

# PANITIA PELAKSANA INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2016 Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana



Sekretariat: Kampus Bukit Jimbaran Gedung TI, Telp. +62 85102853533

#### **ITCC 2016**

## LOMBA CERDAS CERMAT TEKNOLOGI INFORMASI

## Deskripsi Lomba

Lomba cerdas cermat teknologi informasi tingkat SMA/SMK sederajat merupakan salah satu perlombaan yang baru diadakan oleh Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Lomba ini merupakan salah satu kategori lomba dari acara ITCC untuk menjaring siswa/siswi SMA/SMK/sederajat seluruh Bali yang memiliki kompetensi di bidang ilmu teknologi informasi.

#### Ketentuan Umum dan Tata Tertib Peserta

- Materi Perlombaan adalah materi seputar wawasan terkait ilmu di bidang Teknologi Informasi.
- 2. Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK se-Bali.
- 3. Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting*.
- 4. Peserta akan dianggap menyetujui segala keputusan yang dihasilkan pada saat *Technical Meeting* jika peserta berhalangan hadir dengan alasan apapun.
- 5. Peserta wajib hadir sebelum waktu yang disepakati pada hasil keputusan *Technical Meeting* di tempat pelaksanaan.
- 6. Pakaian peserta adalah seragam identitas sekolah masing-masing.
- 7. Peserta harap melakukan registrasi ulang ditempat pelaksanaan untuk menentukan nomor undi, dan menyerahkan formulir pendaftaran yang telah diisi sebelumnya.
- 8. Peserta lomba adalah kelompok yang terdiri dari 3 orang.
- 9. Peserta dilarang membawa alat bantu seperti kalkulator, telepon genggam dan alat bantu hitung lainnya.
- 10. Peserta telah mengisi formulir pendaftaran pada laman itcc.unud.ac.id.
- 11. Peserta harus memenuhi biaya administrasi.
- 12. Ketentuan yang belum tercantum dalam tata tertib ini akan diatur/diputuskan kemudian bilamana diperlukan.





# PANITIA PELAKSANA INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2016 Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana



Sekretariat: Kampus Bukit Jimbaran Gedung TI, Telp. +62 85102853533

#### **Teknis Pelaksanaan Lomba**

Setiap regu yang mengikuti Lomba Cerdas Cermat terdiri dari tiga orang peserta. Adapun prosedur pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat sebagai berikut.

- 1. Tiap regu wajib melakukan registrasi/daftar ulang sebelum perlombaan dimulai.
- 2. Peserta memasuki ruang yang telah ditentukan dan pada waktu yang telah ditentukan sesuai hasil Technical Meeting untuk persiapan acara perlombaan.
- 3. Peserta akan dianggap gugur (*disqualified*) jika peserta tidak hadir lebih dari 15 menit dari waktu yang ditentukan pada saat *Technical Meeting*.
- 4. Sistem penilaian mutlak berada di tangan dewan juri.
- 5. Pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat sendiri terbagi atas 3 (tiga) babak, yaitu sebagai berikut.

## 1. Babak Penyisihan

Pada babak penyisihan masing-masing regu mengerjakan 60 soal tertulis berupa pilihan ganda. Untuk setiap jawaban benar bernilai 4, salah bernilai -1 dan kosong bernilai 0. Kemudian akan dipilih 12 regu terbaik untuk melaju ke babak berikutnya.

#### 2. Babak Semifinal

Pada babak semifinal, 12 regu terbaik yang berhasil melewati babak penyisihan akan dibagi menjadi 4 grup yang ditentukan secara acak. Masing-masing grup terdiri dari 3 regu. Babak semifinal akan diadakan dalam 4 sesi, 1 sesi untuk masing-masing grup untuk mencari 1 regu (dalam 1 grup) yang akan maju ke babak final.

- 1) Pada setiap sesi semifinal, 3 regu dalam 1 grup akan berebut poin dengan menjawab 20 pertanyaan rebutan.
- 2) Regu yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat 10 poin. Jika jawaban yang diberikan oleh regu yang mendapatkan kesempatan pertama untuk menjawab salah, pertanyaan akan dibacakan kembali untuk kemudian diperebutkan oleh 2 regu lainnya. Jika regu yang mendapatkan kesempatan kedua untuk menjawab juga memberikan jawaban yang salah maka pertanyaan akan dianggap hangus dan dilanjutkan ke pertanyaan berikutnya.

Poin dari masing-masing regu akan diakumulasikan dan regu dengan poin terbanyak dari setiap grup akan maju ke babak final.





## PANITIA PELAKSANA INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2016 Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana



Sekretariat: Kampus Bukit Jimbaran Gedung TI, Telp. +62 85102853533

#### 3. Babak Final

Pada babak final 4 regu dengan poin terbanyak dari masing-masing grup pada babak semifinal akan beradu kecerdasan, kecermatan dan kecepatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Pertanyaan terbagi atas 3 sesi:

- 1) Pertanyaan wajib sebanyak 5 soal tiap regu, tiap jawaban benar mendapat 100 poin, salah 0 poin.
- 2) Pertanyaan lemparan sebanyak 5 soal tiap regu, tiap jawaban benar mendapat 100 poin, salah dikurangi 50 poin. Soal akan dibacakan 2 kali. Peserta diberi toleransi waktu 30 detik untuk menjawab soal. Jika peserta tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke regu selanjutnya dengan toleransi waktu 10 detik.
- 3) Pertanyaan rebutan sebanyak 15 soal, nilai pada babak ini bertingkat antara 10 sampai 150 poin. Peserta diberi toleransi waktu 30 detik untuk menjawab soal. Jika jawaban salah, maka nilai akan dikurangi setengah dari poin soal.

Nilai dari sesi pertanyaan wajib, lemparan dan rebutan akan diakumulasikan untuk menentukan juara I, II, dan III.

## Waktu Pelaksanaan

- 1. Pendaftaran Peserta (1 Agustus 2016 31 Agustus 2016)
- 2. Technical Meeting (6 November 2016)
- 3. Hari Babak Penyisihan serta Semifinal Sesi 1 dan 2 (10 November 2016)
- 4. Semifinal Sesi 3 dan 4 serta Babak Final (11 November 2016)

