

PETUNJUK PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS
INFORMATION TECHNOLOGY COMPETITION
LOMBA CERDAS CERMAT
DINUS FEST 2022
“Advancing Indonesia with Technology”



HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
2022

A. Latar Belakang

Pandemi belum berakhir. Hal itu memberikan dampak kepada kualitas sumber daya manusia yang kian menurun. Namun hal ini tidak berdampak pada perubahan dan kemajuan teknologi. Setiap tahun, teknologi terus berkembang dan tidak pernah berhenti untuk menciptakan inovasi baru. Perkembangan yang sangat pesat ini harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, sehingga seluruh elemen masyarakat dapat merasakan dampak yang dihasilkan dari perkembangan teknologi itu sendiri. Agar kita dapat mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi yang ada dengan cara membaca artikel di sosial media, memperdalam pengetahuan IT dari internet, dan sebagainya. Maka dari itu, kami selaku Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro mengadakan lomba cerdas cermat dengan tema “*Developing Human Resources for Potential in the World of Technology*”, selain untuk mengetahui seberapa banyak dan luas wawasan yang dimiliki oleh para pelajar Indonesia pada masa pandemi, juga sebagai wadah melatih pikiran kritis, dan jiwa kompetitif bagi para pelajar seperti sekarang ini.

B. Tujuan Lomba

Tujuan dari pelaksanaan lomba cerdas cermat IT ini adalah untuk memberikan wawasan IT kepada para peserta LCC 2022, memberikan gambaran IT kepada para peserta. Dengan adanya lomba Cerdas Cermat IT, maka secara tidak langsung para siswa/siswi akan belajar mengenai dunia IT sehingga mereka tidak tertinggal oleh arus perkembangan IT.

1. Persyaratan Peserta

- a. Peserta merupakan pelajar kelas 10 – 12 SMA/SMK/MA di seluruh Indonesia
- b. Pendaftaran dilakukan dengan cara melakukan pendaftaran di website (menyusul) yang berisi formulir pendaftaran yang telah disediakan.
- c. Lomba bersifat individu.
- d. Setiap perwakilan sekolah mengirimkan siswa/siswinya.
- e. Melampirkan persyaratan administrasi seperti :
 - Scan kartu pelajar (1 lembar / orang).

- Scan surat izin dari pihak sekolah.
- Persyaratan administrasi diunggah dalam satu folder berbentuk RAR dan dikirimkan ke (menyusul) dengan format penamaan sebagai berikut:

ASALSEKOLAH_NAMA_LCC_ITC2022

- f. Biaya pendaftaran sebesar Rp15.013 / orang. Untuk proses pembayaran melalui rekening di bawah ini dan untuk konfirmasi dapat melalui *Contact Person* yang tersedia.

- Nama Bank : Bank Jateng
- Cabang : Udinus
- Atas Nama : Kemahasiswaan Udinus
- No. Rekening : 3 099 07026 8

- g. Kuota Peserta Terbatas.

2. Lingkup Materi

- Sejarah Komputer
- Perkembangan Komputer
- Hardware Pc
- Aplikasi Desktop
- Ms.Office
- Jaringan Komputer
- Bahasa Pemrograman (c++,py)
- Website (html,css)

Fasilitas :

- E-sertifikat
- Uang pembinaan
- Voucher beasiswa



3. Pelaksana Kegiatan

- Lomba dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Februari 2022.
- Para peserta diwajibkan menggunakan seragam ciri khas dari masing masing sekolah. (Jika tidak ada, maka peserta diwajibkan menggunakan pakaian OSIS)
- Para peserta diwajibkan untuk menggunakan format nama pada zoom : LCC_Nama_Asal Sekolah.
- Para pembimbing peserta boleh mengikuti serangkaian acara LCC dengan format nama : Pembimbing_Asal Sekolah
- Peserta mendaftar pada link pendaftaran yang telah tersedia.
- Setelah mendaftar peserta akan diberi link akses untuk aplikasi / web dan zoom yang akan digunakan pada saat lomba.
- Peserta wajib menyiapkan device masing-masing serta memiliki koneksi internet yang memadai.
- Peserta diwajibkan menggunakan 2 device yaitu :
Laptop/Pc : Digunakan untuk join Zoom dan oncam (Harus terlihat setengah badan)
Hp : Untuk mengerjakan soal
- Peserta harus sudah siap minimal 30 menit sebelum lomba dimulai.
- Pada saat lomba dimulai peserta wajib *on-cam* serta mengikuti serangkaian acara lomba dengan tertib.
- Perlombaan Lomba Cerdas Cermat IT dibagi menjadi 4 babak :
 1. Penyisihan 1 :
 - i. Akan ada 40 butir soal pilihan ganda (a,b,c,d,e)
 - ii. Pengerjaan soal selama 40 menit
 - iii. Pengerjaan soal akan dikerjakan bersama dalam room zoom yang dipandu MC
 - iv. Peserta cukup memilih opsi saja di website yang sudah disediakan dari panitia. Soal akan dibacakan oleh MC lewat Zoom.

- v. Jika ada peserta dengan poin yang sama diurutan terakhir, maka, akan ada sesi tambahan.
- vi. Peserta yang lolos ke tahap berikutnya diambil 50% nilai tertinggi.
- vii. Untuk peserta yang tidak lolos dinyatakan gugur.
- viii. Untuk peserta yang melakukan kecurangan/joki, akan dilakukan diskualifikasi langsung pada saat itu juga.

2. Penyisihan 2 :

- Di sesi kedua ini soal akan dibacakan oleh host dan peserta hanya tinggal memilih jawaban (a, b, c, d,e).
- Jawaban benar bernilai 2 poin, jawaban salah bernilai -1 poin, serta jawaban kosong / tidak diisi bernilai 0 poin.
- Jika ada peserta dengan poin yang sama diurutan terakhir, maka, akan ada sesi tambahan.
- Diambil 10 dari jumlah peserta dengan nilai terbaik.

3. Semifinal :

- i. Akan disediakan 10 soal uraian
- ii. Peserta akan dikumpulkan di ruang zoom utama
- iii. Untuk pengerjaan soal , peserta memasuki breakout room yang telah disediakan (berjumlah 2 room)
- iv. Didalam breakout room akan ada pengawas yang akan memandu dan mengawasi
- v. Peserta wajib share screen dan on cam
- vi. Akan diambil 5 peserta terbaik (akan bertambah sesuai kesepakatan)
- vii. Untuk peserta yang melakukan kecurangan/joki, akan dilakukan diskualifikasi langsung pada saat itu juga

4. Final :

- i. Akan diambil 5 peserta terbaik dari fase sebelumnya (akan bertambah sesuai kesepakatan)
- ii. Soal berbentuk uraian.
- iii. Setiap soal mempunyai bobot nilai 1

- iv. Sistem menjawab soal adalah rebutan dengan cara peserta menekan *raise hand* zoom setelah MC/moderator memberi aba aba.
- v. Jika peserta melanggar hal yang tertera diatas, akan diperingatkan 1 kali. Bila sudah diperingatkan 2 kali maka tidak boleh menjawab pertanyaan yang sedang ditanyakan, 3x diskualifikasi.
- vi. Waktu untuk menjawab 2 menit dengan waktu berfikir 1 menit.
- vii. Jika peserta sudah *raise hand* tapi tidak bisa menjawab, maka akan dilempar ke peserta kedua yang *raise hand* namun dengan soal yang berbeda
- viii. Peserta yang mampu menjawab 10 soal pertama dengan benar dalam (durasi waktu) maka dianggap juara 1.
- ix. Akan diambil 3 pemenang
- x. Jika skor urutan ke-3 dan ke-4 seri, akan diadakan sesi tambahan.
- xi. Jika peserta terputus dari ruang zoom, akan ditunggu selama 3 menit. Jika lebih dari 3 menit maka acara akan dilanjutkan. Peserta yang terputus jaringan nya boleh melakukan bergabung ke dalam zoom.

5. sesi tambahan

peserta akan diadu langsung di dalam zoom meeting utama LCC, di adu siapa yang mampu menjawab 5 soal pertama dengan benar maka akan dianggap lolos ke sesi berikutnya. Jika peserta tidak bisa menjawab, maka kesempatan akan dilempar ke peserta satunya dengan soal yang berbeda.

C. Tata Tertib Lomba

1. Peserta lomba memasuki link zoom yang telah dibagikan 30 menit sebelum acara perlombaan dimulai dengan menggunakan pakaian seragam sekolah masing-masing.
2. Jika terjadi kendala, peserta diharap dapat menghubungi panitia maksimal 1 jam sebelum acara dimulai.
3. Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir atau absensi yang telah disediakan pada live chat setelah memasuki room zoom yang ada.
4. Peserta yang hendak izin ke kamar mandi atau alasan lainnya, sebelum lomba dimulai diharapkan untuk izin melalui live chat terlebih dahulu kepada panitia.
5. Toleransi keterlambatan maksimal 15 menit sebelum LCC dimulai, selebihnya peserta dinyatakan gugur.
6. Selama lomba berlangsung, peserta :
 - a. Diwajibkan untuk selalu mengaktifkan kamera.
 - b. Dilarang bekerja sama dengan peserta lain.
 - c. Dilarang mencari jawaban di internet.
 - d. Dilarang on-mic dan membuat kegaduhan pada saat lomba berlangsung (khususnya babak penyisihan).
7. Apabila ada peserta yang melanggar aturan pada poin 6 maka :
 - a. Akan dimute oleh panitia apabila masih membuat kegaduhan pada saat lomba berlangsung.
 - b. Akan mendapat peringatan dengan pengurangan 10 poin. Maksimal 2× peringatan.
 - c. Jika melebihi 2× peringatan maka akan didiskualifikasi.
8. Jika waktu disetiap pertanyaan (penyisihan dan final) yang tertera habis, maka akan dilanjut ke soal berikutnya.
9. Ketentuan pemenang sudah menjadi tanggung jawab Panitia dan Juri, serta tidak dapat diganggu gugat.
10. Peraturan yang belum tercantum / tertera pada peraturan yang ada, akan diputuskan selanjutnya bila dibutuhkan.

D. Hadiah

Pemenang lomba Cerdas Cermat IT mendapatkan penghargaan berupa :

JUARA 1	Uang Pembinaan Rp 1.000.000,- Voucher Beasiswa Udinus
JUARA 2	Uang Pembinaan Rp 750.000,- Voucher Beasiswa Udinus
JUARA 3	Uang Pembinaan Rp 500.000,- Voucher Beasiswa Udinus

E. Contact Person

Berikut keterangan/informasi lebih lanjut mengenai lomba LCC :

- a. Fitri : 0895-4259-2020-1
- b. Aria : 0851-5507-0478



F. Penutup

Demikian Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis Lomba Cerdas Cermat 2022 ini kami buat, dukungan dan partisipasi dari semua pihak demi terwujudnya Program Kerja Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro ini, kami ucapkan banyak terima kasih.