

UGM Juara 3 Gemastik 2018

Wednesday, 07 November 2018 WIB, Oleh: Ika



UGM berhasil meraih juara 3 dari Pagelaran Mahasiswa Nasional bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gemastik) 2018.


Dalam kompetisi yang berlangsung pada 1-3 November 2018 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) ini delegasi UGM yang tergabung dalam Komunitas Mahasiswa TIK (Komatik) berhasil membawa pulang 2 medali emas dan 1 medali perunggu.

Medali emas pertama diraih oleh tim Saemaul Undong dari kategori karya tulis ilmiah TIK. Beranggotakan Gita Prasulistiyono Putra (FEB) dan Ahmad Widardi (FMIPA) mereka mengajukan karya ilmiah berjudul Solusi Administrasi Kependudukan di Daerah 3T Melalui Sistem Penakita.

Berikutnya, medali emas kedua dipersembahkan oleh tim GC ID beranggotakan Fadhlan Hawali (FT), Donatus Yoga Pratama (Sekolah Vokasi), serta Nindi Kusuma Ningrum (FT) dari kategori pengembangan bisnis TIK. Mereka mengembangkan aplikasi OkeSayur sebagai Solusi Pemerataan Kesejahteraan Pedagang Pasar Tradisional.

Medali perunggu diraih tim Pezcube - PsyMate dari kategori desain pengalaman pengguna. Tim beranggotakan Kairania Qalbi (F.Psikologi), Ahmad Fauzi Wibowo (FMIPA), dan Tommy Wahyu Y (FMIPA).

"Perolehan 3 medali ini menempatkan UGM sebagai juara umum ke-3 dalam Gemastik 2018," jelas Kepala Subdirektorat Kreativitas Mahasiswa UGM, Suherman, S.Si., M.Sc., Ph.D., saat dihubungi Rabu (7/11).



Suherman mengatakan capaian tim UGM dalam Gemastik pada tahun ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan tahun sebelumnya. Pada tahun 2017 lalu, tim UGM belum berhasil mempersembahkan medali dalam ajang yang sama.

Diapun mengapresiasi 14 tim UGM yang mengikuti Gemastik 2018. Kerja keras yang dilakukan telah membuahkan hasil yang mampu membanggakan universitas.

“Semoga capaian ini bisa memotivasi tim Komatik UGM agar kedepan bisa menorehkan prestasi yang lebih baik lagi,” harapnya.

Gemastik merupakan kompetisi nasional tahunan di bidang TIK di bawah Kementrian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi. Pada tahun ke-11 ini diikuti 2.470 tim dari 132 perguruan tinggi di Indonesia. Gemastik mempertandingkan 11 kategori lomba yaitu Animasi; Desain Pengalaman Pengguna; Keamanan jaringan & Sistem Informasi; Pemrograman; Penambangan Data; Pengembangan Aplikasi Permainan; Pengembangan Bisnis TIK; Pengembangan Perangkat Lunak; Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT; Kota Cerdas; dan Karya Tulis Ilmiah TIK. (Humas UGM/Ika)

Berita Terkait

- [UGM Tuan Rumah GEMASTIK 8](#)
- [UGM Raih Dua Perunggu dalam Gemastik 2009](#)
- [UGM Juara 3 Gemastik 2018](#)
- [12 Tim UGM Siap Berkompetisi di Gemastik 2016](#)
- [UGM Juara Umum Kontes Robot Terbang Indonesia 2018](#)