

COMPETITION GUIDEBOOK



COMPETITIVE PROGRAMMING

TECHNOLOGY
EUPHORIA 2023



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



DESKRIPSI

KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING DENGAN TEMA "CODE OPTIMIZATION AND PERFORMANCE TUNING" MERUPAKAN SALAH SATU CABANG KOMPETISI YANG SANGAT DINANTIKAN DALAM EVENT TECHNOLOGY EUPHORIA, SEBUAH ACARA BERTARAF NASIONAL YANG DIADAKAN UNTUK MAHASISWA AKTIF DI PERGURUAN TINGGI DAN SISWA SMA/SMK SEDERAJAT DI SELURUH INDONESIA. COMPETITIVE PROGRAMMINGINI TERDIRI DARI DUA BABAK, YAITU BABAK PENYISIHAN YANG DILAKUKAN SECARA ONLINE MELALUI PLATFORM ZOOM MEETING DAN BABAK FINAL YANG DILAKUKAN SECARA HYBRID DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA.

TUJUAN UTAMA DARI KOMPETISI INI ADALAH MENGUJI KEMAMPUAN PESERTA DALAM BERPIKIR LOGIS DAN SISTEMATIS DALAM MEMECAHKAN persoalan DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN C++/JAVA. FOKUS UTAMA PERLOMBAAN INI ADALAH Mengoptimalkan KODE DAN MENINGKATKAN KINERJA PROGRAM YANG DITULIS OLEH PESERTA.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



SYARAT DAN KETENTUAN

- PESERTA TELAH MELAKUKAN PENDAFTARAN PADA WEBSITE RESMI TECHPHORIA 2023 DAN MELENGKAPI DATA PENDAFTARAN DENGAN BENAR.
- PESERTA MERUPAKAN MAHASISWA AKTIF DIPLOMA ATAU S1 DARI SELURUH PTN MAUPUN PTS DI SELURUH INDONESIA YANG DIBUKTIKAN DENGAN SCAN KARTU TANDA MAHASISWA ATAU MERUPAKAN SISWA SMA/SMK AKTIF DARI SELURUH SEKOLAH NEGERI MAUPUN SWASTA DI SELURUH INDONESIA YANG DIBUKTIKAN DENGAN SCAN KARTU PELAJAR.
- PESERTA BUKAN MERUPAKAN PANITIA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- PESERTA BUKAN MERUPAKAN PEMENANG JUARA 1 KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA PADA TAHUN SEBELUMNYA.
- SETIAP PESERTA DAPAT MENGIKUTI LOMBA SECARA INDIVIDU (1 ORANG) MAUPUN TIM YANG BERANGGOTAKAN MAKSIMAL 3 ORANG. MASING-MASING ANGGOTA BOLEH BERASAL DARI UNIVERSITAS ATAU SMA/SMK YANG BERBEDA.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



SYARAT DAN KETENTUAN

- PESERTA TIDAK DIPERBOLEHKAN TERDAFTAR LEBIH DARI SATU TIM PADA CABANG KOMPETISI INI.
- PESERTA DILARANG UNTUK MELAKUKAN HAL - HAL BERIKUT PADA SAAT KOMPETISI BERLANGSUNG:
 1. MELAKUKAN KERJA SAMA DENGAN TIM LAIN.
 2. MELAKUKAN PLAGIARISME, MEMBAJAK/MERUSAK SISTEM, MENYERANG SERVER.
 3. BERKOMUNIKASI DENGAN ORANG SELAIN REKAN SATU TIM.
- PESERTA YANG MENGIKUTI LOMBA MERUPAKAN PESERTA YANG SUDAH TERDAFTAR DAN TIDAK BOLEH DIGANTIKAN OLEH ORANG LAIN SELAMA PERLOMBAAN BERLANGSUNG.
- PESERTA BERSEDIA DAN WAJIB MENGIKUTI SELURUH RANGKAIAN ACARA, PROSEDUR, DAN KETENTUAN PERLOMBAAN.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



PROSEDUR LOMBA (TIMELINE)

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran Peserta	21 Agustus 2023 - 15 September 2023
Technical Meeting	16 September 2023
Babak Penyisihan	8 Oktober 2023
Pengumuman Finalis	12 Oktober 2023
Opening Ceremony	16 Oktober 2023
Final Kompetisi	18 Oktober 2023
City Tour	20 Oktober 2023
Seminar & Closing Ceremony	21 Oktober 2023



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



PROSEDUR PENDAFTARAN

- KETUA TIM MEMBUAT AKUN PADA SITUS TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 YAKNI [HTTP://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID](http://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID) ATAU [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID) DAN MENGISI DATA KELOMPOK DENGAN LENGKAP.
- MELAKUKAN PEMBAYARAN DENGAN BIAYA PENDAFTARAN SEBESAR RP 75.000 MELALUI MEDIA PEMBAYARAN YANG TERDAPAT DI WEBSITE RESMI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- SETELAH MELAKUKAN PEMBAYARAN, KETUA TIM MENGIKONFIRMASIKAN DAN MENGIRIMKAN BUKTI PEMBAYARAN MELALUI WHATSAPP KE NOMOR 081225050100 (ELVEN)
- KETUA TIM MELENGKAPI DAN MENGUNGGAH DATA PADA AKUN TECHPHORIA BERUPA:
 1. FOTO/SCAN BUKTI PEMBAYARAN
 2. FOTO/SCAN KARTU TANDA MAHASISWA/KARTU PELAJAR

CATATAN:

- DILARANG MENGGUNAKAN KATA-KATA YANG MENGANDUNG PROVOKASI DAN SARA DALAM NAMA TIM.
- APABILA TERINDIKASI BUKAN MAHASISWA AKTIF JENJANG DIPLOMA (D3 DAN D4) ATAU SARJANA (S1) PERGURUAN TINGGI DAN SISWA AKTIF SMA/SMK SEDERAJAT DI INDONESIA, MAKA AKAN LANGSUNG DIDISKUALIFIKASI.



SISTEM DAN MEKANISME PRELIMINARY ROUND

BABAK PENYISIHAN PADA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 ADALAH TAHAP AWAL DALAM KOMPETISI YANG BERTUJUAN UNTUK MENYELEKSI PESERTA TERBAIK YANG AKAN MELANJUTKAN KE BABAK BERIKUTNYA. PADA BABAK PENYISIHAN PESERTA DIBERIKAN TUGAS YANG HARUS DISELESAIKAN PADA BATAS WAKTU YANG TELAH DITENTUKAN DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM HACKERRANK. PADA BABAK PENYISIHAN INI AKAN DIAMBIL LIMA TIM DENGAN PEROLEHAN SKOR TERTINGGI UNTUK MAJU KE BABAK FINAL.

MEKANISME LOMBA:

- PERLOMBAAN AKAN DILAKUKAN MELALUI SITUS [HTTP://WWW.HACKERRANK.COM](http://www.hackerrank.com).
- PESERTA WAJIB MEMILIKI AKUN AKTIF HACKERRANK DENGAN NAMA AKUN YANG SAMA DENGAN NAMA TIM SAAT DIDAFTARKAN.
- BABAK PENYISIHAN AKAN DILAKUKAN PADA TANGGAL DAN WAKTU YANG TELAH DITENTUKAN.

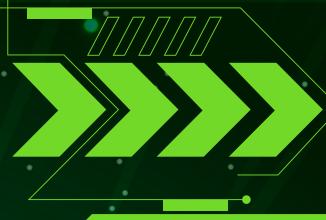


SISTEM DAN MEKANISME PRELIMINARY ROUND

- PESERTA DIHARUSKAN LOGIN PADA PLATFORM YANG TELAH DITENTUKAN 15 MENIT SEBELUM PERLOMBAAN DIMULAI.
- SELURUH SOAL HARUS DISELESAIKAN DALAM WAKTU 120 MENIT.
- LIMA TIM DENGAN PEROLEHAN SKOR TERTINGGI AKAN MAJU KE BABAK FINAL. APABILA TERDAPAT TIM YANG MEMPEROLEH SKOR SAMA, MAKA AKAN DIURUTKAN BERDASARKAN WAKTU PENGERJAAN SOAL.
- PENILAIAN DIAMBIL DARI SCOREBOARD YANG TERTERA PADA HACKERRANK.
- PENGUMUMAN PESERTA LOLOS KE BABAK FINAL DAPAT DILIHAT MELALUI INSTAGRAM ATAU WEBSITE RESMI TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023

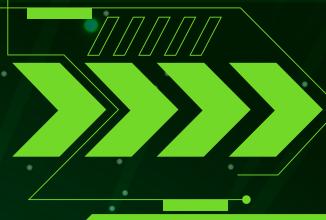


SISTEM DAN MEKANISME FINAL ROUND

BABAK FINAL PADA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 MERUPAKAN PUNCAK DARI KOMPETISI INI, DI MANA PESERTA TERBAIK DARI BABAK PENYISIHAN AKAN BERSAING UNTUK MEMPEREBUTKAN GELAR JUARA. PADA BABAK FINAL PESERTA DIBERIKAN TUGAS YANG HARUS DISELESAIKAN PADA BATAS WAKTU YANG TELAH DITENTUKAN DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM HACKERRANK. PEMENANG PADA BABAK FINAL AKAN DINOBATKAN SEBAGAI JUARA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.

MEKANISME LOMBA:

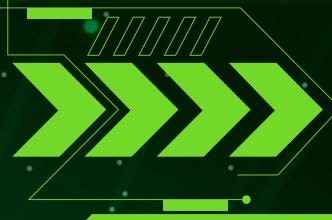
- PERLOMBAAN AKAN DILAKUKAN MELALUI SITUS [HTTP://WWW.HACKERRANK.COM](http://www.hackerrank.com).
- PESERTA WAJIB MEMILIKI AKUN AKTIF HACKERRANK DENGAN NAMA AKUN YANG SAMA DENGAN NAMA TIM SAAT DIDAFTARKAN.
- BABAK FINAL AKAN DILAKUKAN PADA TANGGAL, WAKTU, DAN TEMPAT YANG TELAH DITENTUKAN.



SISTEM DAN MEKANISME FINAL ROUND

- PESERTA DIHARUSKAN LOGIN PADA PLATFORM YANG TELAH DITENTUKAN 15 MENIT SEBELUM PERLOMBAAN DIMULAI.
- SELURUH SOAL HARUS DISELESAIKAN DALAM WAKTU 120 MENIT.
- TIM DENGAN SKOR TERTINGGI AKAN MENJADI JUARA SATU PERLOMBAAN INI. TIM DENGAN SKOR TERTINGGI KEDUA AKAN MENJADI JUARA DUA DARI PERLOMBAAN INI. TIM DENGAN SKOR TERTINGGI KETIGA AKAN MENJADI JUARA KETIGA DARI PERLOMBAAN INI. APABILA TERDAPAT TIM YANG MEMPEROLEH SKOR SAMA, MAKA AKAN DIURUTKAN BERDASARKAN WAKTU PENGERJAAN SOAL.
- PENILAIAN DIAMBIL DARI SCOREBOARD YANG TERTERA PADA HACKERRANK.

*APABILA TERDAPAT INFORMASI YANG KURANG JELAS, PESERTA DAPAT MENGHUBUNGI NARAHUBUNG YANG TERSEDIA.

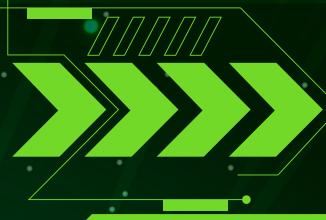


PERATURAN LOMBA

- PESERTA TELAH MEMENUHI SELURUH SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA.
- PESERTA TELAH MENGIKUTI PROSEDUR PENDAFTARAN PADA WEBSITE RESMI TECHPHORIA 2023 DI [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID/](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID/) DAN MELENGKAPI DATA PENDAFTARAN DENGAN BENAR.
- PESERTA MERUPAKAN MAHASISWA S1 / DIPLOMA AKTIF YANG BERASAL DARI SELURUH PTN/PTS/PTK ATAU SISWA SMA/SMK SEDERAJAT DAN BUKAN MERUPAKAN PANITIA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023.
- PESERTA MEMBENTUK TIM BERISI MAKSIMAL 3 ORANG DENGAN SATU ORANG SEBAGAI KETUA TIM. SETIAP PESERTA HANYA DAPAT TERDAFTAR PADA SATU TIM DI KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING.
- SELAMA KOMPETISI BERLANGSUNG, SETIAP TIM DILARANG BEKERJASAMA DALAM BENTUK APAPUN DENGAN YANG BUKAN TERMASUK PESERTA DALAM TIM YANG BERSANGKUTAN (SEPERTI DENGAN TIM LAÍN)



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



PERATURAN LOMBA

- SETIAP PESERTA DILARANG MENYEBABKAN SUATU KERUGIAN ATAU GANGGUAN DALAM BENTUK APAPUN KEPADA SESAMA PESERTA LAIN MAUPUN PANITIA.
- TIM YANG TERINDIKASI MELAKUKAN PELANGGARAN ATAU KECURANGAN AKAN DIBERIKAN SANKSI (DISKUALIFIKASI ATAU PENGURANGAN POIN).
- KEPUTUSAN JURI DAN PANITIA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.
- PANITIA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 BERHAK MENCABUT GELAR JUARA YANG DIPEROLEH TIM JIKA DITEMUKAN KECURANGAN ATAU PELANGGARAN TERHADAP KARYA YANG DILOMBAKAN ATAUPUN TERHADAP ATURAN KOMPETISI TECHPHORIA 2023.
- PANITIA KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHNOLOGY EUPHORIA 2023 BERHAK MENDISKUALIFIKASI JIKA DIKETAHUI MELAKUKAN TINDAKAN KECURANGAN ATAUPUN PELANGGARAN TERHADAP ATURAN KOMPETISI.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



KRITERIA DAN MEKANISME PENILAIAN:

- BAHASA PEMROGRAMAN YANG DAPAT DIGUNAKAN PADA SAAT KOMPETISI ADALAH:
 - 1.C++, DENGAN EKSTENSI .CPP
 - 2.JAVA, DENGAN EKSTENSI .JAVA
- SETIAP JAWABAN YANG DIKIRIMKAN HARUS DALAM BENTUK FILE SOURCE CODE DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN YANG DIPERBOLEHKAN DENGAN UKURAN MAKSIMAL 100KB DAN HARUS DAPAT DIKOMPILASI DALAM WAKTU MAKSIMAL 30 DETIK.
- SISTEM AKAN MEMASUKAN NILAI INPUT MELALUI STANDAR INPUT DAN AKAN MEMBACA HASIL DARI JAWABAN PESERTA MELALUI STANDAR OUTPUT.
- JAWABAN YANG DIKIRIM AKAN DIUJI DENGAN BEBERAPA KASUS UNTUK MENGUJI KEBENARAN PROGRAM DALAM BATAS WAKTU DAN MEMORI YANG TELAH DITENTUKAN PADA SETIAP SOAL.
- PENGUMUMAN JAWABAN PESERTA PADA SUATU SOAL DINYATAKAN ACCEPTED APABILA JAWABAN YANG DIKIRIMKAN BERHASIL MENYELESAIKAN SEMUA UJI KASUS.



KRITERIA DAN MEKANISME PENILAIAN:

- BEBERAPA PESAN YANG AKAN DITERIMA SETELAH PESERTA MENGIRIMKAN JAWABAN UNTUK SOAL TERTENTU ADALAH SEBAGAI BERIKUT:
- ACCEPTED: JAWABAN ANDA TELAH DITERIMA DAN BENAR.
- COMPILE ERROR: ADA KESALAHAN YANG TERJADI PADA JAWABAN YANG ANDA KIRIM SEHINGGA MENYEBABKAN COMPILER TIDAK DAPAT MENGKOMPILASI JAWABAN ANDA.
- WRONG ANSWER: JAWABAN ANDA TELAH DITERIMA NAMUN TIDAK SESUAI DENGAN JAWABAN YANG DIHARAPKAN OLEH SISTEM.
- RUN TIME ERROR: SISTEM MENDAPATKAN ERROR KETIKA MENJALANKAN JAWABAN YANG ANDA KIRIMKAN. ERROR TERSEBUT DAPAT TERJADI KARENA BEBERAPA KESALAHAN BERIKUT:
 1. AKSES ELEMEN DI LUAR BATAS ARRAY.
 2. PEMBAGIAN TERHADAP NOL DALAM PERHITUNGAN.
 3. STACK OVERFLOW, DLL.
- TIME LIMIT EXCEEDED: JAWABAN ANDA TELAH DITERIMA, NAMUN BERJALAN LEBIH LAMA DIBANDINGKAN WAKTU YANG TELAH DIHARAPKAN.

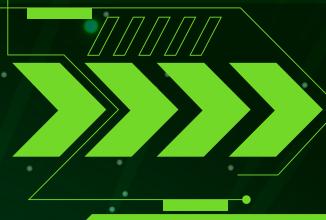


KRITERIA DAN MEKANISME PENILAIAN:

- PESERTA AKAN DIKENAKAN PINALTI WAKTU SEBESAR JUMLAH MENIT YANG BERLALU SEJAK PERLOMBAAN DIMULAI SAMPAI PENGUMPULAN JAWABAN YANG DINYATAKAN ACCEPTED OLEH SISTEM UNTUK SETIAP SOAL YANG BERHASIL DISELESAIKAN.
- PESERTA AKAN DIKENAKAN PINALTI 20 MENIT UNTUK SETIAP PENGUMPULAN JAWABAN YANG TIDAK DINYATAKAN ACCEPTED PADA SETIAP SOAL YANG PADA AKHIRNYA BERHASIL DISELESAIKAN.
- PENILAIAN PADA SCOREBOARD AKAN DIURUTKAN BERDASARKAN JUMLAH SOAL YANG TELAH DISELESAIKAN TERLEBIH DAHULU DAN SKOR YANG DIDAPATKAN OLEH TIM TERSEBUT.



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



HADIAH

TOTAL HADIAH UNTUK SELURUH KOMPETISI SENILAI BELASAN JUTA RUPIAH. SELURUH PESERTA TERBAIK YANG LOLOS KE TAHAP BERIKUTNYA MAUPUN TIDAK, AKAN MENDAPATKAN SERTIFIKAT. SELURUH PESERTA FINALIS AKAN MENDAPATKAN SERTIFIKAT DENGAN PREDIKAT FINALIS. BAGI PEMENANG (JUARA I, II, III) DIBERIKAN PENGHARGAAN BERUPA SERTIFIKAT, TROPHY, DAN DANA PEMBINAAN SESUAI DENGAN PERINGKAT JUARA.

- JUARA 1: UANG PEMBINAAN + SERTIFIKAT PEMENANG
- JUARA 2: UANG PEMBINAAN + SERTIFIKAT PEMENANG
- JUARA 3: UANG PEMBINAAN + SERTIFIKAT PEMENANG
- JUARA 5 BESAR: SERTIFIKAT FINALIS.
- SELURUH PESERTA: SERTIFIKAT PESERTA.

NARAHUBUNG

NAMA : ELVEN

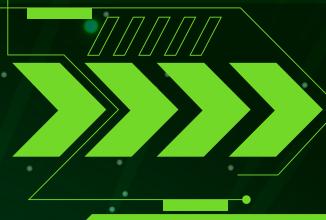
WHATSAPP : 081225050100

NAMA : RETNO

WHATSAPP : 081377926084



TECHNOLOGY EUPHORIA 2023



FREQUENTLY ASK QUESTION (FAQ)

Q: BAGAIMANA CARA MENDAFTARKAN DIRI DALAM KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING TECHPHORIA 2023?

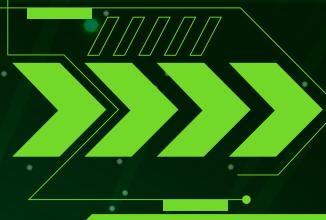
A: PESERTA TELAH MENGIKUTI PROSEDUR PENDAFTARAN PADA WEBSITE RESMI TECHPHORIA 2023 YAKNI [HTTP://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID](http://TECHNOLOGYEUPHORIA.WEB.ID) ATAU [HTTP://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID](http://TECHPHORIA.ILKOM.UNSRI.AC.ID) DAN MENGISI DATA KELOMPOK DENGAN LENGKAP. PESERTA YANG TIDAK MEMENUHI PERSYARATAN PENDAFTARAN SAMPAI WAKTU YANG DITENTUKAN AKAN DINYATAKAN GUGUR.

Q: APAKAH SETIAP PESERTA HARUS MELENGKAPI DATA PRIBADI SECARA TERPISAH?

A: PENGUNGGAHAN DATA DILAKUKAN DENGAN MENGUNGGAH FOTO/SCAN BUKTI PEMBAYARAN DAN FOTO/SCAN KARTU TANDA MAHASISWA ATAU KARTU PELAJAR.

Q: BOLEHKAH SAYA MENJADI ANGGOTA DI TIM COMPETITIVE PROGRAMMING YANG LAIN?

A: TIDAK, SATU ANGGOTA TIDAK BISA BERADA DI TIM LAIN DALAM KOMPETISI INI.



FREQUENTLY ASK QUESTION (FAQ)

Q: BERAPAKAH JUMLAH MAKSIMAL ANGGOTA DALAM SATU TIM?

A: SETIAP PESERTA DAPAT MENGIKUTI LOMBA SECARA INDIVIDU (1 ORANG) MAUPUN TIM YANG BERANGGOTAKAN MAKSIMAL 3 ORANG MAHASISWA. MASING-MASING ANGGOTA BOLEH BERASAL DARI UNIVERSITAS YANG BERBEDA.

Q: BAGAIMANA SISTEM KOMPETISI COMPETITIVE PROGRAMMING?

A: PADA KOMPETISI INI, PERLOMBAAN DILAKUKAN DI PLATFORM HACKERRANK. TERDAPAT DUA BABAK, YAITU BABAK PENYISIHAN YANG DILAKUKAN SECARA DARING MELALUI ZOOM MEETING DAN BABAK FINAL YANG DISELENGGARAKAN DI GEDUNG DIKLAT FAKULTAS ILMU KOMPUTER, UNIVERSITAS SRIWIJAYA.



FREQUENTLY ASK QUESTION (FAQ)

Q: BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAN?

A: PESERTA WAJIB MEMILIKI AKUN AKTIF HACKERRANK DENGAN NAMA AKUN YANG SAMA DENGAN NAMA TIM SAAT DIDAFTARKAN DAN TERDAPAT SOAL YANG HARUS DISELESAIKAN DALAM WAKTU 120 MENIT. PESERTA HARUS MENJAWAB SOAL DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN C++ ATAU JAVA. PENILAIAN AKAN DIAMBIL DARI SCOREBOARD YANG TERTERA PADA HACKERRANK.

Q: BOLEHKAH PESERTA COMPETITIVE PROGRAMMING JUGA MENDAFTARKAN DIRI PADA CABANG KOMPETISI LAIN DI TECHPHORIA 2023?

A: BOLEH, TETAPI HANYA SEBAGAI ANGGOTA.