

LIGA DIGITAL INDONESIA

Liga Aplikasi Mobile Nasional Yang
Diperingkatkan Berdasarkan Performa

Menuju
Kedaulatan
Industri TIK
Indonesia



Hosts



Organizing Committee



Supports



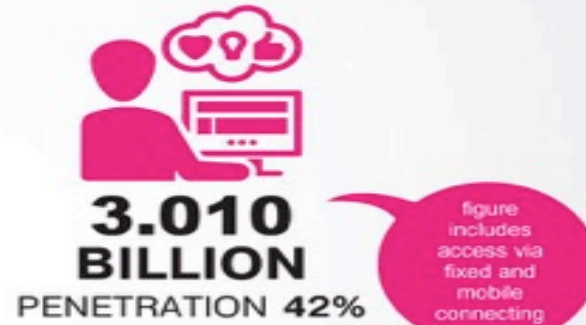
Snapshot

A SNAPSHOT OF THE WORLD'S KEY DIGITAL STATISTICAL INDICATORS

TOTAL POPULATION



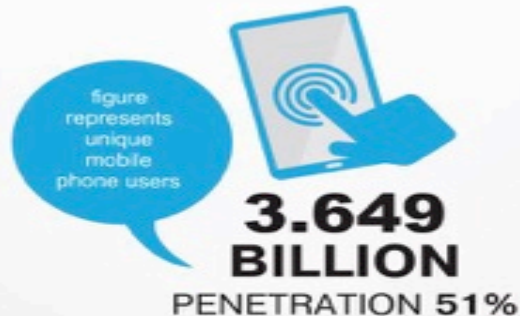
ACTIVE INTERNET USERS



ACTIVE SOCIAL MEDIA ACCOUNTS



UNIQUE MOBILE USERS



ACTIVE MOBILE SOCIAL ACCOUNTS



Mobile Internet

Mobile Subscription Indonesia



343 JUTA

Mobile Subscription
di Indonesia



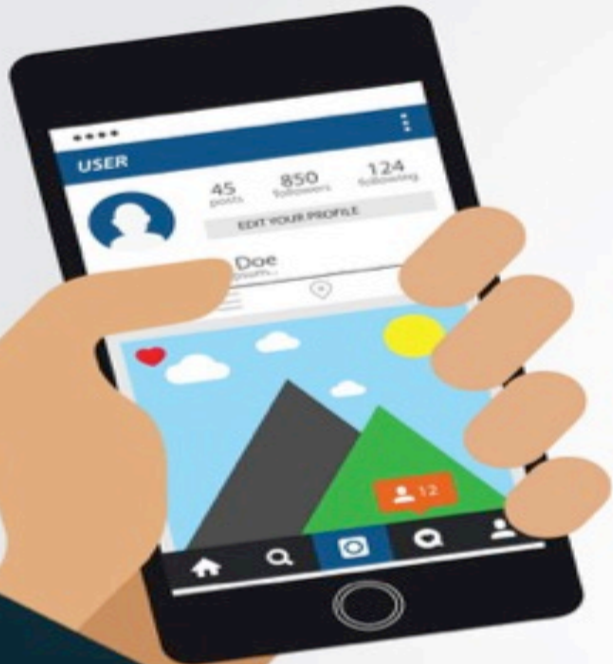
PERINGKAT #3

Setelah China dan
India, di Dunia



> 250 JUTA JIWA

Populasi Penduduk
Indonesia



Angka yang mengungguli jumlah penduduk Indonesia tersebut menunjukkan bahwa sebagian pengguna memiliki lebih dari satu perangkat.



Inisiatif Penyelenggaraan Liga Digital 2015 oleh (Kiri ke kanan):

Hari Sungkari – Sekjen MIKTI/BEKRAF, Henri Kashfy – Sekjen APJII, Rudiantara – Menteri kominfo, Jamalul Izza – Ketua Umum APJII, Sapto Anggoro – Klik Indonesia, M. Andy Zaky, Teknopreneur Indonesia

DESKRIPSI

- LIGA DIGITAL bertujuan mendorong pembangunan ekosistem TIK nasional yang unggul serta berdaya-saing tinggi. Dalam Liga Digital 2015 kali ini difokuskan pada sektor selular (mobile apps).
- LIGA DIGITAL merupakan liga aplikasi-aplikasi mobile lokal yang penilaiannya dilakukan berdasarkan performa nyata aplikasi di pasar selama setahun.
- LIGA DIGITAL diharapkan dapat memunculkan aplikasi-aplikasi lokal unggulan yang selanjutnya didorong agar dapat bersaing dengan aplikasi-aplikasi asing yang selama ini mendominasi pasar nasional. Sekaligus juga memperkuat keberadaan ekosistem digital nasional.
- LIGA DIGITAL akan memfasilitasi penyediaan platform (server dengan bandwidth tak terbatas secara gratis) bagi peserta, sehingga dapat membantu peserta di tahap awal masuk ke pasar.
- LIGA DIGITAL akan memfasilitasi pemenang dengan pemberian kesempatan memperoleh publikasi luas, investasi, inkubasi bisnis, hingga pre-install di smartphone lokal.
- LIGA DIGITAL akan dilaksanakan 2 kali dalam setahun setiap tahun.

SISTEM LIGA

LIGA DIGITAL dibagi dalam lima kategori:

- Permainan
 - Komunikasi/SosMed
 - Produktivitas
 - Edukasi
 - Lain-lain
- Setiap aplikasi dapat melakukan registrasi di waktu kapan pun di rentang pelaksanaan Liga, dengan memasukkan beberapa baris kode khusus ke dalam aplikasinya.
 - Registrasi dibuka pada tanggal 1 Agustus 2015 dan ditutup pada tanggal 30 November 2015.



Permainan



Komunikasi
/SosMed



Produktivitas



Edukasi

SISTEM LIGA

- Peringkat aplikasi di Liga akan tersusun secara otomatis dan real time, berdasarkan nilai Average DAU dan Average Time Usage.
- Jumlah pengunduh akan menjadi faktor tambahan dalam menghitung peringkat.
- Pemenang merupakan aplikasi peringkat pertama di tiap kategori.
- Setiap bulan akan dipilih Trending Apps, bagi aplikasi yang berada di peringkat pertama pada bulan tersebut.
- Penghargaan khusus akan diberikan kepada aplikasi yang paling sering menjadi Trending Apps, tetapi tidak menjadi Pemenang.

PERAN KAMPUS

Dalam ekosistem industri TIK Nasional, peran universitas adalah penting dalam pembangunan daya saing, karena menyediakan Sumber Daya Manusia yang unggul. Dalam Liga Digital Indonesia, peran kampus yang diharapkan adalah:

- Mendorong mahasiswa/i untuk menjadi peserta liga, dan memanfaatkan infrastruktur Liga Digital untuk mendapatkan fasilitas server serta publikasi untuk menambah basis pengguna.
- Mendampingi mahasiswanya dalam membangun aplikasi yang unggul serta bermanfaat
- Memfasilitasi mahasiswanya dalam mengembangkan produknya

Kampus-kampus yang bekerja sama dengan kegiatan Liga Digital akan mendapatkan

- Akreditasi sebagai pendukung kegiatan dan mencantumkan logonya dalam setiap materi kegiatan
- Akreditasi dalam siaran pers kegiatan dan publikasi sosial media
- Mendapatkan logo dalam buku Direktori Startup dan Direktori Aplikasi yang akan didistribusikan ke Kementerian-kementerian terkait serta asosiasi-asosiasi terkait.

HADIAH

- Pemenang akan memperoleh Trophy dan uang tunai sebesar Rp25 juta.
- Pemenang akan memperoleh ruang publikasi di media massa senilai Rp 100 juta.
- Pemenang akan berkesempatan pre-install aplikasi di smartphone lokal.
- Pemenang berkesempatan memperoleh investasi hingga sebesar Rp 2 milyar.
- 20 besar aplikasi akan mendapatkan inkubasi bisnis untuk mendukung pengembangan bisnisnya.

TIMELINE



PROMOSI



Roadshow
14 Kota/Lokasi



Iklan Media Elektronik



Kampanye
sosial media



Merchandise Liga
(T-Shirt, Sticker, dll)



Media Partner



Organization Partner
(diluar Host
dan Pendukung)



Buku Direktori
Aplikasi (Eksklusif)



Buletin Liga
(Monthly)



Awarding Ceremony -
Mobile Developers
Gatherings,

PENERBITAN

Di akhir Liga Digital akan diterbitkan dua buah direktori, Direktori Startup dan Direktori Aplikasi

- Direktori Startup berisikan data dan profil startup-startup lokal, mulai dari demografis hingga gambaran bisnisnya.
- Direktori Aplikasi berisikan data dan profil aplikasi-aplikasi lokal, mulai dari deskripsi, segmen pasar, hingga screenshot-nya.

Direktori akan didistribusikan ke instansi pemerintah terkait, asosiasi dan komunitas terkait, kampus dan SMK, serta media massa.

TERIMA KASIH

PENYELENGGARA



Sekretariat:

Teknopreneur Indonesia Jl. Raya Kebayoran Lama No 80B - 02- Jakarta 11540

Telp: 021-22530688 Fax: 021-53665013

info@ligadigital.id www.ligadigital.id