

Dokumen	: Kliping Berita Universitas Dinamika
Media	: Website Undika - D'Media
Judul	: Mahasiswa Undika Ciptakan Aplikasi Mahaguru untuk Pelajar Kurang Mampu
Waktu	:



Mahasiswa Universitas Dinamika (Undika) atau STIKOM Surabaya menciptakan aplikasi bagi pelajar di pedesaan atau pelajar kurang mampu. Aplikasi yang diberi nama Mahaguru ini merupakan media kecerdasan buatan yang akan menemani pelajar untuk belajar secara fleksibel.

Inovasi yang dibuat dalam waktu dua bulan ini telah memenangkan lomba Juara 1 di acara *Information Technology Creative Competition (ITCC)* di Universitas Udayana Bali.

“Inovasi ini merupakan aplikasi kecerdasan buatan yang menjadi guru selama 24 jam. Sehingga pelajar bisa *chatting* atau bertanya tentang materi sekolah,” kata salah satu pembuat inovasi Mahasiswa S1 Sistem Informasi Undika, Nashir Jamali.

Hallo farisq

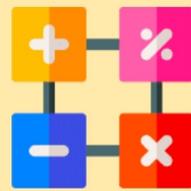
Pelajari materi yang ingin kamu kuasai



Mau belajar apa hari ini ?



Ilmu Pengetahuan Alam



Matematika



Ilmu Penge Sosial

Tanya materi pelajaran



Yuk mengobrol dengan Mahaguru

Mainkan game dan dapatkan pointnya




Beranda


Materi


Kelasmn


Profil



Inovasi ini dibuat oleh tiga mahasiswa S1 Sistem Informasi, yakni Nashir Jamali, Faris Risqilail, dan Sebastianus Sembara.

Nashir menyampaikan inovasi ini dibuat karena selama masa pandemi Covid-19 ini model belajar hampir seluruhnya dialihkan ke media daring. Perubahan model belajar ini memunculkan masalah baru pada pelajar yang kurang mampu atau di pelosok yang harus menggunakan kuota yang cukup besar untuk belajar.

“Selain itu, kami terinspirasi Pak Mendikbud Nadiem yang mengatakan seharusnya kita bisa belajar dengan gratis dan mudah. Jadi kami menyediakan aplikasi *chatting* untuk belajar secara gratis,” kata dia.

Ia menjelaskan, pelajar tidak perlu menghabiskan banyak kuota untuk melakukan *chatting* pada Aplikasi Mahaguru. Pelajar bisa langsung menanyakan segala materi yang ingin diketahuinya.

Hingga saat ini aplikasi ini hanya bisa diunduh melalui *link* yang dibagikan, kata dia, selanjutnya akan melakukan pengembangan dan memasukan ke *Playstore*. Hal tersebut bertujuan agar seluruh pelajar di Indonesia bisa mengakses aplikasi tersebut.

“Pelajar juga bisa belajar secara gratis melalui *chatting*,” kata mahasiswa semester 7 ini.

Atas inovasi dan meraih juara 1 dalam lomba tersebut, Universitas Dinamika memberikan penghargaan berupa SSKM dan uang tunai sebesar Rp. 7 juta. Penghargaan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk terus berinovasi.