

Petunjuk Teknis

Informatics Olympiad



 @if.olympiad

 0857 2636 9601 (Windhi)

 0878 9677 3970 (Shohibun)

 www.Informaticsolympiad.hmifunej.id

 iohmif@cs.unej.ac.id

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
SUSUNAN ACARA <i>Informatics Olympiad</i> ²⁰²¹	3
PROSEDUR UMUM REGISTRASI <i>Informatics Olympiad</i> ²⁰²¹	5
PERATURAN OLIMPIADE KOMPUTER <i>Informatics Olympiad</i> ²⁰²¹	7
A. SYARAT & KETENTUAN PESERTA	7
B. BENTUK KEGIARAN OLIMPIADE	8
1. Ketentuan Babak Penyisihan	8
2. Ketentuan Babak Final.....	8
C. TEKNIS PELAKSANAAN OLIMPIADE.....	9
1. Babak Penyisihan.....	11
2. Babak Final	12
KETENTUAN PESERTA DAN PEMENANG <i>Informatics Olympiad</i> ²⁰²¹	14
SILABUS OLIMPIADE KOMPUTER <i>Informatics Olympiad</i> ²⁰²¹	15

SUSUNAN ACARA *Informatics Olympiad* 2021

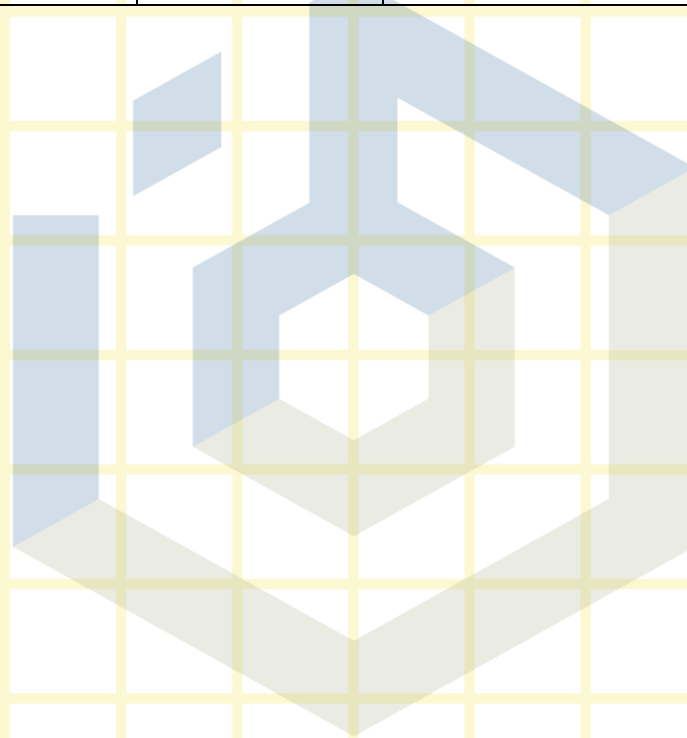
Babak Penyisihan

No.	Hari/Tanggal	Waktu (WIB)	Kegiatan
1.	Minggu, 24 Oktober 2021	08.00 - 08.30	Open Registration: Login dan memasuki room
		08.30 - 08.35	Sambutan Ketua Panitia
		08.35 - 08.45	Opening
		08.45 - 08.55	Pembacaan tata tertib
		08.55 - 09.05	Pembukaan link olimpiade
		09.05 - 10.35	Babak Penyisihan Olimpiade
		10.35 - 11.05	Materi tentang flowchart, algo 1,python (Fakhri Habibillah An Naufal)
		11.05 - 11.35	Closing

Final

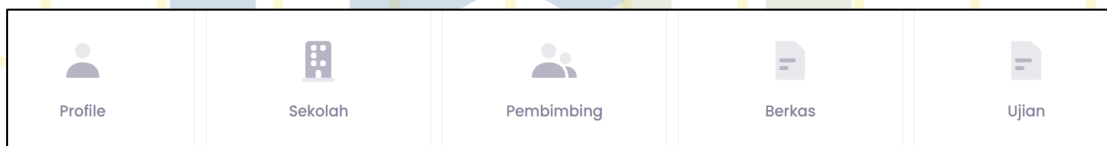
No	Hari/Tanggal	Waktu (WIB)	Kegiatan
1.	Minggu, 7 November 2021	08.00 - 08.30	Open Registration : Login dan memasuki room
		08.30 - 08.40	Opening
		08.40 - 08.45	Sambutan Ketua Panitia
		08.45 - 08.55	Sambutan Ketua HMIF
		08.55 - 09.00	Sambutan Pembina HMIF
		09.00 - 09.05	Sambutan Dekan Fasilkom Unej

	09.05 - 09.10	Pembacaan tata tertib
	09.10 – 09.15	Pembukaan link olimpiade Final
	09.15 - 10.15	Babak Final Olimpiade
	10.15 - 11.15	Permainan dan Pengenalan Fasilkom UNEJ kepada peserta
	11.15 - 12.15	Pengumuman Pemenang
	12.15 – 12.30	Closing



PROSEDUR UMUM REGISTRASI *Informatics Olympiad* ²⁰²¹

1. Pendaftaran melalui situs web *Informatics Olympiad* ²⁰²¹ di tautan berikut ini
<https://informaticsolympiad.hmifunej.id/>
2. Anda akan terhubung ke menu utama situs web *Informatics Olympiad* ²⁰²¹
3. Calon peserta diharuskan membuat akun terlebih dahulu dengan menggulir ke bawah dan klik tombol **Daftar Sekarang** di halaman **Beranda**, peserta diwajibkan mendaftar menggunakan nama pengguna (*username*) dengan nama lengkap dan e-mail yang aktif.
4. Setelah berhasil membuat akun, calon peserta akan dialihkan ke halaman **Dashboard** untuk mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan, formulir pendaftaran berisi Data Profil Peserta, Data Sekolah, Data Guru Pembimbing, dan Berkas-berkas.
**wajib menggunakan e-mail dan nomor Whatsapp yang bisa dihubungi*
5. Mengisi formulir pendaftaran secaraurut dan bertahap.



6. Ketika mengisi tahapan formulir, peserta wajib menekan tombol “Simpan” yang terdapat di bawah pada setiap tahapan.
7. Berkas yang harus disiapkan yaitu :
 - Pindaian/*scan* Kartu Tanda Pelajar atau jika tidak ada dapat menggunakan surat keterangan aktif dari Kepala Sekolah (format .pdf)
 - Foto Bukti Pembayaran. (format .jpeg, .jpg, .png)
 - *Screenshot* Bukti unggahan Twibbon dan *caption* di Instagram. Twibbon dan *caption* dapat diunduh di <https://bit.ly/Twibbon-IO-2021> .

8. Pembayaran biaya registrasi :

- Pembayaran uang registrasi senilai
Rp 45.000,00 (Gelombang 1), atau
Rp 55.000,00 (Gelombang 2)

Dapat dilakukan dengan transfer ke nomor rekening:

Bank BRI : 613701013900535 a/n RISKI QORIATUL AFIFAH.

- Pembayaran juga dapat dilakukan melalui aplikasi e-wallet:

OVO/LinkAja/DANA : 085604811805 a/n RISKI QORIATUL AFIFAH.

- Peserta diharapkan untuk tidak menggabungkan pembayaran lebih dari satu kelompok.

9. Tekan tombol **Simpan** setelah selesai mengisi formulir. Pastikan Formulir Data Peserta, Data Sekolah, Data Guru Pembimbing, dan Berkas sudah terisi semua.

10. Pihak panitia akan mengubah status pendaftaran menjadi **lolos** dan akan mengirimkan E-mail paling lambat satu minggu setelah data diri peserta diterima. E-mail tanggapan memuat undangan ke grup *WhatsApp*, informasi selanjutnya akan dibagikan melalui grup *WhatsApp*.

11. Jika pihak panitia tidak kunjung mengirimkan E-mail setelah waktu yang telah ditentukan, peserta dapat menghubungi nomor telepon *Informatics Olympiad*²⁰²¹ yang terdapat dibawah ini.

12. Peserta dianggap resmi terdaftar sebagai peserta *Informatics Olympiad*²⁰²¹ jika telah memenuhi persyaratan nomor satu sampai dengan sebelas.

13. Perihal pembatalan pendaftaran, harap menghubungi pihak panitia melalui e-mail di iohmif@cs.unej.ac.id. **Namun uang pendaftaran yang telah dibayarkan tidak dapat dikembalikan.**

Untuk informasi lebih lanjut, dapat menghubungi :

- E-mail : iohmif@cs.unej.ac.id
- Instagram : @if.olympiad
- WhatsApp : +62 857-2636-9601 (Windi)
+62 878-9677-3970 (Ibun)
- Website : <http://informaticsolympiad.hmifunej.id/>

PERATURAN OLIMPIADE KOMPUTER *Informatics Olympiad* ²⁰²¹

A. SYARAT & KETENTUAN PESERTA

1. Setiap peserta adalah siswa/i yang masih berada di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA) atau sederajat pada saat *Informatics Olympiad* ²⁰²¹ berlangsung.
2. Perlombaan Olimpiade Komputer dilakukan secara individu.
3. Pendaftaran Olimpiade Komputer akan dibuka pada 1 Agustus 2021 sampai dengan 30 September 2021 melalui situs web <https://infomaticsolympiad.hmifunej.id/>.
4. Calon peserta wajib membuat akun menggunakan nama pengguna (*username*) dengan nama lengkap, dan e-mail yang aktif.
5. Pembayaran biaya registrasi sebesar Rp 45.000,00 setiap individu dapat dilakukan dengan transfer ke **Bank BRI 613701013900535 a/n RISKI QORIATUL AFIFAH** atau melalui aplikasi e-wallet (OVO, LinkAja, DANA) dengan nomor **085604811805 a/n RISKI QORIATUL AFIFAH**.
6. Seluruh peserta wajib mengirimkan *scan* Kartu Tanda Pelajar atau Surat keterangan aktif, bukti pembayaran, dan *screenshot* unggahan Twibbon. Twibbon dan *caption* sudah tersedia pada prosedur umum registrasi yang dilampirkan.
7. Pemenang Olimpiade Komputer akan mendapatkan hadiah sebagai berikut :
 - a. Juara I : Rp 2.000.000,00 + Piala + Sertifikat Pemenang
 - b. Juara II : Rp 1.500.000,00 + Piala + Sertifikat Pemenang
 - c. Juara III : Rp 1.250.000,00 + Piala + Sertifikat Pemenang
8. Seluruh peserta olimpiade akan mendapatkan e-sertifikat, dan bonus soal-soal olimpiade tahun lalu.

B. BENTUK KEGIARAN OLIMPIADE

Olimpiade Komputer *Informatics Olympiad* 2021 adalah lomba yang menitikberatkan pada pemahaman konsep tingkat lanjut dari siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA) atau sederajat untuk mengerjakan soal yang diberikan.

Perlombaan ini terdiri dari dua babak, yaitu babak penyisihan, dan babak final dengan rincian sebagai berikut:

- Babak Penyisihan : **24 Oktober 2021**,
- Babak Final : **7 November 2021**.

1. Ketentuan Babak Penyisihan

1. Babak penyisihan akan dilaksanakan secara **online** pada **24 Oktober 2021**.
2. Pada babak penyisihan, peserta mengerjakan soal yang terdiri dari **50 soal pilihan ganda** dengan durasi **90 menit** pada platform **online** yang telah disediakan.
3. Peserta yang lolos ke babak final adalah **20%** dari peserta keseluruhan dengan **nilai tertinggi** pada babak penyisihan.

2. Ketentuan Babak Final

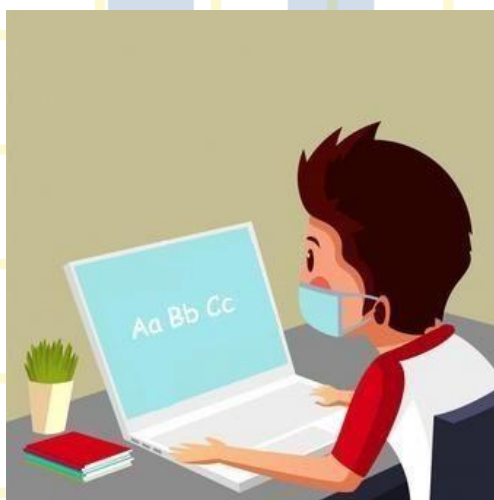
1. Babak final akan dilaksanakan secara **online** pada **7 November 2021**.
2. Pada babak final, peserta mengerjakan soal yang terdiri dari **20 soal pilihan ganda** dan **5 soal isian** dengan durasi **60 menit** pada platform **online** yang telah disediakan.
3. Pemenang Olimpiade Komputer terdiri dari **Juara I, Juara II, dan Juara III** berdasarkan nilai pada babak final.

C. TEKNIS PELAKSANAAN OLIMPIADE

Peserta Olimpiade Komputer *Informatics Olympiad* ²⁰²¹ wajib mengikuti segala tata tertib yang telah ditetapkan oleh panitia. Tata tertib ini berlaku untuk **semua babak** Olimpiade Komputer *Informatics Olympiad* ²⁰²¹. Adapun tata tertib yang berlaku adalah sebagai berikut:

1. Peserta wajib menggunakan seragam sesuai ketentuan sekolah masing-masing.
2. Peserta wajib menyiapkan **satu** buah gawai/*gadget* yang akan digunakan sebagai kamera pengawas, dan **satu** buah gawai/*gadget* yang akan digunakan untuk mengerjakan soal-soal perlombaan.
3. Peserta wajib mengatur gawai/*gadget* yang digunakan sebagai kamera sedemikian rupa sehingga layar gawai/*gadget* lainnya beserta peserta (dan area di sekitar peserta) dapat terlihat dengan jelas oleh kamera.
4. Peserta wajib mengaktifkan *microphone* yang ada pada aplikasi.

Contoh pengaturan kamera gawai/*gadget* yang terlihat oleh panitia :



5. Barang-barang yang diperbolehkan ada di meja adalah gawai/*gadget* untuk pengerjaan soal, alat tulis secukupnya, kertas buram, dan air mineral.

6. Barang-barang lain seperti buku, catatan, kalkulator, atau alat bantu hitung lainnya **tidak boleh digunakan atau diletakan di atas meja** selama perlombaan berlangsung. Pelanggaran terhadap peraturan ini akan dianggap sebagai bentuk kecurangan dan memperoleh sanksi diskualifikasi.
7. Peserta wajib memasuki *meeting platform* **30 menit** sebelum pelaksanaan lomba untuk pemberian arahan mengenai tata cara mengerjakan soal dan simulasi singkat. Panitia tidak bertanggungjawab apabila terdapat kekeliruan yang dilakukan peserta karena tidak mendengarkan arahan dari panitia.
8. Peserta yang terlambat **maksimal 30 menit** setelah perlombaan dimulai tetap dapat mengikuti perlombaan tanpa adanya penambahan waktu. Apabila keterlambatan lebih dari 30 menit, maka peserta dilarang mengikuti lomba dan **dinyatakan mengundurkan diri**.
9. Peserta tidak diperbolehkan menyebarkan soal, menanyakan atau memberikan jawaban, serta bekerja sama dengan peserta lain dalam bentuk apapun. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang didapati melakukan kecurangan.
10. Peserta **hanya** diperbolehkan menggunakan kertas buram berupa 2 lembar kertas HVS/A4 kosong untuk mencoret-coret.
11. Selama perlombaan berlangsung, peserta dilarang untuk berpindah tempat duduk atau menghilang dari kamera pengawas. Apabila peserta melanggar, maka akan dikenakan sanksi **pengurangan nilai sebesar 20 poin**.
12. Apabila peserta mengalami gangguan yang disebabkan masalah koneksi internet sehingga terputus dari *meeting platform*, maka panitia memberikan waktu selama 3 menit (terhitung dari waktu peserta mengalami gangguan) bagi peserta untuk mengatasi gangguan tersebut. Jika dalam 3 menit peserta tidak berhasil, maka peserta **dianggap sudah selesai mengikuti lomba dan tidak dapat melanjutkan untuk mengerjakan soal lagi**.
13. Peserta wajib menjaga ketenangan dan ketertiban selama perlombaan berlangsung.

14. Seluruh sanksi berupa pengurangan poin akan diaplikasikan pada akhir babak Lomba Olimpiade Komputer pada hari pelanggaran tersebut dilakukan.
15. Sebagian dari jalannya perlombaan dapat disaksikan oleh guru-guru pembimbing dari setiap sekolah melalui siaran langsung di instagram @if.olympiad. Guru pembimbing dapat bekerja sama dengan panitia untuk memastikan agar perlombaan terlaksana dengan jujur, tanpa adanya kecurangan dari pihak manapun.
16. Keputusan juri adalah **mutlak** dan tidak dapat diganggu gugat.
17. Hal-hal yang belum diatur atau belum cukup diatur dalam tata tertib ini akan diatur kemudian.

1. Babak Penyisihan

Berikut ini adalah teknis pelaksanaan babak penyisihan :

1. Satu jam sebelum perlombaan dimulai, panitia akan mengirimkan tautan undangan dari *meeting platform* kepada peserta melalui grup *WhatsApp*. Peserta membuka tautan tersebut menggunakan gawai (yang akan digunakan sebagai kamera pengawas) dan masuk menggunakan e-mail pribadi yang sudah didaftarkan pada formulir registrasi.
2. Peserta wajib memasuki *meeting platform* 30 menit sebelum pelaksanaan lomba.
3. Saat perlombaan dimulai, panitia akan menampilkan tautan untuk menjawab soal secara *online*.
4. Peserta **wajib mengisi** semua data-data yang diperlukan pada platform *online* yang disediakan. Jika data tidak diisi dengan lengkap, maka jawaban tidak akan diperiksa.
5. Peserta mengerjakan soal sesuai dengan durasi yang diberikan tanpa adanya penambahan waktu.

6. Apabila peserta ingin bertanya, menyampaikan pendapat perihal soal atau hal-hal lain, peserta cukup mengangkat tangan dan menunggu tanggapan dari pengawas.
7. Babak penyisihan terdiri dari **50 soal pilihan ganda** dengan durasi **90 menit**.
8. Sistem penilaian adalah sebagai berikut:
Skor +4 untuk jawaban yang **benar**
Skor -1 untuk jawaban yang **salah**
Skor 0 apabila **tidak dijawab**.
9. Pelanggaran akan peraturan-peraturan di atas akan dikenakan sanksi oleh panitia *Informatics Olympiad*²⁰²¹. Sanksi bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat.
10. Nilai yang diperoleh dari babak ini **tidak akan mempengaruhi** nilai yang akan didapatkan pada babak selanjutnya.

2. Babak Final

Berikut ini adalah teknis pelaksanaan babak final :

1. Satu jam sebelum perlombaan dimulai, panitia akan mengirimkan tautan undangan dari *meeting platform* kepada peserta melalui grup *WhatsApp*. Peserta membuka tautan tersebut menggunakan gawai (yang akan digunakan sebagai kamera pengawas) dan masuk menggunakan e-mail pribadi yang sudah didaftarkan pada formulir registrasi.
2. Peserta wajib memasuki *meeting platform* 30 menit sebelum pelaksanaan lomba.
3. Saat perlombaan dimulai, panitia akan menampilkan tautan untuk menjawab soal secara *online*.
4. Peserta **wajib mengisi** semua data-data yang diperlukan pada platform *online* yang disediakan.
5. Peserta tidak boleh membuka, membaca, dan/atau mengerjakan soal sebelum ada tanda mulai dari pengawas perlombaan.

6. Peserta mengerjakan soal sesuai dengan durasi yang diberikan tanpa adanya penambahan waktu.
7. Apabila peserta ingin bertanya, menyampaikan pendapat perihal soal atau hal-hal lain, peserta cukup mengangkat tangan ke arah kamera pengawas dan menunggu tanggapan dari pengawas.
8. Babak penyisihan terdiri dari **20 soal pilihan ganda** dan **5 soal isian** dengan durasi 60 menit.
9. Sistem penilaian adalah sebagai berikut:
Skor +4 untuk jawaban yang **benar**
Skor -1 untuk jawaban yang **salah**
Skor 0 apabila **tidak dijawab**.
10. Pemenang dibagi menjadi Juara I, Juara II, dan Juara III berdasarkan nilai total dari jawaban dan presentase.
11. Pelanggaran akan peraturan-peraturan di atas akan dikenakan sanksi oleh panitia lomba. Sanksi bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat oleh peserta.

KETENTUAN PESERTA DAN PEMENANG *Informatics Olympiad* 2021

1. Peserta Informatics Olympiad 2021 yang telah mengikuti babak penyisihan akan mendapat pengumuman peserta yang lolos sebagai finalis dengan durasi paling lambat H+7 dari waktu babak penyisihan berlangsung.
2. Peserta yang dinyatakan **lolos** ke babak final akan dihubungi oleh panitia untuk dimasukan ke dalam grup peserta “Finalis Informatics Olympiad 2021”. Apabila belum menerima pesan dari panitia, dimohon untuk menghubungi admin yang berada pada grup peserta.
3. Peserta yang dinyatakan **tidak lolos** ke babak final wajib tetap berada di grup “Peserta IO 2021” sampai pengumuman pemenang Informatics Olympiad 2021 diberitahukan, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut terkait sertifikat peserta.
4. Pemenang Informatics Olympiad 2021 akan diumumkan pada hari H pelaksanaan Final Informatics Olympiad 2021 pada hari Minggu, 7 November 2021.
5. Hadiah uang pembinaan beserta trofi pemenang juara 1, 2, dan 3 akan diinfokan oleh panitia paling lambat tanggal 28 November 2021.
6. Sertifikat peserta dan pemenang Informatics Olympiad 2021 akan diinfokan di grup peserta paling lambat tanggal 28 November 2021.

SILABUS OLIMPIADE KOMPUTER *Informatics Olympiad* 2021

No	Materi	Lingkup Materi	Presentase
1.	Logika Komputasi	<ul style="list-style-type: none"> - Himpunan - Aljabar logika - Sifat Bilangan (deret) - Kombinatorik - Algoritmika - Dasar Logika (Implikasi, Deduksi-Induksi, jika dan hanya jika) - Dasar Aritmatika 	50%
2.	Pemrograman (Bahasa Pascal)	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Data Variabel - Percabangan - Perulangan - Sub Program (<i>Procedure</i> dan <i>Function</i>) - Rekursif - Konsep Pengurutan - Konsep Pencarian 	50%