



# GUI DEV BOOK



# GUIDE



## OLIMPIADE

# BOOK



## **Pengantar**

Olimpiade ini merupakan sebuah inovasi yang terbilang baru dalam pelaksanaan MAGE 5. Olimpiade ini bergerak dalam bidang komputer yang dirancang untuk pelajar SMA/ sederajat, untuk menguji kemampuan siswa/i Indonesia dalam menyelesaikan soal-soal terkait logika, pemrograman, dan fisika. Olimpiade ini memiliki tiga babak dalam penyelenggaraannya, ketiga babak tersebut yakni babak penyisihan, babak semifinal, dan babak final. Babak penyisihan dilakukan secara online. Babak semifinal bertujuan menyaring kembali tim yang akan lolos ke babak final. Babak ini diikuti oleh 50 tim terbaik dari babak penyisihan, dan akan disajikan dalam bentuk rally, dimana pada setiap pos yang ada, para peserta akan menjawab soal yang diberikan oleh panitia. Babak final adalah tahap akhir dari serangkaian kegiatan MAGE 5, dimana sepuluh tim terbaik akan bertanding pada babak ini, yang akan dinilai langsung oleh dosen dari Departemen Teknik Komputer ITS.

## **A. Peserta**

1. Peserta Olimpiade Mage 5 adalah siswa/i SMA/MA/SMK atau sederajat
2. Satu tim terdiri dari maksimal 3 orang dari sekolah yang sama
3. Satu tim boleh terdiri dari campuran siswa/i kelas 10, 11, 12 atau dari tingkat yang sama
4. Melakukan pendaftaran secara online atau offline kepada panitia ketika roadshow
5. Membayar Biaya Pendaftaran sesuai nominal tertera pada saat melakukan pendaftaran
6. Peserta membawa Fotocopy Rapot + Surat keterangan Siswa dan diserahkan ketika semifinal

## **B. Pendaftaran**

Alur Pendaftaran :

1. Pendaftar **mengunjungi website resmi MAGE 5** di [www.mage-its.com](http://www.mage-its.com)
2. Pendaftar membuat akun terlebih dahulu dengan cara klik tombol **registrasi**
3. Pendaftar mengisi email, username, serta password pada kolom yang tersedia
4. Kunjungi email anda untuk proses verifikasi akun yang telah dibuat
5. Setelah akun berhasil terverifikasi, **login** kembali menggunakan akun yang telah anda buat
6. **Pilihlah kategori lomba** yang akan anda ikuti  
*Pilihlah kategori lomba dengan benar, karena setelah kategori lomba berhasil dipilih, anda tidak dapat menggantinya.*
7. **Isi biodata tim** anda pada formulir yang telah disediakan

**Pastikan biodata tim yang anda isi sudah benar, panitia tidak bertanggung jawab dalam kesalahan penulisan biodata peserta**

8. Pendaftar akan **mendapatkan nomor pendaftaran**
  9. Pendaftar melakukan **pembayaran sesuai jumlah yang tertera pada akunnya** jika sudah mendapatkan nomor pendaftaran. Pembayaran dapat dilakukan secara :
    - a. Online dengan cara melakukan transfer ke rekening 0551015362 (BNI) a.n. Nia Angellina lalu simpan bukti transfernya
    - b. Offline dengan cara membayar ke panitia MAGE 5 yang datang ke sekolahmu, lalu simpan kwitansinya
- Biaya pendaftaran olimpiade MAGE 5
- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| a. Early bird   | : Rp 90.000,-  |
| b. Gelombang I  | : Rp 120.000,- |
| c. Gelombang II | : Rp 140.000,- |

**untuk metode transfer tambahkan 3 digit terakhir nomer pendaftaran dalam jumlah transfer agar mempermudah dalam pendataan.**

**Contoh nomer pendaftaran OLI0602 pada early bird maka nominal uang yang harus ditransfer Rp 90.602**

10. Setelah melakukan pembayaran, **upload bukti pembayaran** pada akun anda
11. Pendaftar dinyatakan sebagai peserta setelah melewati semua tahap pendaftaran dengan benar dan sudah dilakukan **verifikasi oleh panitia** paling lambat 3x24 jam setelah pendaftar mengupload bukti pembayaran.

**Jika akun anda belum diverifikasi panitia lebih dari 3x24 jam silahkan hubungi Contact Person MAGE 5**

### **C. Pelaksanaan Lomba**

#### **1. Penyisihan (Online)**

*Hari, tanggal : Minggu, 3 November 2019*

*Waktu : 13.00 s.d. selesai*

*Tempat : Online*

#### **2. Semifinal (Offline)**

*Hari, tanggal : Sabtu, 16 November 2019*

*Waktu : 07.30 s.d. 15.00 WIB*

*Tempat : Fakultas Teknologi Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember*

#### **3. Final (Offline)**

*Hari, tanggal : Minggu, 17 November 2019*

*Waktu : 07.30 s.d. 22.30 WIB*

*Tempat : Institut Teknologi Sepuluh Nopember*

### **D. Deskripsi Babak**

#### **A. Penyisihan**

*Penyisihan dilakukan secara online. Peserta dapat login dengan akun yang sama maksimal di 3 devices secara bersamaan. Peserta mengerjakan soal penyisihan yang ada di dalam board game pada waktu yang telah ditetapkan. Tidak ada penambahan waktu jika ada keterlambatan dalam memulai mengerjakan soal.*

*Teknis Board game:*

- 1. Daerah board game terbagi menjadi 3 area yaitu: Area Pemrograman, Area Fisika, dan Area Logika.*
- 2. Pada masing-masing area terdapat 20 titik soal.*
- 3. Jawaban berupa isian singkat dan peserta wajib menjawab soal dengan benar agar bisa menuju ke titik soal berikutnya.*
- 4. Waktu pengerjaan soal maksimal yaitu 120 menit*
- 5. Pada permulaan, masing-masing area memiliki 5 titik soal terbuka dan 15 titik soal terkunci.*
- 6. Para peserta harus mengerjakan titik soal terbuka agar bisa membuka titik soal terkunci.*
- 7. Titik soal terkunci hanya bisa dikerjakan apabila salah satu jalur sebelum titik soal terkunci tersebut telah dikerjakan.*

### **B. *Semi-final***

1. Babak semi-final bersifat rally dan battle royale. Peserta akan diberikan waktu untuk moving dan bebas bergerak menuju pos-pos dimana peserta akan mengerjakan soal-soal yang ada
2. Babak semi-final ini juga memiliki system battle royale. Dimana pemain akan dapat memperebutkan poin dari pemain lain dengan cara menjawab soal dengan benar secara lebih cepat.
3. Setiap pos memiliki durasi selambat-lambatnya 7 menit dengan rincian 5 menit pengerjaan soal serta 2 menit penjelasan soal.
4. Waktu Moving selambat-lambatnya yaitu 3 menit.
5. Setiap peserta hanya bisa mengerjakan soal apabila telah memasuki sesi pengerjaan soal.
6. Setiap tim hanya bisa mengerjakan satu soal dari satu pos dalam waktu yang sama.
7. Pos harus ditinggalkan apabila waktu menjawab soal telah habis.
8. Besarnya total poin akhir pada tahap semifinal ini akan dijadikan acuan untuk menuju tahap final.

### **C. *Final***

1. Terdapat 10 soal dengan pembagian yaitu 5 soal Live Coding dan 5 soal umum.
2. Waktu pengerjaan maksimal 120 menit secara keseluruhan.
3. Tidak ada toleransi waktu apabila peserta terlambat memulai.

### **E. Hadiah**

Juara 1 : Rp 3.000.000,00\*

Juara 2 : Rp 2.000.000,00

Juara 3 : Rp 1.000.000,00

\*Khusus untuk Juara 1 akan mendapatkan Freepass ke Departemen Teknik Komputer ITS sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

### **F. Contact Us**

Hakim (0857 2007 5470)

Binar (0857 7075 6955)

Faishal (0857 4260 9002)