

Program IndonesiaUp (ID.UP)2018 merupakan wadah kompetisi untuk mencari/menyaring produk dan inisiatif yang memiliki solusi kreatif dan mandiri di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan ini merupakan upaya Kementerian Kominfo untuk mempersiapkan wakil Indonesia yang akan berkompetisi dalam ajang ASEAN ICT Awards (AICTA) 2018 yang diselenggarakan di Indonesia pada bulan Desember 2018, sehingga membutuhkan lebih banyak karya TIK berkualitas dalam ajang program prestisius yang digagas menteri telekomunikasi negara-negara anggota ASEAN tersebut.

Berikut secara lengkap 6 (enam) karya yang ditetapkan oleh Tim Juri (ID.UP) 2018 menjadi pemenang untuk setiap kategori yaitu:

| No. | Kategori | Nama Organisasi/Perusahaan/ Domisili | Nama Produk | Keterangan |
|-----|-----------------------------------|--|--|--|
| 1. | Public Sector | Pemerintah Kabupaten Banyuasin, Sumatra Selatan. | E-Voting Berbasis SITANDI (Sistem Tandatangan Digital) | Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Secara e-Voting Berbasis SITANDI (Sistem Tandatangan Digital) pada Form Plano C1 |
| 2. | Private Sector | Aruna Indonesia Jakarta | Fisheries E-Commerce | Platform transaksi jual beli produk-produk hasil laut dan perikanan yang mempertemukan pembeli hasil laut dalam jumlah besar dengan kelompok-kelompok nelayan yang tersebar di desa-desa pesisir Indonesia |
| 3. | Corporate Social Responsibilities | EduBraille Surabaya | Edubraille, Media belajar interaktif untuk tunanetra | Media pembelajaran yang dirancang untuk dapat membantu penyandang tunanetra belajar dengan cara yang menyenangkan. |

| | | | | |
|----|--------------------------|--|--|--|
| 4. | Digital Content | Universitas Amikom Yogyakarta – PT. Mataram Surya Visi Sinema (MSV Sinema) | November 10 th (Battle of Surabaya) | Film yang menceritakan petualangan Musa, remaja tukang semir sepatu yang menjadi kurir bagi perjuangan pejuang arek arek Suroboyo dan TKR dalam peristiwa pertempuran dahsyat 10 Nopember 1945 di Surabaya |
| 5. | Startup Company | Kepul / Medan | Kepul (Aplikasi Jual Sampah) | Aplikasi mobile dengan menawarkan jasa pembelian sampah daur ulang melalui driver Kepul yang bekerja pada perusahaan. |
| 6. | Research and Development | PT. Global Data Inspirasi / Yogyakarta | Semantic (Social and Online Media Analytics) | Aplikasi yang mengimplementasikan konsep Data Driven Decision Making, dengan mengumpulkan data dari media sosial dan online untuk kemudian dilakukan analisa menggunakan model machine learning sehingga dapat memberikan hasil deteksi intoleransi, ekstrimisme atau radikalisme terhadap personal ataupun analisa terhadap sebuah isu dan topik di masyarakat. |

Disamping 6 (enam) karya yang menjadi pemenang dari setiap kategori, Tim Juri (ID.UP) 2018 juga merekomendasikan 12 (dua belas) karya/Finalis IndonesiaUP menjadi wakil dalam ajang AICTA 2018 yaitu:

| No. | Kategori | Nama Organisasi/Perusahaan/ Domisili | Nama Produk | Keterangan |
|-----|---------------|--------------------------------------|--------------------------------|--|
| 1. | Public Sector | .NGO /Bojonegoro | 1. Open Contracting Bojonegoro | |
| | | PT Bamboomedia Cipta Persada/ Bali | 2. Speed Dispo | Aplikasi yang bisa mempermudah pekerjaan Sekretaris pada setiap Kantor Dinas. Mempercepat proses Disposisi antar Pejabat secara mobile |

| | | | | |
|----|-----------------------------------|---|----------------------------------|--|
| 2. | Private Sector | Universitas AMIKOM Yogyakarta | 1. Fishgator | Platform Digital Agribisnis Perikanan Indonesia Yang Mengintegrasikan Internet of Things (IoT) Platform dengan Financial Technology dan E-Commerce |
| | | | 2. Botika | |
| 3. | Corporate Social Responsibilities | | 1. Gifood | |
| | | | 2. Temu | |
| 4. | Digital Content | Universitas Pertamina/ Jakarta | 1. Angklung Nusantara | Angklung Nusantara merupakan game yang menggunakan konsep adventure dan rythm. konsep adventure yang digambarkan oleh karakter pemuda yang menjelajahi indonesia untuk mempelajari lagu daerah dan dimainkan dengan angklung. konsep rythm diaplikasikan pada permainan lagu yang menggunakan moving tiles sebagai nada dan ketepatan waktu dalam menekan moving tiles tersebut. |
| | | Educa Studio/ Salatiga | 2. Riri (Cerita Anak Interaktif) | Cerita Anak Interaktif |
| 5. | Startup Company | UNIKOM CodeLabs/ Bandung | 1. Sellution | Sellution merupakan sebuah tools untuk marketing. Dengan beragam fitur nya, Sellution akan menjadi one stop solution yang dapat membantu menangani masalah-masalah mereka dalam penggunaan sosial media sebagai media marketing |
| | | PT Kreditumat Mulia Teknologi/Samarinda | 2. Krediumat | Kreditumat merupakan layanan keuangan berbasis teknologi (fintech) yang memberikan layanan investasi, penitipan dan jual-beli barang produktif secara kredit. saat ini kreditumat memilki lebih dari 500 user yang tersebar di berbagai kota besar di Indonesia. dengan adanya |

| | | | | |
|----|--------------------------|-------------------------------------|------------------------|--|
| 6. | Research and Development | Universitas Bina Nusantara, Jakarta | 1. Ureeka Parking Spot | Aplikasi berbasis Android dimana penggunanya dapat melihat kondisi tempat parkir secara real-time. Pada aplikasi ini pengguna dapat melihat denah parkir beserta dengan informasi setiap slot parkir, apakah kosong atau terisi. Pada lokasi parkir, Parking Spot memanfaatkan kamera dibanding sensor sehingga biaya yang dikeluarkan dapat diminimalisir. Artificial Intelligence juga digunakan untuk melakukan pendeteksian setiap slot parkir yang tertangkap oleh kamera |
| | | Venambak/ Jakarta | 2. Venambak | Aplikasi Petambak Udang |