



# Pengalaman Pertama Mengikuti Lomba Koding

Nilai karakter **serviam** = persatuan dan kesatuan  
Oleh = Elaine\_95\_21

**"Berapa banyak kita mendengar tentang sebuah kegagalan, tetapi kegagalan bukanlah alasan untuk mencoba pertama kali, karena kesuksesan datang dari kemauan untuk memulai dan mencoba."**

**—Daniel Satywawan**

Pada bulan Desember 2023, teman seangkatan saya, Sheva dan Cleo mengajak saya untuk menjadi team mate mereka dalam mengikuti lomba koding yang diadakan oleh Organisasi Youth In Stem. Saat itu, kami sedang mencari kegiatan untuk menambah pengalaman baru di bidang Koding. Koding adalah menulis sekumpulan kode sesuai aturan penulisan (syntax) tertentu dari bahasa pemrograman yang digunakan. Sebelumnya, saya sama sekali belum pernah mengikuti lomba koding, apalagi mengikuti lomba-lomba koding. Awalnya, kami sangat tidak berani saat melihat iklan lomba koding tersebut dan lumayan pesimis saat kami sudah mendaftarkan diri kami ke dalam lomba tersebut. "Lomba koding? Kok susah banget kayaknya? Mana yang lomba pada udah kuliah semua? Emang kita bisa ngelawan mereka semua? Belum tentu menang juga..." pikir kami. Lomba koding yang membutuhkan pengalaman yang cukup tinggi serta penelitian akan krisis pendidikan yang terjadi secara global. Namun, setelah dipikir-pikir, kapan lagi kita bisa mengembangkan ide-ide kita, terutama ide-ide yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan sesama? Lomba ini memberikan kita kesempatan untuk menekuni kemampuan kita dalam bidang teknologi, sekaligus memberikan pendidikan dan edukasi baru mengenai koding untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan era-digital di dunia yang sudah berubah secara 180 derajat.

Menurut kami, bagian tersulit dalam proses membuat webnya merupakan tahapan penentuan ide. Dunia ini tentunya memiliki krisis pendidikan di setiap negaranya. Setelah proses diskusi yang lumayan lama, kami akhirnya menyimpulkan ide kami bersama-sama. Kami memilih untuk membuat suatu web yang tidak hanya membantu negara Indonesia tetapi suatu web yang bersifat universal dengan materi-materi yang sudah kami siapkan dan dapat digunakan oleh seluruh dunia. Kami juga mengadakan fitur quiz yang dapat dikerjakan. Menurut kami, dengan terlahirnya web ini mampu menjadi salah satu jawaban untuk memperbaiki krisis pendidikan yang ada. Tentu saja, kami mengalami kegagalan berulang-ulang kali dan koding ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Kami mengerjakan web ini dari pukul 07.00 WIB hingga pukul 24.00 WIB selama 3 hari berturut-turut. Setelah berhasil membuat web yang memuaskan dan sesuai kriteria dan ide yang kami bayangkan, kami pun mulai menyiapkan PPT yang akan disajikan ke para juri pada tanggal 29 Desember 2023. Salah satu tantangan yang kami hadapi ketika membuat PPT tersebut adalah ketika kami harus membuat presentasinya singkat, padat dan jelas, tetapi juga menarik saat dilihat. Kami juga harus mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan juri pada sesi QNA



ENTER WONDERHACK  
PARTICIPANT





Pada tanggal 29 Desember 2023, kami bertiga pun merasa sangat gugup. Kami merupakan urutan terakhir, jadi kami benar-benar tidak memiliki ekspektasi tentang pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyai juri pada saat peilaian. Secara keseluruhan, presentasinya berjalan dengan lancar walaupun saya mengalami kendala jaringan berkali-kali. Kami dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh juri, sekaligus menunjukkan kepada mereka mengapa ide kami dapat menjadi sesuatu yang dipakai secara umum. Setelah penantian yang panjang, kami mendapat pengumuman bahwa kelompok kami mendapatkan juara 2. Kami benar-benar tidak menyangka, karena ada banyak kelompok dan tim-tim yang menurut kami memiliki ide yang kreatif dan unik.

Pengalaman mengikuti lomba koding ini memberi kesan yang mendalam bagi kami. Mencoba hal baru tentu saja tidak mudah untuk dilakukan. Saya belajar untuk mengatasi ketakutan gagal dan gigih menekuni kegiatannya, apa pun itu. Dari pengalaman ini, saya benar-benar merasakan betapa telatennya para pembuat web diluar sana yang membantu meningkatkan dan mengembangkan era-digital dan teknologi saat ini. Sekian cerita saya mengenai liburan kali ini. Terima kasih sudah membaca ^-^.

#### Nilai Karakter Serviam =

Nilai Serviam yang terkandung dalam cerita ini adalah Persatuan dan Kesatuan. Persatuan menjadi kunci kemenangan kami dalam lomba kali ini, tanpa adanya persatuan dan kesatuan mungkin kami tidak dapat menyelesaikan ataupun memenangkan lomba ini. Tapi yang terpenting dalam lomba kali ini adalah ilmu dan pengalaman yang kami dapatkan bukan hanya permasalahan juara. Kami belajar banyak hal dari sini mulai dari pantang menyerah, tepat waktu, dan disiplin yang juga merupakan suatu hal yang baru untuk kami. Tidak hanya itu, tetapi dengan persatuan dan kesatuan Sheva, Cleo dan saya Elaine mampu berjuang dan melengkapi kekurangan satu sama lain. Sehingga akhirnya kami menyelesaikan lomba ini dengan menunjukkan ke para juri hasil dari kerja keras kami selama 30 jam ini.



WINTER WONDERHACK  
PARTICIPANT

