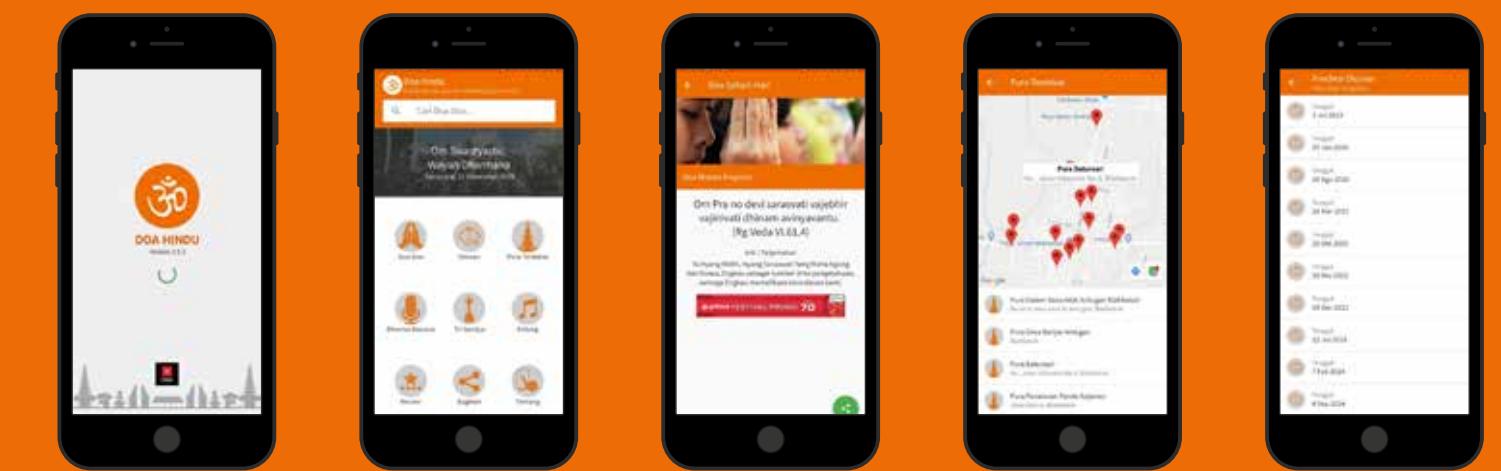
Latar belakang pembuatan aplikasi ini diawali karena minimnya media pembelajaran agama Hindu dalam bentuk aplikasi. Media pembelajaran di masa itu masih terbatas animasi, buku fisik, artikel yang sifat pengembangannya cukup terbatas. Di masa itu

kami berpikir bahwa ini dapat dibuatkan aplikasi yang di masa mendatang bisa berevolusi menjadi platform komunitas agama Hindu untuk seluruh dunia. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah melakukan literasi digital terkait konten digital agama Hindu melalui media aplikasi. Selain itu, agar dapat menghubungkan umat hindu yang tersebar seluruh dunia di satu platform.

Cara penggunaan aplikasi ini cukup mudah dan simple. Dimulai dari mengunduh aplikasi Doa Hindu di Google Play Store. Kemudian hubungkan akun Google (Google Account) anda dengan aplikasi Doa Hindu. Maka secara otomatis akan memiliki akun tanpa harus set password maupun melengkapi profile. Dari aplikasi akan muncul menu-menu seperti doa sehari-hari, dharma wacana, cek otonan, dan menu lainnya.

Dari menu-menu tersebut, pengguna dapat menikmati layanan aplikasi secara mudah. Cek doa-doa dalam aktivitas sehari-sehari, tinggal buka aplikasi Doa Hindu. Target market yang disasar aplikasi ini adalah masyarakat umum semua umur yang memiliki kebutuhan untuk belajar agama Hindu di era digital melalui platform digital.

Secara keseluruhan aplikasi yang dihasilkan baik dalam bentuk draft maupun publish adalah 15 aplikasi. Secara total download keseluruhan sudah mencapai kurang lebih 50.000 download. Aplikasi Doa Hindu dikembangkan oleh 3 orang. Untuk pendanaan dalam pengembangan aplikasi murni mengikuti skema bootstrapping atau dana sendiri dari hasil usaha.



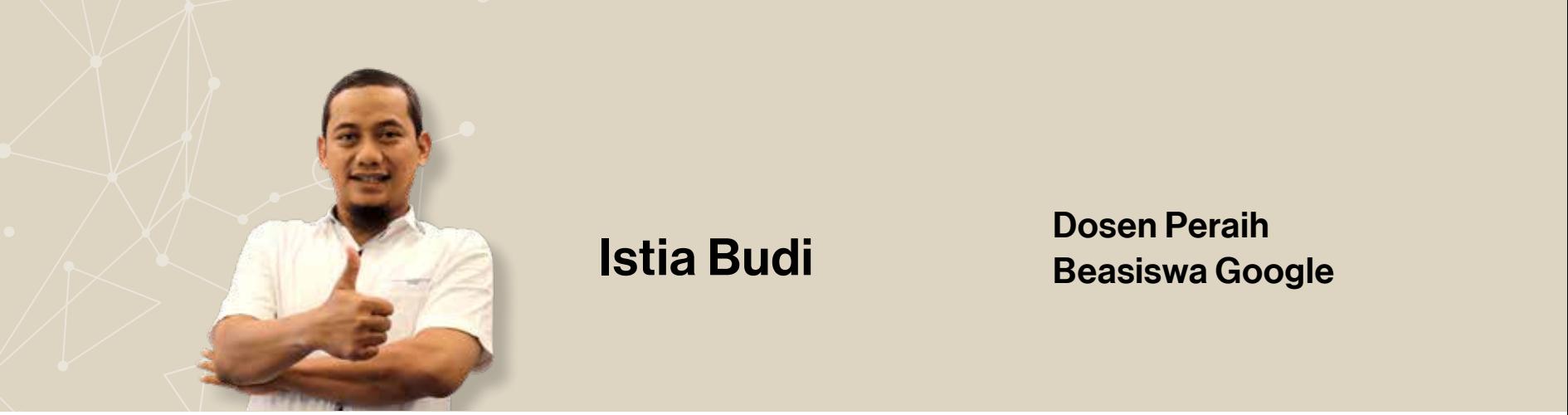
Ada beberapa event / kompetisi yang pernah diikuti utk showcase aplikasi ini, antara lain Bekraf Developer Day Bali 2017, Indosat Ooredoo Wireless Innovation Contest 11 Challenge (2017), DBS Live More Society: Developer Challenge 2 (2018), Pameran CNN-Kemenperin (Balai Diklat Industri Denpasar) Meetup 2019, dan Pameran Kampoeng IT Balai Diklat Industri Denpasar 2019.

Target kedepan dari aplikasi ini, pertama, bertransformasi dari aplikasi media pembelajaran doa menjadi platform komunitas Hindu seluruh dunia. Kedua, mengembangkan fitur terkait user generated content untuk konten audio doa, kidung dan lainnya. Aplikasi yang dibuat selain Doa Hindu adalah Dokter Tani. Sebuah Aplikasi yang membantu petani untuk menganalisa penyakit tanaman sesuai dengan ciri-ciri yang ada. Dokter Tani menyediakan fasilitas chat yang akan dijawab oleh chatbot. Dalam aplikasi ini, juga disediakan rekomendasi produk pertanian. Aplikasi sudah tersedia di Play Store dan memiliki kurang lebih 2.000 active user.

Saya dan tim mengikuti Bekraf Developer Day - Bali pada tahun 2017. Saya mendapatkan informasi terkait BDD melalui Challenge Aplikasi. Pengalaman saya saat mengikuti program tersebut, BDD bisa dibilang sebagai pintu masuk awal kami untuk meniti bisnis di industri kreatif aplikasi. Dengan kesempatan pameran yang diberikan oleh Bekraf, kami berkesempatan melakukan networking

dengan banyak pihak yang terlibat dalam industri kreatif aplikasi maupun masyarakat umum. Beberapa dari mereka menjadi klien loyal kami dalam pengembangan aplikasi. Secara exposure, impactnya sangat besar bagi pengembangan bisnis kami dalam sektor aplikasi. Dari sisi sharing session & workshop, berdampak signifikan terhadap knowledge kami dalam mengembangkan aplikasi dan membangun produk digital masa kini. Harapan untuk BEKRAF ke depannya adalah:

- Sebagai bagian dari pelaku industri kreatif, saya berharap BEKRAF tetap mempertahankan program Bekraf Developer Day, Developer Challenge dan beasiswa.
- Sebagai bagian dari pengembangan pelaku industri kreatif, saya berharap BEKRAF dapat menyediakan program hibah khusus sektor aplikasi/game dengan scope pendanaan yang mungkin lebih kecil namun dari sisi persyaratan lebih mudah untuk diajukan oleh developer yang memiliki potensi menjadi besar.
- Saya berharap BEKRAF memiliki program fasilitasi / hibah untuk pendirian usaha (PT/CV) untuk para pelaku industri aplikasi / game yang sedang memulai.
- Guna meningkatkan talent pengembang aplikasi, saya berharap BEKRAF dapat menyediakan program terkait talent development khusus mobile developer maupun web developer secara offline. Namun tidak digabung dengan program startup seperti BEKUP.



## Istia Budi

### Dosen Peraih Beasiswa Google

Memo kuning memenuhi pintu kulkas di rumah Istia Budi (45 thn), guru-dosen IT asal Balikpapan. Isinya: things-to-learn –nya. Sejak kecil Meidiana Putri, anak semata wayangnya, ikut-ikutan membuat memo. Sosok ayah dan lembaran post-it di kamar, jadi inspirasi. Pak Istia boleh bangga. Sang putri (16 thn) diterima kuliah di UGM sebagai mahasiswi termuda.

“Pak Istia,” begitu kami memanggil beliau. Di perhelatan Bekraf Developer Day (BDD) 7 Oktober lalu, sosok ramah ini didaulat jadi local hero. Dari atas panggung beliau memotivasi 500+ pemuda/i Kalimantan Timur. “Ayo, maksimalkan kesempatan ini!” Beliau tak henti berpesan.

Siapapun murid beliau, pasti sepakat. Pengajar yang satu ini, sangat energik dan inspiratif. Istilahnya, “tak pernah kehabisan baterai.” Saat tahu jadwalnya yang super padat, kami spontan bertanya “Nggak cape Pak?”. Beliau lirih

menjawab “Saya ingin hidup saya bermanfaat untuk orang-orang di sekitar saya.” Tak heran, berbagi dan mengajar adalah panggilan hidup sekaligus hobinya.

Alasan di atas yang jadi pertimbangan kala ia mengambil keputusan besar dalam karir. Beberapa tahun silam beliau berkarir di sebuah perusahaan IT terkemuka di Indonesia. Certified expert di bidang infrastruktur jaringan. Zona nyaman yang ia nikmati setelah 17 tahun bekerja.

Namun ia merasa hidupnya akan lebih bermanfaat dengan berbagi. Tekadnya untuk menjadi guru/dosen IT, sudah bulat. Tanpa ragu, ia mengundurkan diri dari jabatan.

Kini beliau mengasuh beberapa materi IT bagi siswa/i di Balikpapan, tepatnya di SMK Pancadarma, Poltek Negeri Balikpapan, STMIK Balikpapan, ASMI Airlanggaa, dan LP3i.



📍 Kota Balikpapan ☎ +628152001234 📩 istiabudi@gmail.com



## Fahrezi Adha

### Menang Challenge, Pelajar SMK ini Direkrut Telkom

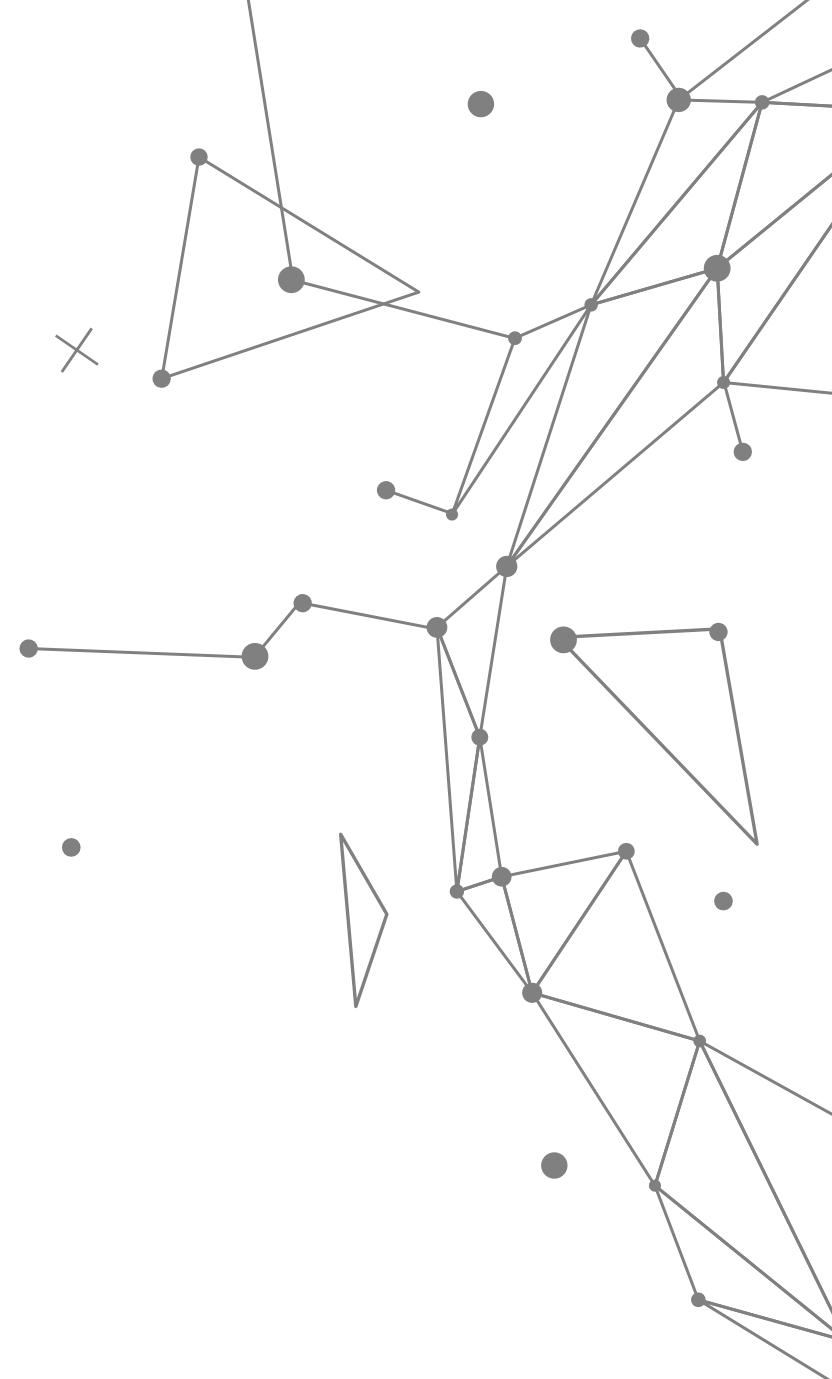
Ezi mengaku bahagia karena aplikasinya menembus 3 besar. "Namanya developer.. momen paling bahagia itu waktu lihat hasil akhirnya. Waktu programnya jadi," ucapnya semangat. Aplikasi android buatannya membuat pengguna bisa streaming channel TV Indonesia dengan tampilan UI dan UX yang menarik.

Gayung pun bersambut. Rupanya tujuan PT Telkom Indonesia menggagas Challenge itu bukan hanya demi mendapatkan aplikasi yang sesuai, melainkan juga untuk mencari talenta berbakat.

Ezi terpilih sebagai satu dari dua orang pemenang Challenge yang dikontrak perusahaan penyedia jasa dan jaringan telekomunikasi tersebut untuk melanjutkan proyek Cloud TV mereka. Dimulailah karir pemuda penghobi game ini di bidang Product Development. Di sana ia merasa sangat senang dan bangga karena dipercaya sebagai Lead Programmer di proyek tersebut bersama kedua orang rekannya.

Awalnya, ia cukup kesulitan karena harus bolak-balik Jakarta – Bogor selama beberapa bulan. Kantornya di Jakarta, sementara statusnya masih sebagai pelajar di kota Bogor. "Project di kantor nggak susah. Yang susah itu harus bagi waktu antara belajar untuk Ujian Nasional, Ujian Praktik, dan target pekerjaan," kenangnya. Setiap hari ia mengerjakan proyek dan akhir pekan ia pergi ke Jakarta untuk mempresentasikan progress di hadapan client. Di saat yang sama ia pun harus mempersiapkan diri untuk ujian akhir.

Namun, itu dulu. Kini Ezi sudah lulus dari SMK dan bekerja full time di Telkom Jakarta.



 Kab. Bogor  +6281383345883  fahreziadh@gmail.com



**Agil  
Julio**

### **AR Belajar Binatang**

Nama saya Agil Julio, sebagai Game Developer dan pendidikan terakhir adalah S1. Aplikasi saya bernama AR Belajar Binatang dengan team yang bernama Nice ART Studio dan memiliki 5 orang di dalam tim Nice ART Studio.

AR Belajar Binatang adalah aplikasi dengan teknologi Augmented Reality untuk mengenalkan para pengguna terutama anak PAUD dan SD untuk belajar mengenal hewan dalam Bahasa Indonesia dan Inggris. Aplikasi AR Belajar Binatang juga dibuat untuk anak-anak dapat belajar dengan interaktif menggunakan kartu fisik untuk menampilkan hewan dalam bentuk 3D.



Aplikasi AR Belajar Binatang juga sudah beberapa kali mendapatkan penghargaan seperti Indosat Ooredoo Wireless Innovation Contest 10 pada tahun 2016 dan Imagine Cup dari Microsoft pada tahun 2017.

Menggunakan aplikasi AR Belajar Binatang sangatlah mudah, pengguna perlu mengunduh aplikasinya di Google Play Store dan mengarahkan smartphone ke kartu yang sudah ada untuk menampilkan hewan dalam bentuk 3D dan pengguna dapat belajar melalui trivia quiz untuk mendapatkan seperti sticker atau point. Aplikasi ini dibuat pada tahun 2016, sudah berjalan kurang lebih 2 tahun. Ide didapat karena agar anak-anak dapat belajar dan mengenal binatang tanpa harus ke tempat kebun binatang yang mana akan menghabiskan tenaga, waktu dan sebagainya. Dengan aplikasi AR Belajar Binatang juga anak-anak dapat mengenal hewan dari rumah saja.

Saya mengikuti program BDD di tahun 2016 dan mendapatkan informasi tersebut dari Hena Safna. Pengalaman saat mengikuti Bekraf Development Day (BDD) sangat menarik. Salah satu event untuk menginisiasi dan menjembatani developer seperti saya untuk bertemu relasi/kolega baru dan belajar dari Expert di bidang Game terutama. Kategori aplikasi ini adalah pre start up, bisa disebut Indie Game Developer.

Saat ini total aplikasi yang sudah dihasilkan adalah sebanyak 10 Aplikasi/Game. Total unduhan +- 1000 di Google Play Store.

Dana untuk pengembangan aplikasi didapat dari hasil kompetisi dan tabungan dari selama kuliah. AR Belajar Binatang sudah beberapa kali mengikuti event/exhibition seperti IWIC10, dan Imagine Cup 2019. Target kedepannya aplikasi AR Belajar Binatang dapat dikembangkan yang lebih baik lagi dan dapat kesempatan mengenalkan aplikasi ini ke berbagai sekolah SD dan di luar negeri untuk mengenalkan hewan-hewan khas Indonesia.

Aplikasi yang dibuat selain AR Belajar Binatang adalah Game A Dadan Kost (Horror), Sekar's Adventure (Hack n' Slash), Why Me VR (Virtual Reality), AR Wedding (Augmented Reality), Indonesian Traditional Music (Puzzle Match-three).

Harapan ke depan untuk BEKRAF adalah Semoga BEKRAF tetap terus ada dan dapat memajukan perekonomian di industry digital seperti aplikasi atau game dan dapat mencetak developer-developer di berbagai kota untuk mengedepankan belajar teknologi baru.



## Agung Nur Fachdillah

Nama Aplikasi  
**SeMARTH Hydro**

Nama Team  
**Dark Logic team**

Perkenalkan nama saya Agung Fachdillah, lahir di Magetan 19 september 2019 beralamat di desa geplak rt04/rw02, kec. Karas, kab. Magetan, prov. Jawa timur. Pendidikan terakhir saya di SMK Yosonegoro magetan, dan masih mengikuti Pendidikan saat ini di Universitas Muhammadiyah Ponorogo (angkatan 2016). Pengalaman dalam organisasi adalah Bem FT 2018/2019 departmen luar negeri; Dpm Universitas 2019/2020 wakil komisi III; Himpunan Mahasiswa Islam;

Ikut BDD pertama kali pada tahun 2019 tepatnya di hotel swiss saripetjo solo, dapat info bekraf. Pengalaman saya bersama team waktu mengikuti BDD sangat antusias ketika karya kami terpilih untuk mengisi booth di acara tersebut. Sempat minder juga ketika booth kami terpampang dan diapit oleh booth dari perusahaan-perusahaan ternama.

Team kami ini masih tergolong dalam pre startup, sebenarnya sudah ada pandangan kedepan mau diapakan project ini dengan team kami. Tetapi kami memilih untuk fokus dulu dalam hal kuliah dengan semester akhir ini sembari membuat project kecil-kecilan, ya kelak nanti setelah lulus kami berharap "Dark Logic" bisa berdiri sebagai startup yang fokus dalam pemanfaatan teknologi

IoT.Untuk beasiswa, sampai hari ini belum ikut dikarenakan masih fokus di organisasi yang tidak bisa ditinggal.

### Mengenal Aplikasi

Aplikasi yang dihasilkan sudah dua aplikasi, semuanya dibidang IoT, yang pertama SeMOC (Sistem Monitoring Otomasi Cacing) dan yang terakhir SeMART Hydro (Sistem Monitoring Control Tanaman Hidroponik). Saat ini masih mendalami tentang Infrastruktur IoT kemaritiman. Semua project belum pernah dipublish, karena masih berbentuk prototype.

### Smart Hydro

Smart Hydro adalah solusi bagi para penggiat tanaman Hidroponik dalam mengoptimalkan pertumbuhan tanaman. Smart Hydro ini ditujukan pada pemilik rumah di perkotaan yang sempit akan lahan, serta pemilik yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak dapat mengontrol tanamannya dengan maksimal.

Pembuatan alat ini sebenarnya dilatarbelakangi oleh lomba HMJ di kampus, kebetulan juga tema lomba menyangkut tentang IoT dengan rentang waktu hanya seminggu untuk mengerjakannya, sisa waktu yang ada kami

manfaatkan dengan sebaiknya. 2 hari untuk melakukan perumusan masalah serta solusi, dan 5 hari berikutnya fokus ke perancangan alat. Dalam perancangan alat kami menggunakan Google Firebase untuk penyimpanan data secara real-time, database ini menyimpan data yang dipush oleh NodeMCU maupun gawai android.

Pembuatan aplikasi android menggunakan Android Studio yang dilengkapi dengan sistem login pada saat membuka aplikasi. Sistem kontrolnya menggunakan NodeMCU serta sensor suhu dan kelembaban memakai DHT11. Fitur Smart Hydro ini ada 3, Pertama monitoring suhu dan kelembaban daripada ruangan tersebut, kedua penyalan pompa air yang dapat dinyalakan hanya satu ketukan saja, Ketiga sistem rekayasa Fotosintesis tanaman pada saat malam hari, agar pertumbuhan pada tanaman dapat dimaksimalkan.

Dari ketiga fitur tersebut dapat dimonitoring dengan lewat aplikasi android, untuk kedepannya sistem ini akan dilakukan pengembangan lebih lanjut, agar dapat memaksimalkan pertumbuhan pada tanaman Hidroponik.

Aplikasi dibuat pada bulan maret 2019, dengan Team pengembang yaitu berjumlah 3 orang. Untuk pendanaan aplikasinya Masih berasal dari kantong pribadi. Aplikasi ini pertama kali dipublish di bekraf solo kemarin.

### Harapan

Target kedepan saya adalah fokus untuk mendirikan startup IoT dibidang agriculture, dan mengembangkan SeMARTH Hydro agar semakin layak untuk digunakan.



### Fungsi Aplikasi

Untuk mempermudah para petani hidroponik indoor, ketika pemilik sedang sibuk dan tidak sempat memperhatikan tanaman.

Dengan monitoring dan kontrol lewat gawai android semua bisa teratasi.

Kami berharap event seperti ini tetap harus ada walaupun statusnya belum jelas, denger-denger sih akibat masalah kementrian yang ditambahi badan ekonomi kreatif. Karena dengan itu para pengembang aplikasi dan game merasa terbantu, bisa sharing-sharing dengan langsung sekaligus mengupdate ilmu yang belum didapatkan.



## Aan Saepul Anwar

“Saya ingin bikin aplikasi yang bermanfaat untuk ekonomi rakyat,” tegasnya.

### Aan Saepul Anwar, 6 Tahun Jadi Kepala Cabang, Kini Hijrah jadi Android Developer

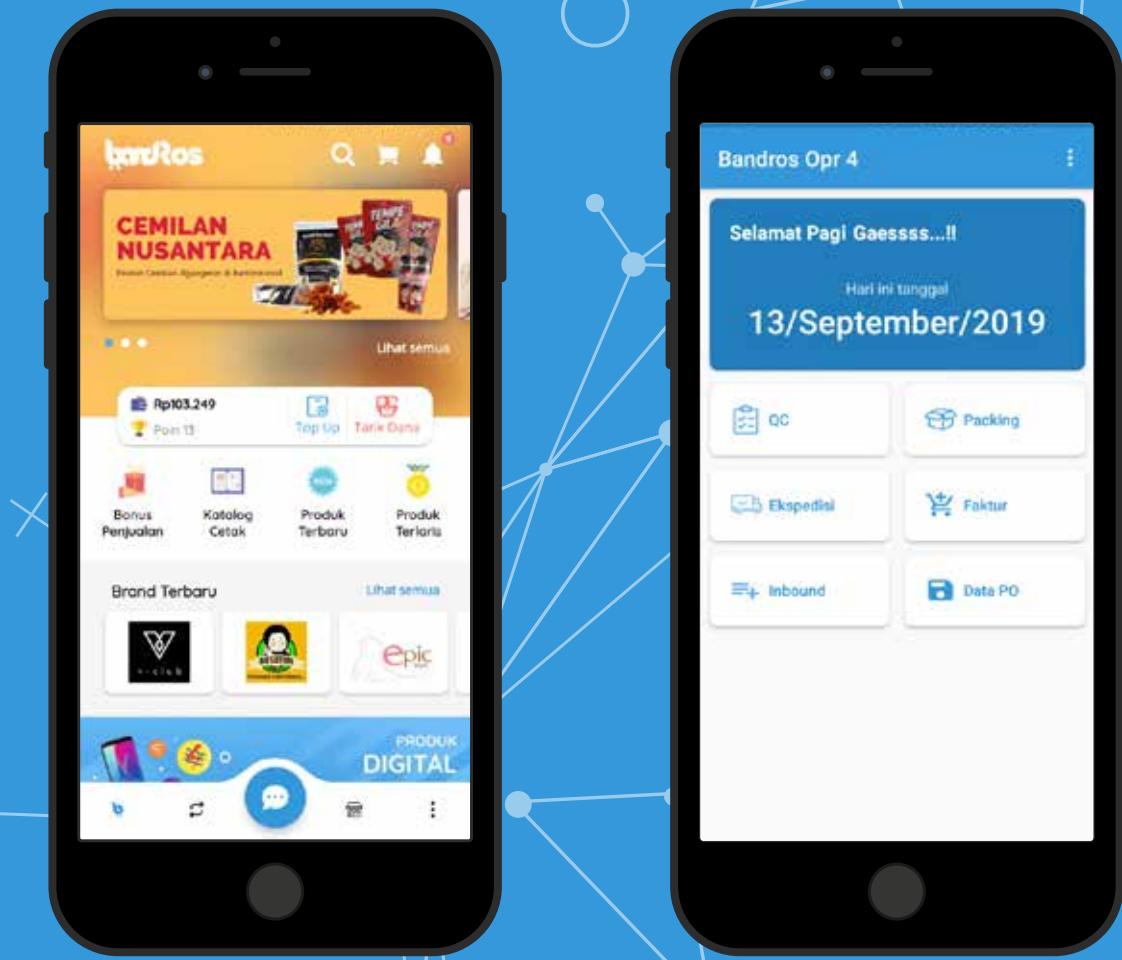
Tahun 2018 ia pun mantap banting setir dari posisinya sebagai Kepala Cabang menjadi Android Developer di Bandros. Bandros adalah sebuah startup yang berbasis di Bandung.

Bandros mempertemukan produsen yang punya produk tapi tak punya tim penjualan dengan pebisnis online (dropshipper/reseller) yang bisa memasarkan produk tersebut. Mitranya, ratusan UMKM se-Indonesia. Untuk banting setir seekstrim Aan, tak cukup modal niat. Perlu skill yang tepat.

Aan memang tak punya latar belakang profesional dan pendidikan di bidang IT. Tapi hobinya sejak dulu tetaplah satu: ngoprek komputer. Lahir dan

besar di Majalaya, kota kecil di Jawa Barat, komputer awalnya adalah hal asing buatnya. Sampai ia bersekolah di Madrasah Aliyah (sekolah lanjutan atas berbasis agama Islam) pun, tak ada sekalipun pelajaran komputer di bangku sekolah.

Baru sejak tahun 2004 lewat belajar otodidak, ia akrab dengan Corel draw dan Photoshop. Ia melakukan itu semua sembari bekerja di koperasi yang menyekolahkannya ke jenjang pendidikan tinggi. “Inginnya sih Teknik Informatika. Tapi dapatnya Manajemen Ekonomi. Ya namanya juga beasiswa dari kantor hehe.” kenangnya. Kuliahnya tuntas. Belajar informatikanya pun semakin nge-gas.



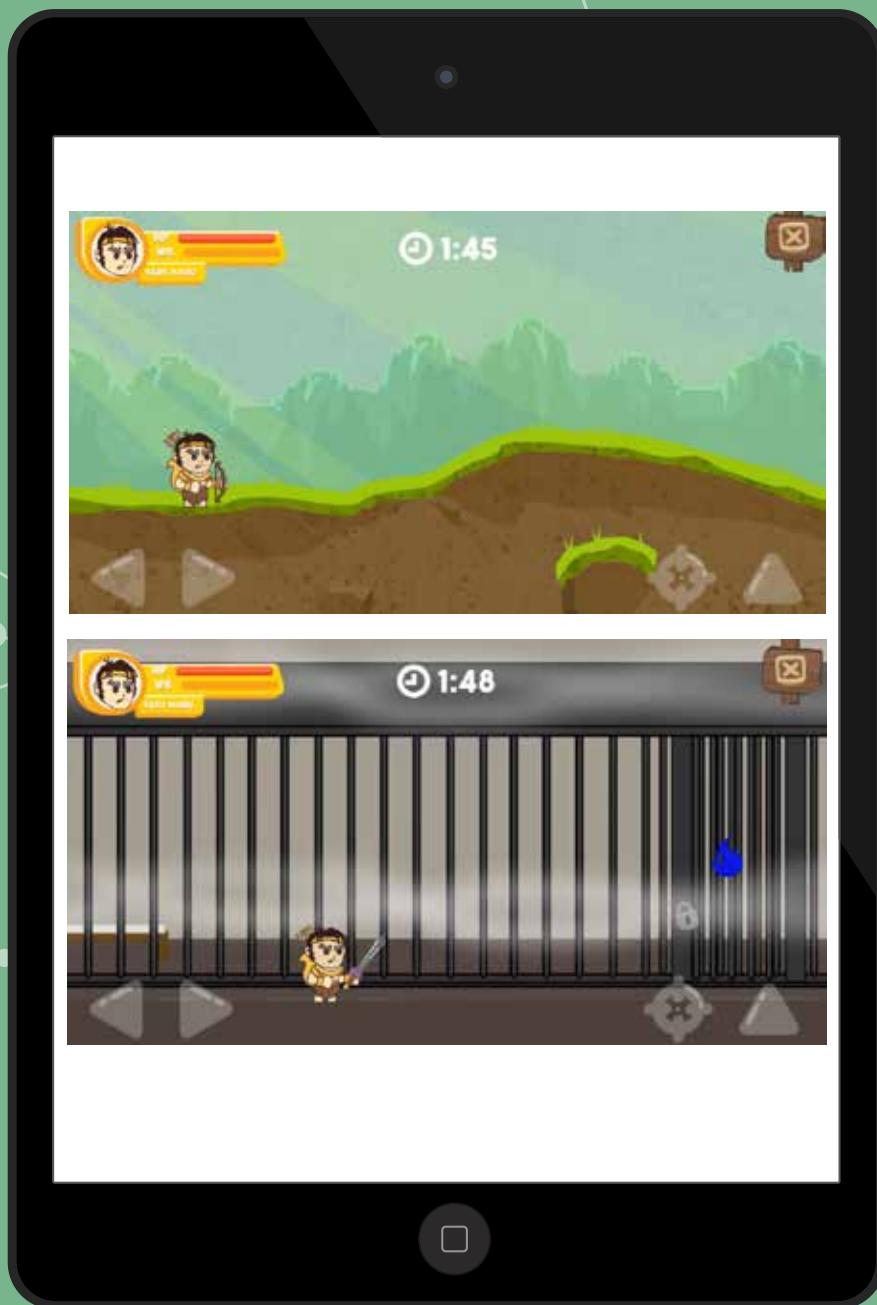


**Novan Adhagara  
Keristianto**

**“Sebagai programmer kita perlu konsisten. Apalagi kalau suka ikut Challenge. Tiap hari harus latihan ngoding karena ngoding butuh jam terbang.”**

Pemuda 20 tahun ini adalah penikmat cerita Ramayana. Saat memainkan Baturaden, tak heran tampilan UI/UX-nya mengingatkan kita pada latar istana jaman raja-raja nusantara. Novan memang sudah sejak lama ingin membuat game platformer tentang Ramayana.

“Baturaden” game asal Semarang keluar sebagai pemenang. Sang kreator adalah Novan Adhagara Keristianto. Sebagai programmer, Novan membuat Baturaden bersama dua temannya, Arif Cahaya Prananda (desainer) dan Ardiawan Bagus Harissa (programmer)





## Bayu Lukman Yusuf



**“Selain UI yang menarik, Aplikasi sudah berfungsi secara maksimal. Tersedia di Playstore dan sudah memiliki ribuan user.”**

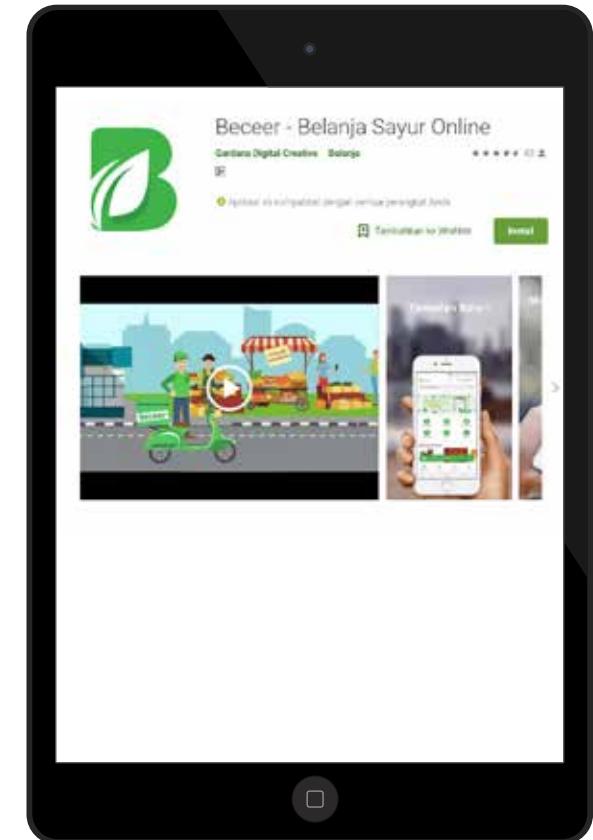
Sekali membangun app dengan framework Flutter, bisa untuk iOS dan Android. Kini Flutter benar-benar jadi multiplatform. Akan ada tambahan dukungan untuk Web dan Desktop.

Bayu Lukman Yusuf (24 tahun). Tiga bulan berjalan sejak diluncurkan April 2019, Beceer sudah menggaet lebih dari 700 orang users. Kebanyakan para bunda yang tak sempat belanja keluar rumah.

Setelah penjurian yang ketat, kami memutuskan Bayu dan Beceer-nya, sebagai sang juara!

### Cara Kerja Beceer

Aplikasi Berbasis Fluter



Cara kerjanya sangat mudah:

- Pelanggan memilih dan membayar item pesanan di aplikasi
- Pesanan diterima mitra Beceer
- Mitra Beceer menyiapkan Pesanan
- Driver Beceer menjemput pesanan dari mitra dan mengantarkannya pada pelanggan
- Selain memenuhi kebutuhan dapur pelanggan, Beceer punya misi lainnya.

“Kami ingin aplikasi ini mengangkat lagi pasar tradisional yang ada di Purwokerto. Kadang pasar sepi kan. Dengan Beceer, kami ingin berdayakan para pedagang pasar.” Dulu pendapatan para penjual terbatas pada pengunjung kios di pasar. Kini tidak lagi. Via Beceer, mereka jadi bisa menjangkau pelanggan online yang tak sempat pergi ke pasar.

Para pedagang senang bergabung jadi mitra Beceer. Tapi dulu, tak semulus itu. “Awalnya susah ngenalin konsep belanja online ini ke Bapak / Ibu pedagang. Rata-rata sudah berumur ya. Gak gitu kenal teknologi. Tapi lama kelamaan, tembus juga,” kenang Bayu sambil menyeringai.



## Ade Fajr Ariav

**“Mbuh Piye  
Carane Kudu  
Dadi. Mbuh Piye  
Carane Kudu Iso.”**

(Entah bagaimana caranya,  
pokoknya harus jadi.  
Entah bagaimana caranya,  
pokoknya harus bisa  
-Ade Fajr Ariav)

Kutipan di samping, pegangan hidup Ade Fajr Ariav (20 tahun), developer asli Ungaran, Jawa Tengah. Ia meraih 5 beasiswa belajar pemrograman di Academy. Ia bersyukur. Berkat tekad kuat dan beasiswa, ia bisa luwes menimba ilmu. Kini ia berbagi manfaat lewat mengajar. Juga menggarap aplikasi donor ASI untuk para Ibu dan buah hatinya.

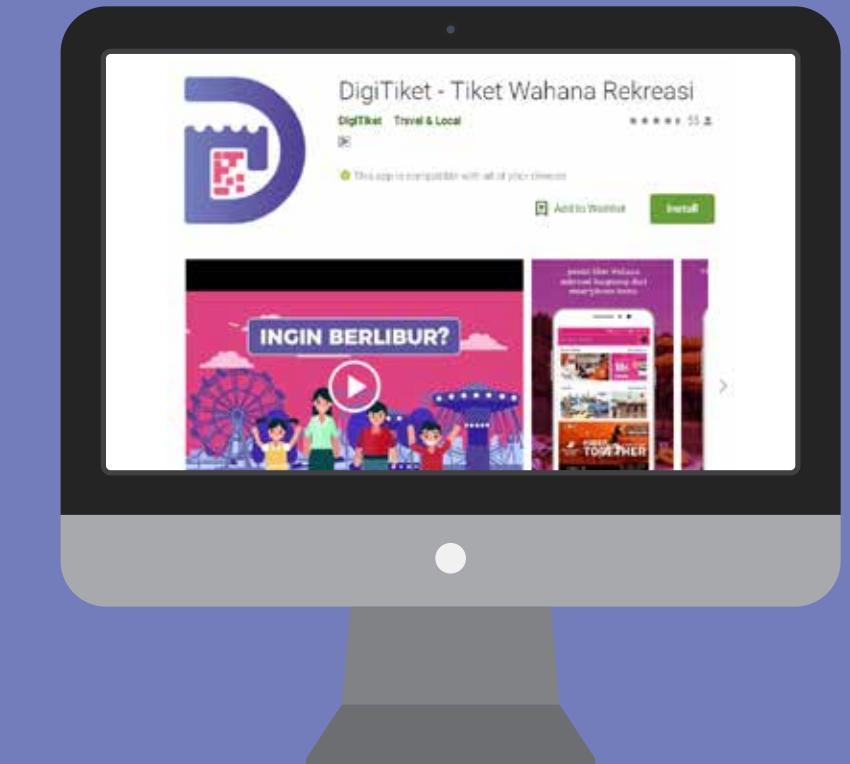
### Memulai dari Dasar: Paham Apa Passion-nya

Sejak SD ia sudah jago mengoperasikan Ms Office. Beranjak SMP, ia belajar HTML. Naik tingkat ke SMA ia bisa membuat aplikasi desktop dengan Visual Basic dan mengulik

Android. Singkat cerita, ia paham, dunia IT adalah passion dan taman bermainnya. Tak perlu pikir panjang, ia memutuskan kuliah di jurusan Teknik Informatika Universitas PGRI Semarang. Di kampus pula ia melihat seorang teman datang menenteng buku Menjadi Android Developer Expert (MADE).

### Seribu (1,000) Beasiswa Google 2018

Beasiswa pertama ia dapatkan dari program 1,000 Beasiswa dari Google untuk dosen dan mahasiswa 2018. Ia jadi bisa ikut kelas Menjadi Android Developer Expert tanpa mengeluarkan uang sepeser pun. Dalam 3 minggu, ia menyelesaikan kelas dengan baik.



### Aplikasinya Memenangkan Google Developer Challenge 2018

Dari semua minatnya, bakat menonjol cah Ungaran ini adalah Android mobile programming. Bersama teman-temannya dari SANDEC, ia mantap mengikuti Google Developer Challenge 2018. Aplikasi buatan mereka, DigiTiket, menjadi pemenang Challenge kategori “Sustainable Tourism.”



## Andrew Prasetyo Herka

Andrew Prasetyo (27 tahun). Lulusan kelas MADE, KADE, dan MPWA ini sempat bekerja 4 (empat) tahun bekerja sebagai Market Intelligence

dan Riset Data di sebuah perusahaan real estate, sebelum akhirnya pindah karir mengajukan permohonan resign dan pindah karir jadi programmer.

Keluar dari zona nyaman yang stabil dan menghasilkan, lulusan Teknik Industri BINUS ini memilih banting setir menjadi programmer dan meniti karir di sebuah startup yang baru 10 (Sepuluh) bulan berdiri.

### Tidak Ada Kata Terlambat: Pindah Karir Programmer

Tidak Ada Kata Terlambat: Pindah Karir Programmer – Pernahkah kalian merasa “gini gini aja?” Tidak maju di sebuah tempat karena kurang minat, bakat, atau minim sarana mengembangkan diri. Kalau tetap di situ, mentok. Tapi sayang kalau keluar. Pendapatan, pasti. Usia juga bukan fresh graduate lagi.

Memang, saat sudah kerja beberapa tahun, pindah karir biasanya jadi pilihan terakhir. Zona nyaman memang susah

dinggalkan. Keluar dari zona nyaman yang stabil dan menghasilkan, lulusan Teknik Industri BINUS ini memilih banting setir menjadi programmer dan meniti karir di sebuah startup yang baru 10 (Sepuluh) bulan berdiri. Buat Andrew, begitu sapanya, “Tidak ada kata terlambat.” Ia berujar “Lebih baik menua mengerjakan hal yang kita suka, dari pada menyesal belakangan.”

Programming, rupanya. Sempat belajar algoritma di bangku kuliah dulu, Andrew mengaku tak mendalaminya. Setelah lulus dan bekerja di sektor properti, baru ia memantapkan niat untuk belajar otodidak. Apa pasal? “Di pekerjaan dulu saya banyak berkuat di excel. Kok gini-gini aja ya, pikir saya.

Setelah saya belajar programming, beda banget. Dunia programming

itu luas banget. HTML, CSS, PHP, Database, Javascript, banyak sekali yang bisa dipelajari.” Berbekal googling, proyek pertama yang digarapnya adalah proyek sosial, yakni web programming untuk tempat ibadah yang ia ikuti. Berkat web tersebut, penyebaran dan komunikasi rencana kegiatan di komunitasnya jadi lebih mudah.

### Karir Programmer di Startup Baru

Saat ini Andrew bertanggung jawab sebagai Software Quality Assurance. Ia memastikan software berjalan sesuai dengan requirement product manager. Ia melakukan testing dan filtering pada pekerjaan 5 developer rekannya. Pria yang hobinya belajar ini berbagi kantor dengan belasan staf berusia belia. “Seru!”

### OK, ceritakan detail dong. Bagaimana rasanya kerja di startup?

“Beda ya sama di perusahaan besar. Atmosfer kerjanya bagus. Apalagi startup saya unik ya, bisa bantu user nemuin tempat-tempat trending di sekitar.



Andrew (kanan) bersama tim IT di komunitas tempat ibadah, rekan-rekan proyek pertama Andrew sebagai programmer. Bersama, mereka membuat website komunitas

Ya kedai UMKM, restoran franchise, taman hiburan. Mindahin (user engagement) dari online ke offline. Saya bersyukur saya terlibat dari nol di sini. Kami baru 10 bulan. Situsnya pun masih beta.”



Bersama teman-teman di startup alamat.com yang mempopulerkan tempat-tempat trending ke user, seperti restoran dan pusat aktivitas lainnya.

### Bahagia Nomor 1

Menutup pembicaraan kami, Andrew punya pesan untuk rekan-rekan sepertinya yang kadang galau menentukan karir. “Bahagia itu nomor satu. Karir itu



Aktif di 9 kelas Academy, Andrew terpilih mengikuti BEKRAF Developer Conference tahun lalu

harus bikin kita bahagia. Ini penting, karena karir itu kita kerjakan sampai tua.” Lalu saat memutuskan pilihan, ia percaya bahwa lingkungan yang positif itu penting. Kita perlu support dari orang-orang terdekat. Begitu yang ia rasakan saat berani memutuskan keluar dari zona nyamannya di perusahaan yang pertama. Keluarga dan kekasihnya sangat mendukung.

Menata karir programmer ke depan, Andrew menyimpan segudang harapan. Ia ingin belajar AI, Machine Learning, dan Blokchain. Ia mengaku sudah menuntaskan kelas Blockchain di Academy dan ingin terus belajar menguasai teknologi update lainnya. Dalam lima tahun, ia ingin memegang peran Chief Technical Officer sambil menyambi freelance programmer.



## Jessica Nathania



### Kenali Passion sedari Dini: Catatan Seorang Developer Android

“Perempuan dan laki-laki punya kesempatan sama untuk maju. Yang penting, kenali passion sedari dini,” tegas Jessica Nathania, developer asal Bandung. Prinsip hidup ini membantu Jen meraih beasiswa MADE, lulus dari jurusan pilihan, dan kini memulai karir engineer-nya. Simak cerita Jen berikut ini.

#### Suka Dunia Komputer Sejak SMP

Sedari SMP Jen -begitu sapaannya- kerap memandang kagum sang kakak yang kala itu sudah aktif belajar

programming. Ia kerap bergumam dalam hati kalau ia ingin seperti abangnya yang pandai. Bibit-bibit ketertarikan pada dunia programming pun bersemai dalam dirinya saat mengerjakan program kecil dengan Visual Basic di SMP.

Ditambah guru yang menyenangkan, Jen jadi asyik menggarap tugas hingga tuntas. “Padahal simpel banget, cuma munculin gambar. Tapi itu melepas penat dari mata pelajaran lainnya. Liat komputer, jadi seger,” kenangnya sambil tersenyum.



#### Optimisme tentang Perempuan di Dunia Programming

“Perempuan dan laki-laki punya kesempatan sama untuk maju. Yang penting, kenali passion sedari dini,” ungkapnya lugas. Ia bahagia orang tuanya memberi kebebasan padanya dalam memilih jalan minat dan bakat. Jadi ia bisa mengikuti kata

hatinya untuk belajar programming sejak SMP dan tentunya bertanggung jawab pada pilihannya itu. “Kalau kita emang suka sama suatu bidang, tekuni aja. Kalau bisa, lebih awal lebih baik. Jadi skill kita lebih advanced,” ucapnya.



## Erwin

### Peraih Beasiswa Google Lulusan Kelas MADE dari Batam

Nama saya Erwin mahasiswa Politeknik Negeri Batam angkatan 2014. Saya berkesempatan mendapatkan beasiswa Google kelas MADE batch 4 dan saat ini telah bekerja di PT. Inforsys Indonesia, Batam, sebagai Android Developer. Semoga tulisan ini bisa memberikan sedikit inspirasi bagi teman-teman yang sedang menuntaskan kelas Menjadi Android Developer Expert ataupun teman-teman yang ingin belajar android.

Saya dibesarkan di pinggiran Kota Batam. Jauh dari teknologi canggih. Sangat minim akses pengetahuan tentang komputer. Sejak diterima di Politeknik Negeri Batam saya mulai giat belajar mengenai komputer. Awalnya saya membuat sebuah aplikasi sederhana menggunakan bahasa C dan ternyata

berhasil. Sejak itulah saya senang sekali dan jatuh hati dengan dunia pemrograman. Mulailah saya cari-cari referensi di internet dan ikut seminar.

Saya tertarik dengan Android ketika menghadiri Event bersama Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Maret 2018 lalu. Dalam event tersebut saya belajar banyak hal tentang android. Tak lupa saya mendaftar beasiswa Bekraf untuk kelas belajar Membuat Android untuk Pemula. Saya pun diterima. Tak disangka ilmu yang didapat, mengantarkan saya pada tawaran pekerjaan sebagai freelancer di salah satu perusahaan di Batam. Selain itu saya pun diminta mengajarkan dasar-dasar android pada teman-teman kampus. Ini membantu memudahkan mereka mengerjakan Tugas Akhir.



Kini dua bulan setelah rampung saya mulai refleksi diri. Kenapa ya saya bisa menyelesaikan semua submission di kelas MADE? Padahal waktu itu baru sebagian modul yang pernah saya temui/aplikasikan di tempat kerja. Jawabannya, mungkin karena saya mencoba fokus

📍 Kota Batam, Kepulauan Riau

mengerjakan tugas dan menyelesaikan setiap potongan backlog sesuai dengan timeline yang saya tetapkan sendiri. Tanpa fokus, mudah sekali untuk bilang "bosan," pergi, dan mengiyakan ajakan teman untuk main game. Memang ya, godaan itu, berat dan ada di mana-mana. Kita mesti FOKUS kalau ingin berhasil.

Sampai di titik ini dengan lulus dari kelas MADE saya justru merasa semakin terpacu untuk mengembangkan diri. Semakin haus dengan learning curve yang baru. Semakin merasa masih banyak PR yang harus saya pelajari. Semua demi mencapai impian saya, yaitu membangun software house sendiri. Kini saya pun sedang mengembangkan aplikasi "Okurity" (on-progress). Doakan ya teman-teman.

Sekian kisah saya. Semoga perjalanan ini terus berlanjut dan jadi cerita inspiratif bagi orang lain.



## Muhammad Ghifari Yusuf

### Pemuda SMK 17 tahun Lulusan Kelas MADE - KADE dan Mimpinya

Semangat anak SMK satu ini, memang jempolan. Di usia 17 tahun Muhammad Ghifari Yusuf sudah mengantongi sertifikat lulus kelas MADE dan KADE. Dalam beberapa kesempatan, anak pesantren ini juga mengajar Android untuk para guru SMK. Kok bisa? Apa mimpi programmer belia ini? Simak kisahnya.

#### Cita-cita Jadi Seorang Developer

Sehari-harinya, Ghifari -begitu ia disapa- bersekolah di SMK IDN di Jonggol, Bogor. Tinggal di boarding school membuat kegiatannya sehari-hari, terjadwal rutin. Rutin dimulai dari pukul 4 pagi dengan menghafal Quran. Pukul 7.30 ia mulai sekolah hingga pukul 15.00. Dilanjut istirahat dan menunaikan shalat. Setelahnya, ia kembali belajar hingga waktu tidur tiba.

Sejak SMP pemuda ini akrab dengan software Photoshop. Ia mendesain untuk memenuhi permintaan teman-temannya demi keperluan sekolah. Dari situ, ia menyadari minatnya ada pada dunia IT hingga memutuskan "Saya ingin fokus belajar hanya pada hal-hal yang sesuai passion saya, yaitu jadi seorang developer" ujarnya.



Saat ditanya "Apa cita-citamu?" ia lantang menjawab "Jadi progammer yang handal!"

Demi cita-citanya ini, ia memilih belajar di SMK yang khusus mengajarkan IT. Ia jadi fokus belajar Programming, salah satu hal yang menurutnya menarik dan menantang untuk dipelajari.

Saat ini Ghifari duduk di tingkat 3 dan telah menyelesaikan semua materi belajar tentang programming. Karena status dan kesibukannya sebagai pelajar, memang Ghifari belum punya pengalaman profesional bekerja di perusahaan. Namun untuk kerja praktik, ia sempat diterima magang di GITS Indonesia, sebuah software house di Bandung. "Lewat magang, saya ada gambaran seperti apa kerja programmer itu. Meskipun sulit, banyak ilmu yang dapat saya ambil, jadi lebih semangat jadi programmer," ucap pemuda asal Purwakarta ini, optimis.



## Angga Pratama

### Developer Lulusan Tercepat ini Berawal dari Sebuah Game

Lima tahun lalu pemuda yang suka fitness ini gemar main Flappy Bird. Menurutnya game tersebut "simpel tapi mind-blowing." Rupanya di saat ia sibuk mengerjakan skripsi sambil



nge-game, ia mengaku menemukan pencerahan dalam jalan hidupnya. Alih-alih jadi ahli biologi, ia kepincut ingin jadi programmer.

Game ternyata menjadi representasi sederhana dari suatu hal yang baru saja ia yakini. Ia percaya bahwa dalam dunia IT, aplikasi simpel yang dibuat dengan baik bisa memberi manfaat luas bagi masyarakat.

Angga tetap menuntaskan kuliahnya dengan cemerlang, sembari cari-cari info tentang cara membuat game. Youtube andalannya. Ia belajar ngoding dari nol. Selepas kuliah, ia belajar otodidak. Penghasilan, tetap ia dapat. Ia menjadi guru bimbel dan mengajar privat.

Cukup sulit baginya di awal. Ia tak berjejaring dengan komunitas. Tidak juga punya teman tempat berbagi. Meski demikian, jadi juga akhirnya game pertama, Spaceship Racer, yang diunggah di akun playstore-nya. "Meski game-nya biasa aja, ini karya favorit saya. Saya mengerjakannya dari nggak tau ngoding sama sekali," ujarnya bangga.

### Developer Lulusan Tercepat kelas Kotlin



Hadir yang dijanjikan Angga untuk pemecah rekor kelas KADE baru nantinya.



### Developer Lulusan Tercepat ini Dipercaya Bekerja di Sebuah Software House

Teman lamanya kemudian mengetahui minat dan bakat barunya. Ia pun ditawari bekerja di sebuah perusahaan multinasional di bidang software consulting, marketing dan digital experience. Ia bertugas sebagai engineer. "Engineer tanpa background engineering!" katanya terkekeh. Latar belakang pendidikan yang nyeleneh bukan jadi hambatan. Manajemen perusahaan justru melihat kekurangannya sebagai kelebihan. Dua tahun terakhir ia belajar ngoding Java dan OOP di kantornya. Menurutnya kini belajar bahasa pemrograman apapun "mudah-mudah saja."

### Developer Lulusan Tercepat ini Menjadi Fasilitator GDK dengan Cara yang Unik

Sejak mendaftar sebagai member, ia telah mengikuti beberapa kelas Academy, termasuk Menjadi Game Developer di Unity dan Menjadi Android Developer Expert (MADE). Ada cerita unik ketika hendak mengikuti program Google Developer Kejar 2018 "Kotlin on Android." Ia mendaftar sebagai Fasilitator tapi ditolak karena belum menyelesaikan kelas Kotlin Android Developer Expert (KADE). Untungnya, ia mendaftar juga sebagai Peserta dan terpilih. Merasa tidak puas ingin naik kelas, ia pun membuat target luar biasa. Ia bertekad lulus Kotlin dalam waktu 3 hari! Tujuannya, supaya status Peserta-nya naik level jadi Fasilitator.

Tidak tercapai, memang. Tapi tetap rekor yang ia telah torehkan, cukup mencengangkan: 5 hari saja. Normalnya kelas ini tuntas dalam waktu belajar 40 hari. Bagaimana perjuangannya? Ia mengaku mengerjakan kelas tersebut seharian penuh. Saat ia terbebas dari tugas kantor. Dalam sehari "Cuma tidur 2 – 4 jam," akunya. (Yang ini jangan ditiru ya gaes) Mission accomplished. Awalnya Peserta, kini Angga dinobatkan sebagai Fasilitator. Wow! "Seneng banget lah," tuturnya bersemangat.



## Aming Anjas Asmara

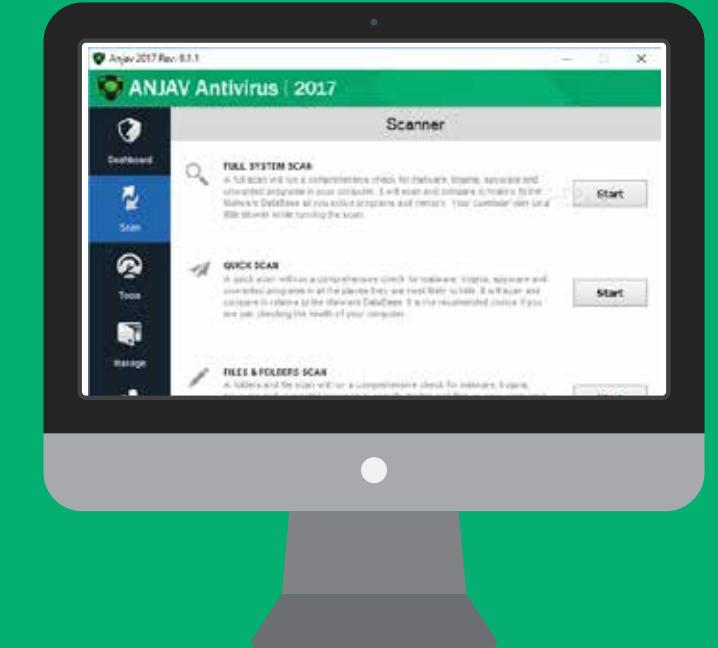


### Antivirus “ANJAV” dari Papua

Pengguna PC kerap meradang karena serangan malware di PC. Seperti yang dialami Aming Anjas Asmara saat dia masih duduk di SMKN Sentani, Jayapura, dulu. Komputer fasilitas sekolah sering terkena virus. “Dari situ saya coba cari tahu apa virusnya, bagaimana virus itu dibuat, sehingga jadi antivirus,” ujar pemuda yang hobi main game ini. Itu sebabnya ia belajar menggunakan aplikasi visual basic untuk membuat antivirus ini secara otodidak. Selama setahun pria 21 tahun ini rajin menggarap sebuah antivirus yang belakangan dinamakan “ANJAV.” Sekarang program ini sudah diunduh lebih dari 8.400 kali.

Keunggulan tersebut membawa ANJAV keluar sebagai pemenang “Made in Papua.” Di BDD di Jayapura bulan Mei 2018 lalu, Aming berkesempatan menunjukkan hasil karyanya kepada khalayak, termasuk pers setempat, dalam sebuah stand pameran. ANJAV tergolong ringan dengan ukuran berkas hanya 6.5 MB. Interface-nya user-friendly. Tampilannya pun simpel. Untuk memindai komputer, terdapat 3 pilihan, yakni full system scan, quick scan, dan files and folders scan.

Untuk memindai PC, pengguna ANJAV bisa memilih 1 dari 3 pilihan tersedia, yakni full system scan, quick scan, atau files and folders scan.



ANJAV Antivirus adalah salah satu aplikasi antivirus alternatif buatan anak bangsa indonesia yang ditujukan untuk mendeteksi dan menghapus berbagai variant file virus, trojan, worm dan program malware lainnya.

Selain itu, aplikasi ini juga mempunyai built-in tools untuk membantu removal virus/malware secara manual. ANJAV antivirus merupakan antivirus local dengan menggunakan visual basic. Saat ini sudah lebih dari 8000 download.

“Saat ini saya tengah menggarap update programnya,” ujar mahasiswa semester 7 Teknik Informatika STIMIK Sepuluh November Jayapura ini. Selama ini memang ANJAV dibangun dengan one man show alias semua ia kerjakan sendirian. “Tapi ke depannya saya ingin

membentuk tim untuk pengembangan lebih lanjut” tambahnya. PC-mu bermasalah dengan virus dan malware? Klik di tautan ini untuk membaca detail dan mengunduh ANJAV <https://www.softpedia.com/get/Antivirus/ANJAV-Antivirus-2013.shtml>



## Danviero Yuzwan Pratama

Android Expert yang Berkarya hingga ke India

Dari sekian banyak lulusan Kelas Menjadi Android Developer Expert, salah satunya, Danviero Yuzwan, menapaki karirnya di luar negeri. Lulusan Batch I ini baru diterima magang oleh Go-Jek di India, start up unicorn lokal yang berencana meluaskan sayapnya ke 4 negara ASEAN. Insinyur teknik Elektro lulusan Untirta Banten ini tak tanggung-tanggung, sudah 4 x menang Challenge

dan 11 x lulus kelas akademi. Passionnya memang menjadi seorang programmer. Ia percaya bahwa menjadi android developer bisa membawa dampak positif meningkatkan kualitas hidup manusia. Prestasinya ini membuatnya menjadi salah seorang reviewer di Academy. Lebih dari 1,000 aplikasi telah ia review, termasuk aplikasi hasil karya peserta kelas MADE.



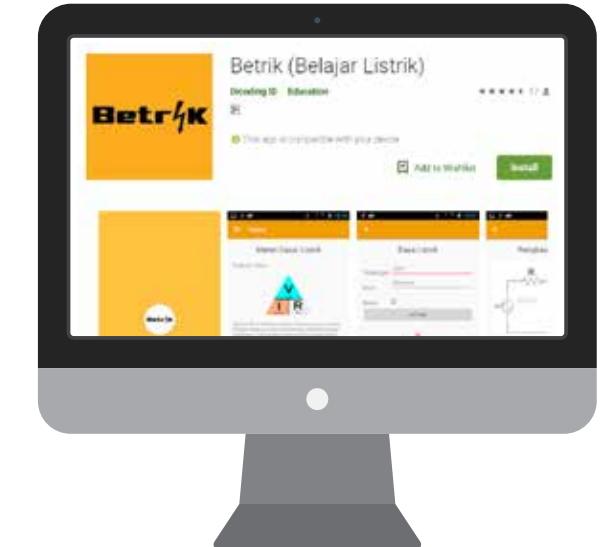
### Pemenang Challenge: Aplikasi Bertema Kesehatan

Melalui aplikasi Daycal <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dev.izcax.diabeticnote> Tahun 2017 lalu Yuzwan memenangkan Challenge Indonesia Next Apps 4.0 – Samsung SDK Challenge. Aplikasi ini berguna untuk mengontrol glukosa darah dan pembakaran kalori, untuk kemudian merekamnya dalam gawaimu.



### Pemenang Challenge: Aplikasi Bertema Gaya Hidup

Aplikasi Wonit <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.izx.wonitapp> memenangkan Challenge DBS Live More Society: Developer Challenge 2. Aplikasi ini berguna untuk menemukan tempat kuliner



### Pemenang Challenge: Aplikasi Bertema Pendidikan

Aplikasi Betrik (Belajar Listrik) ini berguna untuk menyemangati kamu belajar kelistrikan. Isinya membantumu memahami soal-soal dasar kelistrikan. Terdapat penjelasan rumus singkat dan problem solving berbentuk visual. Aplikasi ini memenangkan Challenge Memenangkan Challenge "Indosat Ooredoo Wireless Innovation Contest." Dapat diunduh di <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dev.izcax.betrik>



Yo'el Pieter  
Sumihar

Peraih Beasiswa Google Dosen  
Universitas Kristen Immanuel,  
Yogya Fasilitas Google Developers  
Kejar 2018 Batch 1

## Lika Liku Membangkitkan Gairah Belajar Mahasiswa: a Story by Yoel Pieter Sumihar

### Masalah Kekinian di Kalangan Mahasiswa: Kecanduan Game

Mahasiswa kecanduan game. Inilah tantangan yang kerap ditemui Yoel Pieter Sumihar, dosen Universitas Kristen Immanuel, Yogyakarta. Dalam beberapa kesempatan mahasiswanya sampai bolos kuliah karena malamnya begadang main game. "Teman-teman (dosen) di kampus lain juga mengeluhkan hal yang sama, Mbak," ujarnya muram.

Banyak studi yang menelaah dampak kecanduan game. WHO menyebutkan bahwa pada level tertentu, asyik bermain game bisa menjurus pada internet gaming disorder (IGD), yakni kelainan yang disebabkan perilaku kecanduan (IDC, 2018). Psikolog ahli dapat mendiagnosanya lewat metode khusus.

Adakah di antara teman-teman yang punya sobat atau bahkan pengalaman pribadi serupa?

Biasanya ada perubahan dalam diri yang bersangkutan (pecandu game-red). Misalnya kelengketan (attachment) sosial berkurang; suasana hati (mood) yang tak menentu; stress; dan -yang paling sering- gangguan tidur. Hal tersebut juga diamati Pak Pieter dalam diri sebagian mahasiswanya. "Nggak ada gairah untuk belajar," ucapnya.

### Bertemu Sosok-sosok Hebat di Google Developer Kejar

Tak cukup sampai di situ. Dosen muda ini juga ingin sekali menghidupkan kembali komunitas Android di Ukim. "Saat ini itulah semangat saya. Saya ingin mahasiswa saya lebih berkembang dalam komunitas," ungkapnya.

Motivasi tersebut membawanya terpilih sebagai fasilitator program Google Developer Kejar Batch 1.

WOW, selamat pak, asuhan Bapak bertambah 16 orang! Kini beliau membimbing para peserta Kejar (Kelompok Belajar) menyelesaikan kelas Kotlin Android Developer Expert.

Dalam program Train the Trainer para Fasilitator bulan lalu di Jakarta ia bertemu sosok-sosok hebat yang menginspirasi. Salah satunya adalah pembicara asal Semarang yang

mundur bekerja dari sebuah unicorn demi -salah satunya- mengembangkan komunitas developer di kotanya.

Dalam hatinya ia juga ingin mahasiswanya turut hadir dalam ruang-ruang diskusi ini, mendengarkan

celotehan, dan merasakan letup semangat para expert di dunia IT. Ia berhasrat mendengar mahasiswanya bercerita tentang proyeksi karir dan masa depan dengan semangat yang berapi-api.



Pak Pieter di acara Train the Trainer di Google Head Office Jakarta, Agustus 2018 lalu



Sebagian besar para Fasilitator terpilih pada Google Developer Kejar 2018 Batch I



## Wahyu Muhammad Rizqi

### Putra Daerah yang Bercita-cita Membangun Komunitas Game Developer Tasikmalaya

Wahyu Muhamad Rizqi, 22 tahun, developer asal Tasikmalaya, Jawa Barat bercita-cita membangun game developer di kotanya. Sebelumnya, lulusan kelas Menjadi Game Developer Expert ini telah mendirikan komunitas serupa di kampusnya, Universitas Siliwangi.

Ia yakin di Tasik banyak juga game developer dengan skill yang tak kalah bersaing dengan sesama game developer di kota-kota besar. "Namun hingga sekarang belum ada wadahnya," tutur pria yang telah mengikuti 11 kelas Academy ini.



### Menyalurkan Hobi Berkompetisi lewat Challenge

"Saya emang seneng kompetisi. Jadi ada motivasi lebih untuk berkarya," serunya. Memang, lewat Challenge, developer bisa menjajal kemampuannya dan bersaing menciptakan karya terbaik yang menjawab kebutuhan user. Hak cipta produk, tetap pada developer.

Dengan ini, developer bisa mendapat dukungan lebih lanjut dari mitra, yakni pemerintah atau perusahaan. Dalam Challenge berskala nasional "Digital Challenge 2017," yang diadakan Kemenkominfo dan Ericsson, Tim Rock Solid lolos sebagai finalis. Challenge ini merupakan ajang kompetisi pembuatan aplikasi digital menyambut Asian Games 2018. Meski belum beruntung, Wahyu senang bisa diundang ke Jakarta dan bertemu banyak developer hebat. "Sekalian ngajak teman-temen jalan-jalan di kota Jakarta," imbuhnya polos.

### Senang kalau Teman-temannya Berhasil

Pernah dengar ungkapan, "Seneng kalau orang lain susah, dan susah kalau orang lain seneng?" Nah, Wahyu itu kebalikannya. Ia senang melihat teman-teman developer-nya berhasil.



Wahyu ini sosok yang ceriwis. Ia juga cerewet memotivasi teman-temannya untuk terus mengembangkan diri dalam dunia IT. Dia yang pertama kali gembira saat tahu teman-temannya meraih milestone. Beberapa di antaranya terpilih dalam seleksi beasiswa.

### Mau Bangkit Menghasilkan Game yang Hits

Di Rock Solid, Wahyu dan tim telah menelurkan game "Youfoe." Pria yang sejak kelas 3 SMP-nya ini suka dengan dunia IT ini bilang kalau Youfoe itu, game in-house favoritnya. "Meski favorit, downloadnya baru sedikit. Belum dapat produk yang laku!" katanya terkekeh. Ke depannya, Rock Solid akan lebih jeli meriset pasar sebelum membuat game. Itulah pelajaran yang ia ambil, ujarnya. Wahyu melihat bahwa kini game berkembang ke arah tipe game santai pengisi waktu luang di mana pemain bisa "pagede-gedean skor." Alias bersaing ketat dalam perolehan skor.

Saat ditanya apa manfaat kelas MGDE bagi karir dan citacitanya sekarang, ia bertutur "Banyak. Kalau dari segi materi game, isinya lengkap. Ada materi dasar hingga lanjutan. Saya

mendapatkan panduan selengkap ini. Penggunaan Bahasa Indonesia juga sangat memudahkannya dalam memahami materi. Apalagi sekarang ada materi Virtual Reality," tambahnya.

### Kolaborasi adalah Koentji

Wahyu percaya dengan kekuatan kolaborasi dan bergerak bersama. Dengan bergerak bersama komunitas, ia dan teman-teman bisa saling berbagi pengetahuan. Wahyu telah mempraktikannya. Setelah redeem rewards, biasanya ia akan menggunakan peranti IT yang ia dapatkan sebagai bahan demo workshop untuk teman-temannya. Keren kan?

Mahasiswa yang minta didoakan segera lulus ini pun sedang gemar belajar digital marketing. Tujuannya untuk membantu anak-anak pesantren di kota kelahirannya, Ciamis, Jawa Barat, dalam memasarkan produk-produk hasil karya para santri. Untuk rekan-rekan developer, Wahyu ingin menitip pesan. Teruslah berinovasi. Ikuti teknologi terkini. Jangan menyerah. Kalau kita mau, pasti ada jalan. "Intinya bukan bisa atau nggak, tapi mau atau nggak!" tutupnya berapi-api.



## Muh Isfhani Ghiath

Sambut Muh Isfhani Ghiath, alias Ipang dari Sungguminasa, Sulawesi Selatan. Baru-baru ini mahasiswa penerima Beasiswa Google FDP ini terpilih dari sekian banyak peserta program untuk hadir di Google I/O 2019 juga loh.

### Apa kesibukan kamu saat ini?

Halo saat ini saya baru saja lulus dari program studi Teknik Informatika di STT Nurul Fikri, dan sekarang bekerja sebagai full time Software Engineer Android di Tokopedia. Dapat beasiswa Google tahun lalu, apa pengaruhnya buat kamu? Beasiswa dari Google merubah pola pikir saya menjadi "Android Developer" seutuhnya yang lebih baik.

Banyak tantangan dan hal baru yang saya pelajari selama mengerjakan kelas yang diberikan. Serta, berkat review dan bantuan dari para reviewer, saya jadi bisa meningkatkan kualitas penulisan kode saya. Tentu sangat berpengaruh dalam keseharian saya sebagai Software Engineer. Saya jadi bisa menerapkan ilmu seperti menjaga dan merawat kode, best practices, dsb. yang didapat dari beasiswa Google tersebut.

## Mahasiswa Penerima Beasiswa Google FDP ini Diundang Hadir di Google I/O

### Bagaimana ceritanya kamu dapat pergi ke Google I/O ?

Dimulai sejak saya berkomunitas pada tahun 2014. Saya sudah mulai aktif berkomunitas di Community Program nya Google, salah satunya GDG chapter Depok dan Jakarta. Awalnya peserta, lalu jadi organizer, hingga lanjut jadi pembicara. Tak hanya GDG, saya pun aktif sebagai IAK Fasilitators dari 2015 hingga 2018, dari awalnya tingkat fasilitator pemula hingga mahir.

Lalu, pada tahun 2017, Google membuka Community Program baru khusus untuk mahasiswa, yaitu DSC untuk pertama kali nya di Indonesia. Saya coba untuk mendaftarkan diri dan alhamdulillah diamanahkan jadi DSC Lead chapter 2017 hingga 2019.

Acara Google I/O merupakan salah satu mimpi terbesar saya sejak 2014 (pertama kalinya hadir I/O Extended di Jakarta). Tiap tahun saya hanya bisa nonton secara live atau ikut I/O extended, dan hanya bisa bermimpi dan membayangkan untuk bisa hadiri acaranya secara langsung.

Nah, sewaktu di DSC, saya kaget ketika ada pemberitahuan bahwa beberapa dari DSC Lead berkesempatan untuk terbang ke Mountain View untuk menghadiri Google I/O secara fully funded. Tanpa menya-nyiakan waktu, saya mencoba mendaftarkan. Namun dengan kurangnya persiapan dan terburu-buru, ketika pengumuman keberangkatan tiba, saya masih belum kesempatan untuk berangkat ke acara Google I/O (2018). Rasanya terpukul dan menyalahkan diri sendiri karena tidak maksimal.

Tapi seiring waktu, saya mencoba ikhlas dan fokus menjalankan program DSC di kampus. Tiap minggu, tiap bulan, hingga tahunan, saya mencoba mengadakan event DSC di kampus saya. Sebelum masa kepengurusan DSC berakhir di 2019, ternyata dari pihak Google membuka kesempatan kembali ke DSC Lead untuk berangkat ke Mountain View. Dari pelajaran tahun lalu, di tahun ini saya mencoba untuk mempersiapkan semaksimal mungkin. Saya pun mengisi form registration sebaik mungkin.

Alhamdulillah wa syukurillah, saya diberikan rejeki untuk bisa berangkat ke US untuk mewujudkan mimpi selama ini. Dan ternyata, DSC Lead yang masif melakukan kegiatan di kampusnya, memiliki kesempatan yang lebih besar untuk terpilih berangkat ke Mountain View. Usaha tidak mengkhianati hasil ya!

Tak hanya itu, saya memanfaatkan momentum tersebut untuk menjangkau lebih banyak relasi di sana. Dari ketemu dengan VP Google, Head of Google Community, teman-teman Udacity, teman-teman penggiat



komunitas, hingga teman-teman Software Engineers dari Tech Company lainnya. Saya betul-betul banyak mendapatkan insight yang positif dari mereka, serta ilmu baru.



## Thoriqul Azis

### Bekal Membuat Aplikasi dengan Flutter, Developer ini Ingin Membawa Orang Tuanya ke Tanah Suci

Thoriqul Azis (19 thn), pemuda asli Sukabumi. Serius menekuni programming, ia bercita-cita bikin software house sendiri. Di lingkungan keluarganya profesi ini cukup asing. Tak satupun famili bersentuhan, apalagi mencari nafkah di dunia komputer. Namun demikian sang ayah pembuat-pedagang tempe dan ibunya yang berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga, selalu mendukung Thoriq. Usahanya terbayar. Apik membuat aplikasi dengan flutter, ia memenangkan "Challenge: Create Beautiful Apps Using Flutter 2019." Sosok kalem bersahaja ini mengalahkan begitu banyak peserta lainnya yang karyanya tak kalah apik. Seperti apa cerita Thoriq? Mari kita simak!

### Jadi Programmer dengan Dukungan Keluarga

Selepas lulus dari SMKN 2 Negeri Sukabumi jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, Thoriq sempat beberapa lama membantu usaha ayahnya membuat tempe. "Yah bantu-bantu," ujar Thariq. Tapi ayahnya paham bahwa minat dan bakat anaknya bukan di sini. "Kamu jangan bantu bapak bikin tempe. Udah sana kerja atau kuliah aja, nanti Bapak bantu

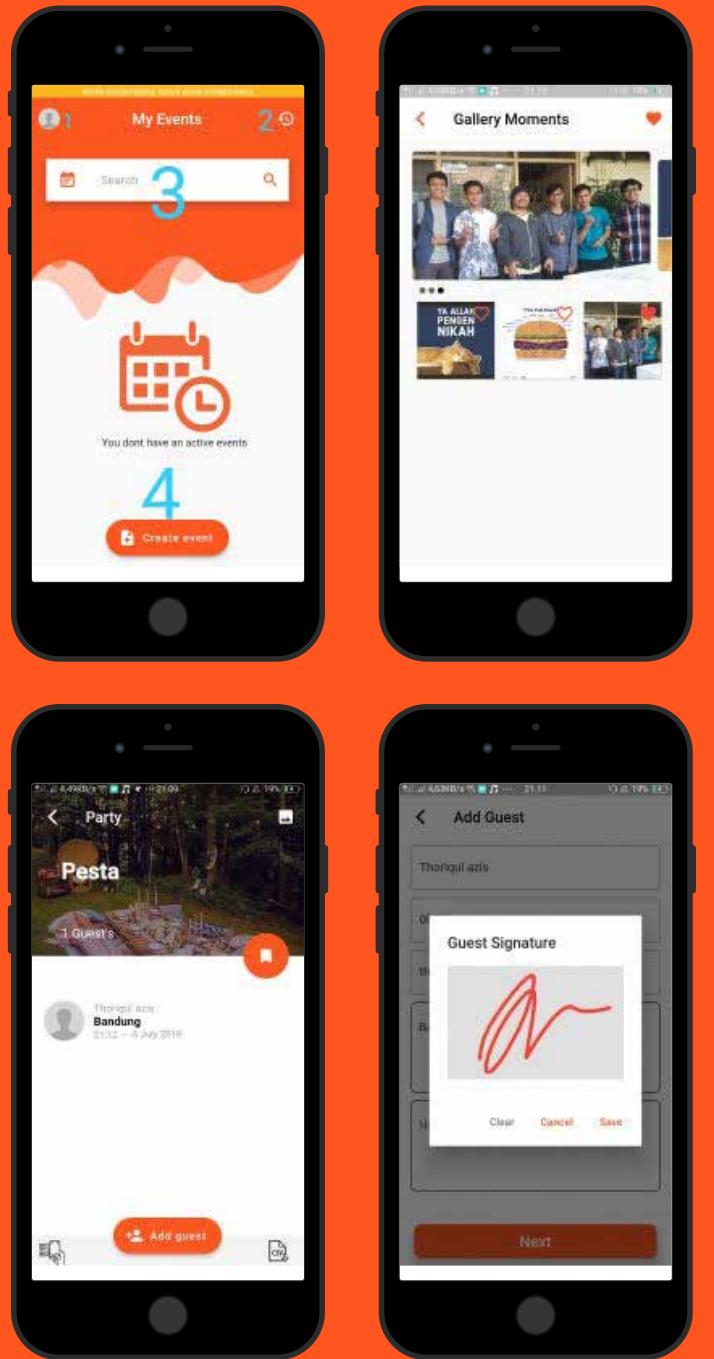
biayanya," ujar sang ayah meyakinkan. Restu bersambut dari ibu dan adiknya juga yang kini masih duduk di bangku SMP. Bekal support dari keluarga, Thoriq pindah ke Bandung untuk bekerja di sebuah software house PT Jerbee Indonesia hingga sekarang.

### Suka Membuat Aplikasi dengan Flutter

Beralih nasib jadi anak kos yang tinggal sendirian, Thoriq menghabiskan waktunya dengan produktif. "Kebetulan saya ini kurang suka game. Hobi saya ya ngoding, ngulik programming. Kenapa? Ya tekad saya ingin jadi pembuat, bukan cuma penikmat. Suatu kebanggan buat saya kalau karya saya bisa bermanfaat buat orang banyak."

Selepas ngantor, Thoriq menyempatkan waktunya untuk ngoding. Iseng-iseng ia membuat aplikasi sederhana untuk teman-temannya di kantor, namanya "Aplikasi Nitip Jajan." Dengan aplikasi ini, teman-temannya bisa menitip dan dititipi beli jajanan sembari pergi keluar kantor. Keisengan berfaedah Thoriq pun berlanjut saat ia mengetahui ada Challenge: Create Beautiful Apps Using Flutter. Ia memang sedang gemar belajar tentang Flutter secara otodidak.

### Champion, Challenge 2019 Create Beautiful Apps Using Flutter



Ada beberapa alasan yang membuatnya jatuh hati dengan flutter. "Flutter itu lebih enak dibanding ngoding native langsung. Ngoding pakai flutter, lebih cepat. Layoutnya itu gampang kalau mau dibikin. Kodingannya simpel. Dan tentunya flutter bakal jadi mobile multiplatform untuk developer di masa depan."

### Seperti apa Aplikasi Flutter Buatan Thariq: Digital Guest Book?

Thariq membuat Digital Guest Book, sebuah aplikasi yang memudahkan user untuk mengelola event/kegiatannya. Beberapa keunggulannya:

- Kita bisa berperan sebagai pengelola event (wedding organizer, misalnya) ataupun sebagai pengunjung event lain yang terdaftar di aplikasi ini
- Kita bisa menggunakan ID berupa QR code
- Kalau kita mengunjungi sebuah event yang terdaftar, kita bisa share moment itu ke pemilik event
- Sebagai pengelola event, kita bisa menambahkan pengunjung secara otomatis.
- Semua data yang masuk, ter-update secara real time dan sinkron.

Dengan Flutter, hanya perlu 10 hari untuk membuat aplikasi ini. Ketika keluar pengumuman bahwa ia keluar sebagai pemenang, Thoriq sempat tak percaya. "Mungkin saya menang karena doa orang tua. Seneng banget. Hadiah 1.500 Points-nya langsung saya tuker jadi kelas KADE." kenangnya. Pengalaman ini mengingatkan pesan guru SMK-nya yang terngiang hingga sekarang: ""Kalau kamu rajin belajar (pemrograman), kamu pasti akan mudah cari kerja."



## Untung Subagyo

### Dari Kebumen ke San Francisco: Motivasi Seorang Dosen Fasilitator Google Developer Kejar 2018

Dari Kebumen ke San Francisco: Motivasi Seorang Dosen Fasilitator Google Developer Kejar 2018 – Bapak Untung Subagyo berasal dari Kebumen, Jawa Tengah. Kota yang terletak di selatan Jawa menghadap Samudra Hindia ini terkenal sebagai penghasil sapi buntut unggul nasional.

Di sana Pak Untung kerap diminta membantu Pemda dalam manajemen sistem informasi terkait pendataan kartu ternak serta pelaporan kegiatan peternak. Dalam wawancara kami, ia berseloroh “Baru tahu ya Mbak kalau sapi punya KTP?” ujarnya terkekeh. Hehe tau aja, Pak..



### Peraih Beasiswa google dosen STMIK El Rahma, Yogyakarta Fasilitator Google Developers Kejar 2018 Batch 1

Dengan tanggung jawab di Dinas Pertanian tersebut, ia banyak berinteraksi dengan para peternak di Kebumen. Dari pengamatannya, banyak di antara peternak sapi yang kesulitan modal untuk mengembangkan pembibitan anak sapi. Tak heran salah satu mimpiya adalah membangun aplikasi yang menghubungkan investor di

kota dengan para peternak kecil di desa. Oleh karena itu, sebagai salah satu proyek kuliah pasca sarjananya di Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta, Pak Untung pun berencana membuat semacam peternakan online. “Inspirasi saya tentang e-farming ini datang dari beberapa model aplikasi kekinian,” ujarnya semangat.



### Inspirasi Menjadi Dosen

Bicara tentang inspirasi, lelaki yang tumbuh besar di keluarga pedagang ini, bahagia akan hikmah yang didapatnya menjalankan tiga peran sekaligus – dosen, pelajar, dan programmer langganan Pemda. Yup, setahun terakhir Pak Untung diminta mengajar mata kuliah pemrograman di STMIK El Rahma, Yogyakarta, yang mencakup pemrograman jaringan, pemrograman mobile, jaringan komputer dan teknologi berbasis data.

Sibukkah? Tentu saja. Namun justru ia merasa dengan padatnya kesibukan, ia jadi bisa lebih menghargai dan memanfaatkan waktu. Dalam seminggu setidaknya

beliau sekali wara-wiri Kebumen – Yogyakarta. Kebumen tempat keluarganya tinggal. Sementara Yogyakarta yang berjarak 100 km dari Kebumen adalah tempatnya mengajar dan belajar.

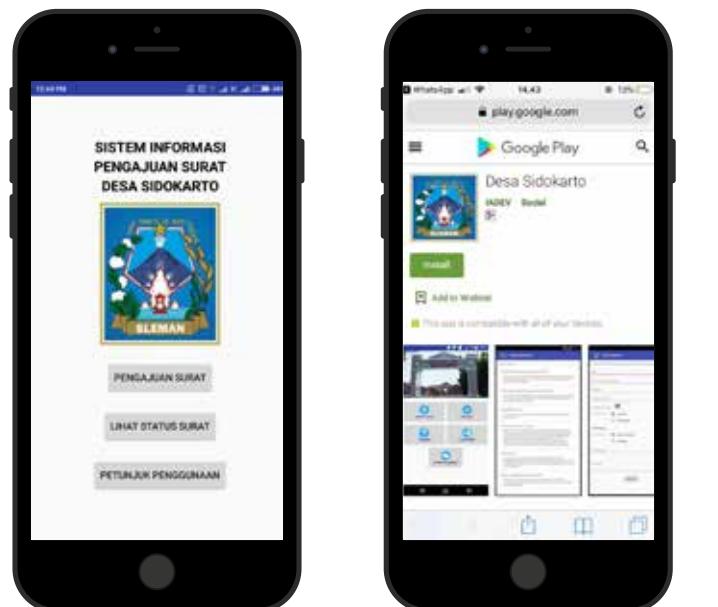
Yang ia rasakan justru keinginan yang menggebu-gebu untuk meng-upgrade ilmu pemrograman yang ia miliki. “Dulu saya ngajar seadanya,” tuturnya jujur. Sempat ia mengambil kelas offline di sebuah lembaga pelatihan, namun dirinya tetap merasa kurang. Beliau ingin sekali lebih maksimal mengembangkan talenta ke-45 mahasiswa S1 asuhannya.



## Erma Susanti

### Motivasi Anak Didik agar Suka Ngoding

Malang melintang mengajar 13 mata kuliah sejak 2012, perempuan tangguh ini punya satu prinsip. "Yang paling penting sih, mahasiswa jaman now harus selalu dimotivasi biar suka ngoding." Bagaimana caranya? Menciptakan suasana menyenangkan di kelas itu, perlu! Dengan suasana yang fun, para mahasiswa jadi lebih mudah memahami.



### Menyajikan materi yang update

IT merupakan salah satu bidang yang berkembang cepat dan pesat. Mau tak mau dosen harus mengembangkan diri. Meluangkan waktu ekstra untuk berdiskusi dengan mahasiswa. Saat jam kuliah usai Ibu Erma tak lekas beranjak meninggalkan kelas. Justru pada waktu ekstra seperti ini banyak mahasiswa S1 dan D3-nya yang datang bertanya-tanya tentang materi. Durasi kelas yang singkat tak memungkinkan dosen tetap prodi Teknik Informatika ini untuk menyampaikan materi sedetail mungkin.

### Dosen Harus Gemar Mengembangkan Diri

Ibu Erma menempuh jenjang S1 di Teknik Informatika IST AKPRIND dan S2 di Ilmu Komputer UGM. Matanya berbinar-binar saat bicara tentang passion-nya mengembangkan diri. She falls for it. Mengapa? Tak lain agar bisa menularkan ilmu baru ke anak-anak didiknya. Saat ini di almamaternya, Institut Sains & Teknologi (IST) AKPRIND Yogyakarta, beliau mengampu/mengajar mata kuliah Pemrograman Mobile, Keamanan Sistem Komputer, Pemrograman Berorientasi Objek, dan Pemrograman Web.

### Dosen yang Giat Mengembangkan Diri demi Anak Didik

Itulah mengapa pengembangan diri di bidang pemrograman, sangat bermanfaat baginya mengajar. Ibu Erma aktif mencari kesempatan untuk ikut pelatihan, atau tepatnya sertifikasi keahlian.

Sebutlah Kompeten Programmer, BNSP (2017); Menjadi Android Developer Expert (MADE), dan Kotlin Android Developer Expert, dan Membangun Progressive Web Apps. Semuanya ia tuntaskan dengan baik. See? Kita pun bisa sedikit-sedikit meraih apa yang kita inginkan kalau kita sungguh-sungguh menginginkannya.

### Manfaatnya buat Anak Didik

Sebelum ikut kelas MADE dan KADE, beliau mengaku cukup kesulitan mencari materi Android yang sesuai dengan kebutuhan industri. Bagaimana kini? "Kini dengan kelas MADE KADE, saya terbantu dalam pengayaan materi mata kuliah Pemrograman Mobile.

Ulasan materi yang jelas dan contoh-contoh codelab yang ada sangat membantu saya dalam memperkaya materi dan contoh-contoh studi kasus aplikasi sesuai pokok bahasan untuk mengajar. Ini tentu meningkatkan kepercayaan diri dan performa saya dalam mengajar mata kuliah Pemrograman Mobile."

Ibu Erma mengaku respon mahasiswanya sangat baik dan semakin antusias untuk belajar. Terutama untuk mereka yang memang berminat ke pengembangan aplikasi Mobile. Di akhir kuliah Pemrograman Mobile semester ganjil 2018/2019 kemarin, beliau juga sempat mengadakan

acara Showcase untuk Project Akhir Pemrograman Mobile. Di dalam tim, para mahasiswa mengerjakan proyek Android untuk dipresentasikan. Meski aplikasinya masih sederhana, Ibu Erma mengaku bangga. Proyek-proyek yang mereka buat, cukup menarik. Ada aplikasi make up artist online, jual beli tanaman, aplikasi sampah masyarakat, laundry online, aplikasi cari kos, aplikasi simaksi pendaki gunung, aplikasi voting pemilihan ketua himpunan, dan masih banyak lagi.

Untuk mata kuliah Pemrograman Mobile sendiri di IST AKPRIND, beliau memang lebih banyak mengadopsi dari kelas MADE. Pasalnya karena masih menggunakan bahasa pemrograman Java.

Untuk meningkatkan skill mahasiswa pula, selain pada jam kuliah, beliau biasanya membuat acara free course on friday. Ini ditujukan untuk mahasiswa yang sulit memahami materi dan untuk mahasiswa yang berminat ke pengembangan aplikasi mobile. Selain pengembangan aplikasi mobile Android menggunakan Java, ia juga menyisipkan materi Kotlin dan PWA. Mahasiswa cukup antusias. Banyak yang ikut acara ini.

Selain itu, Ibu Erma membimbing mahasiswa komunitas DSC (Developer Student Club) untuk membuat kegiatan-kegiatan semacam Kejar (Kelompok Belajar) lokal di kampus IST AKPRIND. Beberapa anak DSC juga dapat beasiswa MADE juga, jadi mereka manfaatkan materinya untuk pelatihan. "Katanya sih, materinya mudah dipahami." ujarnya. Terima kasih Ibu, sudah berbagi.



## Sugiarto Cokrowibowo



### Materi Kelas MADE Menjawab Kebutuhan Industri

Dikampus sudah ada kurikulum standar yang digunakan sebagai materi. Namun Sugiarto mengaku sulit kalau hanya mengandalkan kurikulum untuk mengajar. Apa pasal? Kebutuhan industri digital berkembang sangat cepat. Alhasil, kerap timbul kesenjangan antara kurikulum dengan kebutuhan industri. "Pelatihan yang saya dapatkan (di kelas MADE) membantu menutup gap itu," ungkap pria kelahiran Palopo 32 tahun silam.

### Mengajar untuk Mengabdi

Sugiarto menekuni coding sejak jenjang pendidikan S2-nya di Teknik Informatika. Sebelumnya, S1-nya di jurusan Ilmu Matematika. Ke depan, ia ingin mendalami Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan, bidang yang menurutnya jadi kunci masa depan.

### Dosen Peraih Beasiswa Google: Mengajar Android untuk Mengabdi

Soal passion, kecintaannya pada mengajar tak terbatas di dinding kampus saja. Sugiarto juga mengajar anak SMK dalam bentuk pengabdian masyarakat Tahun lalu pria yang besar di Polewali Mandar, Sulawesi Barat ini mengikuti Indonesia Android Kejar (IAK), sebuah program pelatihan yang diadakan Google. Ia berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak-anak kuliah dan SMK di Majene belajar dasar-dasar pemrograman Android.

Melanjutkan pengabdiannya, tahun ini ia ingin kembali mengikuti program Google Developers Kejar 2018 sebagai fasilitator. Dengan program ini, fasilitator dan peserta belajar mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan Kotlin sebagai bahasa pemrograman kelas satu. Mereka yang terpilih akan mendapatkan beasiswa untuk belajar di kelas Kotlin Android Developer Expert di Academy.

### Kurang Fasilitas Tak Menyurutkan Semangat Belajar

Di kampus ia membawakan mata kuliah pemrograman mobile dan pemrograman berorientasi objek ke total 150 orang mahasiswanya. Sugiarto kerap mengajak mereka untuk bergabung dalam komunitas. Bapak dosen ini memang mengelola komunitas lokal di Majene bernama Indonesia Code Camp dan Digital

Technopreneurship. Selain itu, pria yang hobi main game ini juga mendorong anak didiknya aktif sebagai member. "Bahagia," katanya, saat salah seorang mahasiswanya diterima beasiswa Android Google sepertinya.

Ia mengaku bahwa di daerah, tantangan terbesarnya adalah fasilitas perangkat keras. "Meski demikian, semangat anak-anak untuk belajar sangat besar!" serunya.

### Harapan untuk Anak Didik

Saat ditanya harapan ke depan, matanya menerawang jauh. Sembari tersenyum, ia berucap "Saya maunya sarjana tidak hanya menggenggam ijazah kelulusan. Tapi juga sertifikasi profesional, seperti surat keterangan pendamping ijazah."

Sugiarto memang sangat paham pentingnya keseimbangan antara teori dan keterampilan praktis. Lulusan IT tak cukup hanya mengandalkan teori semata. Dunia nyata (industri) itu berbeda. Menurutnya mahasiswa perlu memperbanyak latihan praktik layaknya profesional.

Untuk apa? Tak lain ia ingin agar semua anak didiknya sukses berkarya setinggi-tingginya. Salam hormat kami, Pak Sugiarto.



## Tesya Nur Intan

### Developer Muda Berbakat



Lupakan imajinasi kita akan sosok developer yang melulu nerd dan laki-laki. Kini banyak sosok developer perempuan yang hadir memajukan ekosistem developer Indonesia. Muda, produktif, dan berbakat. Tesya Nurintan salah satunya.

Tesya Nurintan adalah lulusan perempuan pertama Kelas Menjadi Android Developer Expert. Gadis yang kini berkuliah di UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta. Setelah hadir roadshow di kampusnya September 2015, ia sering mengikuti event yang kami selenggarakan.

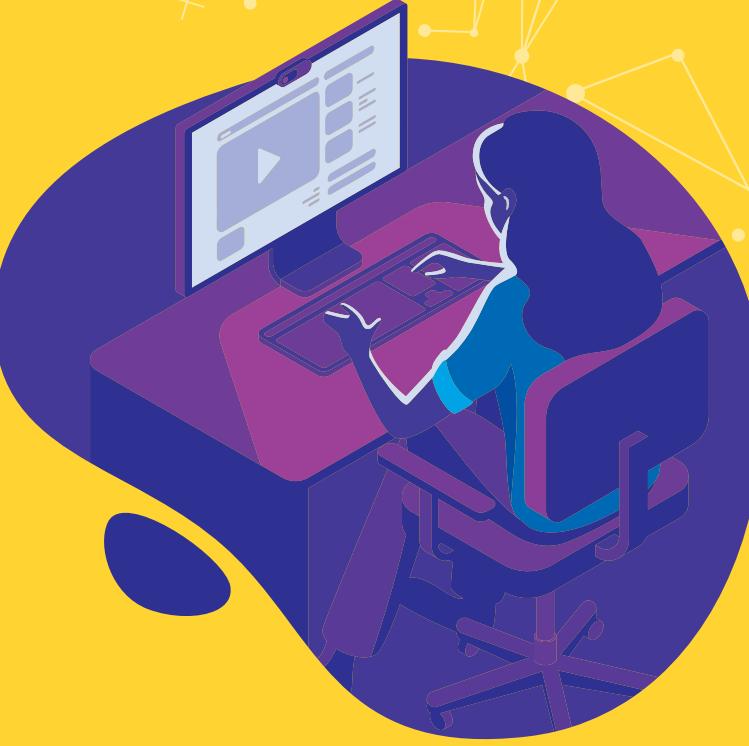
Seperti dituturkan dalam videonya, kelas Academy pertama yang ia ambil adalah "Membuat Aplikasi Android untuk Pemula." Pengalaman itu membuatnya serius menekuni dunia android, sejalan dengan cita-citanya menjadi seorang programmer.

Meski orang tua awalnya melarangnya mengambil jurusan Tehnik Informatika, Tesya tak bergeming. Ia ingin membuktikan pada ayah bunda bahwa passionnya bisa mengantarnya jadi orang yang bermanfaat.

Gigih berusaha, Tesya mengambil kelas Menjadi Android Developer Expert. Saat ditanya apa bagian terfavoritnya di kelas MADE, ia berseru, "Bedah kode. Setiap project akan di-review oleh expert yang menjawab setiap pertanyaan kita." Ia pun lulus kurang dari 90 hari.

Leader dari Google Developers Student Club chapter Yogyakarta ini cukup sibuk. Selain menjadi asdos, ia juga berkecimpung sebagai asisten riset di Dirakit, komunitas berbasis web yang memiliki misi untuk memajukan dunia Internet of Things di Indonesia.

Salah satu prestasi Tesya adalah menjadi seorang di antara peserta terbaik Program Pendidikan Lenovo tahun 2016. Produk aplikasinya memberi solusi bagi petani sawit yang kerap kesulitan mendapatkan pupuk dari distributor, terinspirasi kisah petani di



kampung halamannya, Palembang. Lewat usahanya, Tesya membuktikan tak ada hambatan dalam berprestasi. Perempuan juga handal menggeluti dunia programming yang memerlukan fokus dan self-discipline yang tinggi.



## Robby Akbar

### Anak SMK jadi Android Developer Expert

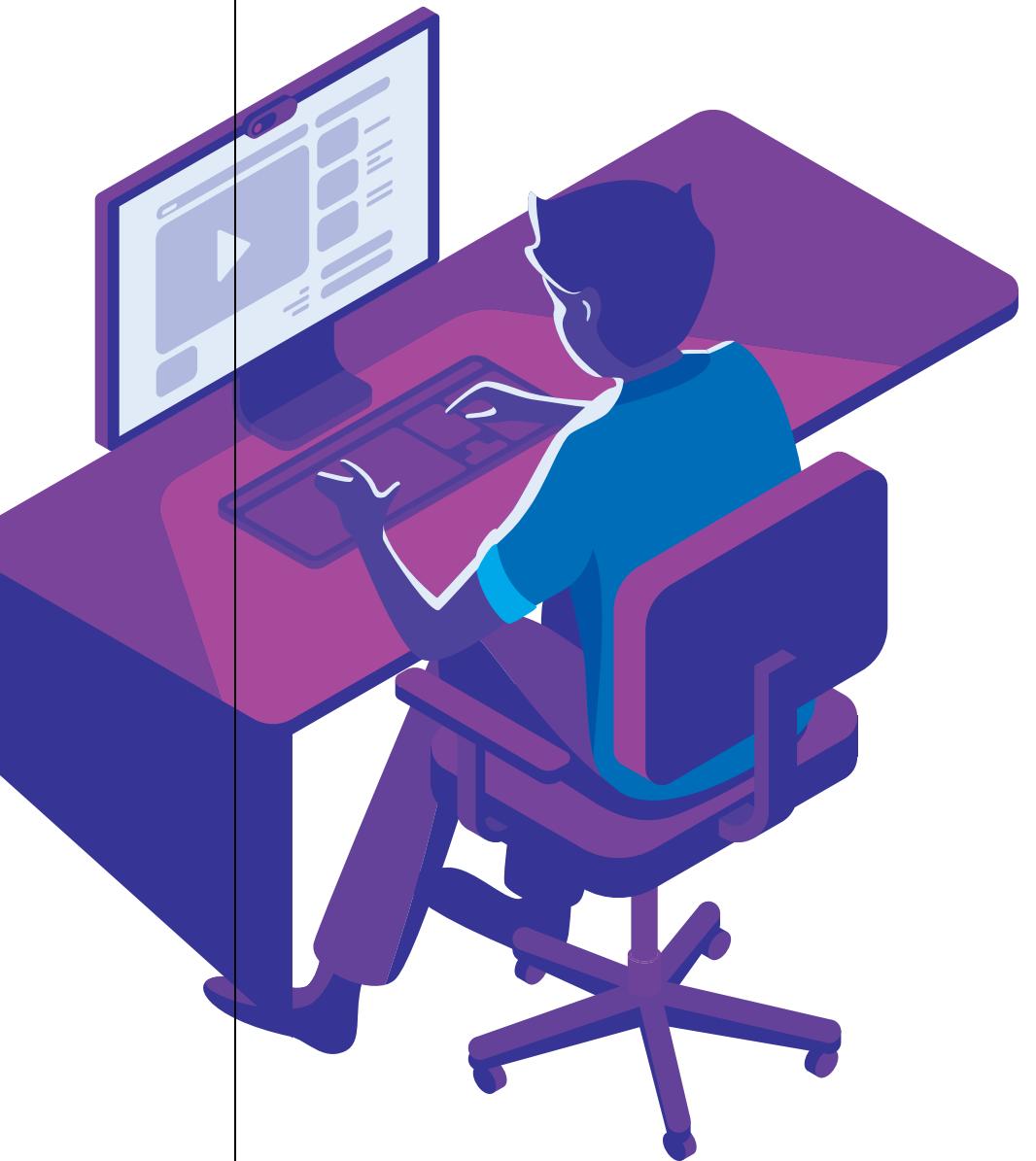
#### Developer Muda Berbakat

Yang pertama adalah Ian Rachman Dana, siswa berprestasi asal SMK Taruna Bhakti Depok. Melalui video singkatnya, lulusan termuda ini cerita tentang kesukaannya dengan komputer sejak kecil dan ketertarikannya ngoding sejak SMP.

Ia mengambil kelas MADE saat duduk di bangku kelas XI SMK. "Kelas MADE tidak hanya memberikan ilmu dan penjelasan lengkap, tapi juga mengasah logika saya," ujarnya.

Karena rajin ikut challenge, Ian pun menjuarai kompetisi SMK Tangkas Teknologi Challenge, dan Samsung Indonesia Next Apps Challenge 4.0.

Kaya pengalaman di usia belia, Ian diundang hadir BEKRAF Developer Day di Bali 2017 lalu untuk berbagi pengalaman.



Selain Ian, ada pula Robby Akbar asal SMKN 1 Cikarang Barat, Bekasi. Seperti Ian, Lulusan batch III ini berhasil lulus Kelas MADE dengan mulus "Nggak nyangka!" seru Robby.

"Awalnya saya pikir saya pasti mengalami hambatan materi sana sini. Ternyata, materi di kelas MADE ini sangat tersusun dengan baik. Tim pun selalu tanggap menjelaskan jika masih ada kekeliruan yang saya alami. Sehingga dari setiap poin yang diajarkan dapat diterima siswa dengan mudah. Saya pun bisa lulus dengan mulus."

Di usia muda belia, Ian dan Robby sudah membuktikan kalau usia bukanlah hambatan untuk berusaha. Siapapun bisa ikut Kelas MADE dan mengatasi serunya tantangan 90 hari bersama tim mentor dan expert reviewer kami.



DIREKTORAT FASILITASI INFRASTRUKTUR TIK  
DEPUTI INFRASTRUKTUR  
BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF

