

BUKU PANDUAN

LOMBA AKADEMIK

Dies Natalis ke-25

Program Studi Ilmu Komputer
Universitas Katolik Widya Mandira (UNWIRA)

"25 Tahun Berkarya dan Berprestasi, Bersama Menuju Ilmu Komputer Unggul dan Inovatif"

7 Mata Lomba Jenjang Peserta Mahasiswa, SMA/SMK, SMP, SD

2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas terlaksananya rangkaian kegiatan Lomba Akademik dalam rangka memperingati Dies Natalis ke-25 Program Studi Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira (UNWIRA). Kegiatan ini diselenggarakan sebagai wujud kepedulian dan kontribusi Program Studi Ilmu Komputer dalam mendorong pengembangan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan inovatif di bidang teknologi informasi, mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Buku panduan ini merupakan gabungan petunjuk teknis dari 7 (tujuh) mata lomba yang terbagi ke dalam 4 (empat) jenjang peserta, yaitu tingkat Mahasiswa, SMA/SMK, SMP/Sederajat, dan SD/Sederajat. Setiap bagian memuat informasi mengenai nama dan jenis lomba, tema, tujuan, peserta, waktu pelaksanaan, materi lomba, mekanisme pelaksanaan, sistem penilaian, aturan lomba, hingga informasi kontak panitia.

Kami berharap buku panduan ini dapat menjadi acuan yang jelas dan bermanfaat bagi seluruh peserta, guru pembimbing, dosen pendamping, dewan juri, maupun panitia pelaksana. Semoga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan menjadi wadah bagi generasi muda untuk belajar, berkarya, dan berprestasi di bidang Ilmu Komputer.

Kupang, 2026

Panitia Pelaksana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

BAB I — PENDAHULUAN

BAB II — LOMBA TINGKAT MAHASISWA

2.6.1 Coding Cepat Berbasis Java

2.6.2 Tantangan Inovasi Web

2.6.3 Karya Tulis Ilmiah

BAB III — LOMBA TINGKAT SMA/SMK

3.6.1 Karya Tulis Ilmiah (KTI) Inovator Muda

3.6.2 Inovator Aplikasi: Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak

BAB IV — LOMBA TINGKAT SMP/SEDERAJAT

4.6 Kriptografi Sederhana

BAB V — LOMBA TINGKAT SD/SEDERAJAT

5.6 Berpikir Logis dan Kreatif Menggunakan Scratch

BAB VI — PENUTUP

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Dalam rangka memperingati Dies Natalis ke-25 Program Studi Ilmu Komputer UNWIRA, diselenggarakan rangkaian Lomba Akademik yang terdiri atas 7 (tujuh) mata lomba yang mencakup 4 (empat) jenjang pendidikan, yaitu Mahasiswa, SMA/SMK, SMP/Sederajat, dan SD/Sederajat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir logis, kreatif, dan inovatif peserta di bidang teknologi informasi sesuai dengan jenjang usia dan kemampuannya masing-masing.

1.2 Tujuan Umum

1. Memperingati Dies Natalis ke-25 Program Studi Ilmu Komputer UNWIRA.
2. Mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif generasi muda di bidang teknologi informasi.
3. Memberikan wadah kompetisi akademik yang sehat bagi peserta dari berbagai jenjang pendidikan.
4. Menjaring karya dan potensi terbaik peserta untuk dikembangkan lebih lanjut.
5. Memperkenalkan konsep dasar Ilmu Komputer sejak usia dini hingga jenjang perguruan tinggi.

1.3 Ruang Lingkup Lomba

Buku panduan ini mencakup 7 (tujuh) mata lomba yang terbagi ke dalam 4 (empat) jenjang sebagai berikut:

Jenjang	Mata Lomba
Mahasiswa	1. Coding Cepat Berbasis Java 2. Tantangan Inovasi Web 3. Karya Tulis Ilmiah
SMA/SMK	1. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Inovator Muda 2. Inovator Aplikasi: Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak
SMP/Sederajat	Kriptografi Sederhana
SD/Sederajat	Berpikir Logis dan Kreatif Menggunakan Scratch

Penjelasan lengkap mengenai masing-masing jenjang dan mata lomba disajikan pada Bab II hingga Bab V berikut ini.

BAB II LOMBA TINGKAT MAHASISWA

Tema: "Inovasi Teknologi Informasi dan Kecerdasan Buatan untuk Mendukung Transformasi Digital"

Kategori Lomba:

- ❖ Coding Cepat Berbasis Java
- ❖ Tantangan Inovasi Web
- ❖ Karya Tulis Ilmiah

2.1 Nama dan Jenis Lomba

Lomba Akademik Tingkat Mahasiswa diperuntukkan bagi mahasiswa/i Program Studi Ilmu Komputer/Informatika dan program studi sejenis, terdiri atas tiga kategori:

1. Coding Cepat Berbasis Bahasa Pemrograman Java
2. Tantangan Inovasi Web / Pembuatan Web Sederhana
3. Karya Tulis Ilmiah Tingkat Mahasiswa

2.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan menuntut mahasiswa Ilmu Komputer memiliki kemampuan berpikir logis, algoritmik, serta menghasilkan karya nyata yang aplikatif. Melalui tiga kategori lomba yang saling melengkapi, kegiatan ini mengasah kompetensi mahasiswa di bidang logika pemrograman, pengembangan perangkat lunak berbasis web, serta penulisan karya ilmiah terkait transformasi digital.

2.3 Tujuan

1. Mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif di bidang teknologi informasi.
2. Meningkatkan kompetensi pengembangan perangkat lunak, pemrograman, dan penulisan karya ilmiah.
3. Memberikan wadah kompetisi akademik yang sehat guna mendukung transformasi digital kampus.
4. Menjaring karya dan potensi mahasiswa terbaik untuk kompetisi tingkat lebih tinggi.

2.4 Peserta

1. Mahasiswa/i aktif dari seluruh Program Studi/Fakultas di lingkungan kampus.
2. Setiap Program Studi/Fakultas dapat mengutus perwakilan untuk setiap kategori lomba.

3. Peserta dapat mengikuti lomba secara individu maupun berkelompok sesuai ketentuan khusus tiap kategori.
4. Ketentuan pendaftaran mengikuti informasi resmi panitia.

2.5 Waktu dan Pelaksanaan

Kategori Lomba	Tanggal	Pelaksanaan
Coding Cepat Berbasis Java	10 Oktober 2026	Offline
Tantangan Inovasi Web	9 Oktober 2026	Online (GitHub)
Karya Tulis Ilmiah	11 Oktober 2026	Online (Google Drive)

Lokasi offline dan tautan platform online akan diinformasikan lebih lanjut oleh panitia.

2.6 Materi Lomba

2.6.1 Coding Cepat Berbasis Java

Materi mencakup logika pemrograman, array, string, function/method, sorting, searching, recursion, struktur data dasar (stack), dan problem solving menggunakan Java. Terdiri atas 6 soal (2 mudah, 2 sedang, 2 sulit). Durasi pengerjaan 150 menit (2,5 jam).

2.6.2 Tantangan Inovasi Web / Pembuatan Web Sederhana

Tema: "Rancang Bangun Website Informasi dan Layanan Digital Sederhana untuk Mendukung Transformasi Digital di Lingkungan Kampus". Peserta bebas menentukan topik spesifik, misalnya portal informasi akademik, sistem pengumuman digital, layanan peminjaman fasilitas kampus, atau portal UKM/organisasi mahasiswa.

Requirement wajib:

1. Halaman utama (landing page) yang informatif dan sesuai tema.
2. Minimal 3 halaman fungsional (Beranda, Fitur/Layanan Utama, Tentang/Kontak).
3. Minimal 1 form input dengan validasi sederhana (client-side).
4. Navigasi antarhalaman jelas dan konsisten (menu/navbar).
5. Tampilan responsif (desktop maupun mobile).
6. Kode program terstruktur (pemisahan HTML, CSS, JavaScript/komponen).

Fitur tambahan (opsional, nilai lebih):

1. Autentikasi/login sederhana (data dummy/local storage).
2. Penyimpanan data via localStorage, JSON, atau SQLite.
3. Mode gelap/terang (dark mode).
4. Integrasi API publik gratis.

5. Animasi/interaktivitas tambahan dengan JavaScript.

Teknologi yang diperbolehkan: HTML5/CSS3/JavaScript atau framework gratis (React, Vue, Bootstrap/Tailwind); back-end opsional (PHP, Node.js, dsb.); basis data SQLite/JSON/MySQL lokal (tidak boleh basis data cloud berbayar). Durasi pengerjaan 1 hari pada 9 Oktober 2026.

2.6.3 Karya Tulis Ilmiah Tingkat Mahasiswa

Tema: "Inovasi Teknologi Informasi dan Kecerdasan Buatan untuk Mendukung Transformasi Digital". Peserta memilih salah satu subtema: Artificial Intelligence, Machine Learning, Software Engineering, Cybersecurity, Internet of Things, Data Science, Sistem Informasi, atau Teknologi Web.

Karya tulis memuat permasalahan, metodologi/pendekatan, pembahasan/analisis, serta solusi/inovasi konkret beserta manfaat dan implementasinya.

Struktur karya tulis:

1. Halaman Judul
2. Lembar Pernyataan Orisinalitas
3. Abstrak (150–250 kata, 3–5 kata kunci)
4. BAB I Pendahuluan
5. BAB II Tinjauan Pustaka/Kajian Teori
6. BAB III Metodologi/Pendekatan Penulisan
7. BAB IV Pembahasan dan Solusi/Inovasi
8. BAB V Penutup
9. Daftar Pustaka
10. Lampiran (jika ada)

Format: panjang naskah 8–15 halaman (BAB I–V), kertas A4, Times New Roman 12pt, spasi 1,5, margin atas/kiri 4 cm, bawah/kanan 3 cm. Berkas PDF dengan nama NamaKetua_JudulSingkat.pdf. Referensi minimal 10 sumber (gaya APA disarankan), 10 tahun terakhir. Batas pengumpulan 11 Oktober 2026.

2.7 Mekanisme Pelaksanaan

2.7.1 Coding Cepat Berbasis Java (Offline)

1. Peserta hadir di lokasi sesuai jadwal.
2. Menempati perangkat yang disediakan, memastikan JDK dan IDE berjalan baik.
3. Panitia membagikan naskah soal dan instruksi teknis.

4. Peserta mengerjakan soal dalam file terpisah: NamaTim_NomorSoal.java.
5. Menyimpan seluruh berkas sebelum waktu berakhir.
6. Panitia melakukan pengecekan dan penilaian langsung.

2.7.2 Tantangan Inovasi Web (Online)

1. Registrasi sesuai prosedur panitia.
2. Panitia menyampaikan tema, requirement, dan ketentuan teknis.
3. Peserta membuat repository GitHub dan mengerjakan sesuai requirement.
4. Riwayat commit menjadi bukti pengerjaan asli.
5. Menyertakan README.md (deskripsi, fitur, teknologi, cara menjalankan).
6. Mengirim tautan repository sebelum batas waktu.
7. Repository publik atau privat dengan panitia sebagai kolaborator.

2.7.3 Karya Tulis Ilmiah (Online)

1. Registrasi sesuai prosedur panitia.
2. Panitia menyampaikan tema, subtema, dan format penulisan.
3. Peserta menyusun karya tulis sesuai struktur dan format.
4. Mengonversi naskah ke PDF sesuai penamaan berkas.
5. Mengunggah ke tautan Google Drive sebelum batas waktu.
6. Memastikan berkas berhasil terunggah sebelum ditutup.

2.8 Sistem Penilaian

2.8.1 Coding Cepat Berbasis Java

Kriteria	Bobot
Correctness (kebenaran output)	60%
Efisiensi Algoritma	30%
Waktu Pengerjaan	10%

2.8.2 Tantangan Inovasi Web

Aspek Penilaian	Bobot
Fungsionalitas	30%
UI/UX	20%
Kreativitas dan Inovasi	15%
Struktur Kode	15%

Responsivitas	10%
Dokumentasi (README.md)	10%

2.8.3 Karya Tulis Ilmiah

Aspek Penilaian	Bobot
Orisinalitas dan Kebaruan Ide	15%
Kejelasan Permasalahan	10%
Metodologi/Pendekatan	15%
Kedalaman Pembahasan	20%
Solusi/Inovasi yang Ditawarkan	20%
Kualitas dan Relevansi Referensi	10%
Kualitas Penulisan dan Tata Bahasa	10%

2.9 Aturan Lomba

1. Peserta wajib mengikuti lomba sesuai jadwal dan instruksi panitia.
2. Segala bentuk kecurangan (plagiarisme, kerja sama tidak sah, dsb.) mengakibatkan diskualifikasi.
3. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Coding Cepat Java: dilarang mengakses internet/AI generatif kecuali diizinkan panitia.
5. Tantangan Web & KTI: karya yang dikumpulkan setelah waktu berakhir tidak dinilai kecuali ada kebijakan lain dari panitia.

2.10 Informasi Panitia

Informasi pendaftaran, hadiah, batas akhir pendaftaran, tautan pengumpulan, dan kontak resmi akan disampaikan menyusul oleh panitia.

Panitia Pelaksana Lomba Tingkat Mahasiswa:

1. Angelo Wangge
2. Leo Ariyanto

BAB III LOMBA TINGKAT SMA/SMK

Tema: "Dari Ide Kreatif Menuju Inovasi Digital Masa Depan"

Kategori Lomba:

- ❖ Karya Tulis Ilmiah (KTI) Inovator Muda
- ❖ Inovator Aplikasi: Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak

3.1 Nama dan Jenis Lomba

Diperuntukkan bagi siswa/i SMA/Sederajat, terdiri atas dua kategori: (1) Karya Tulis Ilmiah (KTI) Inovator Muda, dan (2) Inovator Aplikasi: Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak.

3.2 Latar Belakang

Peserta KTI menuangkan ide kreatif secara tertulis dengan gagasan "Membangun Kota Cerdas tanpa Menghilangkan Budaya Lokal", sementara peserta Inovator Aplikasi mewujudkan ide tersebut ke dalam rancangan UI/UX dan/atau aplikasi yang aplikatif.

3.3 Tujuan

1. Memperingati Dies Natalis ke-25 Program Studi Ilmu Komputer UNWIRA.
3. Mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa/i.
4. Meningkatkan kompetensi penulisan karya ilmiah serta perancangan aplikasi berbasis UI/UX.
5. Menumbuhkan kepedulian terhadap isu pembangunan kota cerdas berbasis budaya lokal.
6. Menjaring potensi siswa/i terbaik untuk kompetisi tingkat lebih tinggi.

3.4 Peserta

1. Siswa/i aktif SMA/Sederajat (dibuktikan kartu pelajar/surat keterangan sekolah).
2. Setiap sekolah dapat mengutus lebih dari satu tim per kategori.
3. KTI Inovator Muda: individu atau kelompok (maksimal 3 orang/tim).
4. Inovator Aplikasi: berkelompok (2–3 orang/tim).

3.5 Waktu dan Pelaksanaan

Kategori	Tahapan	Pelaksanaan
KTI Inovator Muda	Penyisihan (naskah)	Online (Google Drive)

KTI Inovator Muda	Penjurian Naskah (Screening)	Internal Dewan Juri
Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak	Penyisihan (design brief & prototipe)	Online (Drive/Figma/GitHub)
Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak	Final (Presentasi & Demo)	Offline/Daring

Jadwal dan tautan platform akan diinformasikan lebih lanjut kepada peserta terdaftar.

3.6 Materi Lomba

3.6.1 Karya Tulis Ilmiah (KTI) Inovator Muda

Tema: "Membangun Kota Cerdas tanpa Menghilangkan Budaya Lokal". Dilaksanakan dalam 3 tahap: Penyisihan (pengumpulan naskah lengkap), Penjurian Naskah (screening 5–10 finalis), dan Final.

Struktur karya tulis:

1. Halaman Judul
2. Lembar Pernyataan Orisinalitas
3. Abstrak (150–250 kata, 3–5 kata kunci)
4. BAB I Pendahuluan
5. BAB II Tinjauan Pustaka/Kajian Teori
6. BAB III Metodologi/Pendekatan Penulisan
7. BAB IV Pembahasan dan Solusi/Inovasi
8. BAB V Penutup
9. Daftar Pustaka
10. Lampiran (jika ada)

Format: 8–15 halaman (BAB I–V), A4, Times New Roman 12pt, spasi 1,5, margin atas/kiri 4 cm, bawah/kanan 3 cm. Nama file: NamaKetua_AsalSekolah_JudulSingkat.pdf. Referensi minimal 8 sumber (APA disarankan), 10 tahun terakhir.

3.6.2 Inovator Aplikasi: Desain UI/UX & Pengembangan Perangkat Lunak

Tema: "Rancang Aplikasi Digital Pendukung Kota Cerdas Berbasis Budaya Lokal". Dilaksanakan 2 tahap: Penyisihan (design brief + prototipe) dan Final (presentasi & demo).

Requirement wajib:

1. Design brief memuat identifikasi masalah, target pengguna, dan solusi.
2. Purwarupa UI/UX interaktif (Figma dsb.) dan/atau aplikasi berjalan.
3. Minimal 3 halaman/layar fungsional dengan alur pengguna jelas.
4. Tampilan konsisten (tata letak, warna, tipografi).
5. Solusi relevan dengan tema kota cerdas berbasis budaya lokal.

Tools yang diperbolehkan: Figma, Canva, Adobe XD, atau aplikasi desain gratis/berlisensi sejenis.

3.7 Mekanisme Pelaksanaan

3.7.1 KTI Inovator Muda

1. Registrasi sesuai prosedur panitia.
2. Panitia menyampaikan tema dan format penulisan.
3. Peserta menyusun karya tulis sesuai struktur.
4. Mengunggah PDF ke Google Drive sebelum batas penyisihan.
5. Dewan juri menyeleksi 5–10 finalis (screening).
6. Panitia mengumumkan finalis dan jadwal final.
7. Finalis presentasi dan tanya jawab pada Babak Final.

3.7.2 Inovator Aplikasi

1. Registrasi sesuai prosedur panitia.
2. Panitia menyampaikan tema, requirement, dan ketentuan teknis.
3. Peserta menyusun design brief dan prototipe/aplikasi.
4. Mengirim PDF design brief serta tautan Figma/GitHub.
5. Dewan juri menilai dan menentukan finalis.
6. Panitia mengumumkan finalis dan jadwal final.
7. Finalis presentasi, demo aplikasi, dan uji fungsionalitas.

3.8 Sistem Penilaian

3.8.1 KTI Inovator Muda — Penjurian Naskah

Aspek Penilaian	Bobot
Kesesuaian dengan Tema	15%
Orisinalitas dan Kebaruan Ide	20%
Kesesuaian Sistematika Penulisan	15%

Kedalaman Analisis dan Pembahasan	25%
Solusi/Inovasi yang Ditawarkan	15%
Kualitas Penulisan dan Tata Bahasa	10%

Skor akhir Babak Final = 50% skor naskah + 50% skor presentasi final.

3.8.2 Inovator Aplikasi — Penyisihan

Aspek Penilaian	Bobot
Kesesuaian dengan Tema	15%
Kualitas Desain UI/UX	25%
Kejelasan User Flow dan Kelengkapan Prototipe	20%
Kreativitas dan Inovasi	20%
Kelengkapan Dokumen Design Brief	20%

3.8.3 Inovator Aplikasi — Final

Aspek Penilaian	Bobot
Fungsionalitas dan Kelayakan Logika Pemrograman	30%
Kualitas UI/UX	25%
Kreativitas dan Inovasi Solusi	20%
Penguasaan Materi dan Kejelasan Presentasi	15%
Sikap dan Kerja Sama Tim	10%

Skor akhir = 40% skor Penyisihan + 60% skor Final.

3.9 Aturan Lomba

1. Peserta wajib mengikuti jadwal dan instruksi panitia.
2. Kecurangan (plagiarisme, penjiplakan, dsb.) mengakibatkan diskualifikasi.
3. Karya merupakan karya asli dan belum pernah menjadi juara pada lomba sejenis.
4. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat final.

3.10 Informasi Panitia

1. Pendaftaran dibuka 15–30 September 2026.
2. Kontak: Gloria (Koordinator Lomba Tingkat SMA/SMK) – 081236457198.
3. Format pendaftaran: Nama Sekolah, Nama Guru Pembimbing, Nama Lengkap Anggota Tim, dan Cabang Lomba (KTI/UI-UX).

Panitia Pelaksana Lomba Tingkat SMA/Sederajat: Gloria Klau

BAB IV LOMBA TINGKAT SMP/SEDERAJAT

Lomba Kriptografi Sederhana — Tema: "Berkarya dan Berprestasi Melalui Tantangan Kode Rahasia"

4.1 Nama dan Jenis Lomba

Lomba Kriptografi Sederhana Tingkat SMP/Sederajat, dilaksanakan secara online dengan materi dasar kriptografi dalam bentuk tantangan kode rahasia.

4.2 Latar Belakang

Kriptografi merupakan konsep dasar teknologi informasi terkait pengamanan pesan. Lomba ini melatih kemampuan berpikir logis, menemukan pola, ketelitian, dan pemecahan masalah melalui kegiatan menyandikan dan membuka sandi pesan.

4.3 Tujuan

1. Melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis.
4. Meningkatkan ketelitian dalam membaca dan mengolah informasi.
5. Melatih kemampuan menemukan pola dan memecahkan masalah.
6. Mengenalkan konsep dasar enkripsi dan dekripsi.
7. Memberikan pengalaman kompetisi akademik yang sehat.
8. Memperkenalkan konsep dasar Ilmu Komputer.

4.4 Peserta

1. Peserta merupakan siswa/i SMP atau sederajat.
2. Lomba dilaksanakan secara online.
3. Ketentuan individu/kelompok mengikuti informasi resmi panitia.

4.5 Waktu dan Pelaksanaan

Bentuk pelaksanaan: online. Tanggal, waktu, dan platform lomba akan diinformasikan sesuai jadwal resmi panitia. Peserta wajib memastikan perangkat serta koneksi internet siap digunakan.

4.5 Materi Lomba

1. Konsep dasar kriptografi: pesan asli, enkripsi, pesan tersandi, dekripsi, dan kunci.
2. Sandi Pergeseran Huruf (Caesar Cipher) — contoh: DATA dengan pergeseran +1 menjadi EBUB.

3. Sandi Angka — setiap huruf diwakili nomor alfabet (A=1, B=2, ... Z=26); contoh: DATA menjadi 4-1-20-1.
4. Kombinasi sandi — penggabungan beberapa langkah penyandian secara berurutan.

4.7 Mekanisme Pelaksanaan

1. Registrasi sesuai prosedur panitia.
2. Panitia menginformasikan jadwal, platform, dan tata cara lomba.
3. Peserta masuk ke platform lomba sebelum waktu mulai.
4. Panitia menyampaikan instruksi dan ketentuan teknis.
5. Peserta mengerjakan soal secara mandiri dalam batas waktu.
6. Jawaban dikirim melalui platform yang ditetapkan.
7. Peserta memastikan jawaban terkirim sebelum waktu berakhir.

4.8 Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot
Ketepatan jawaban	70%
Jumlah soal yang diselesaikan	15%
Ketelitian/ketepatan proses	10%
Kecepatan	5%

4.9 Aturan Lomba

1. Peserta wajib mengikuti jadwal dan instruksi panitia.
2. Peserta mengerjakan soal secara mandiri; dilarang bekerja sama atau berdiskusi dengan peserta lain.
3. Dilarang menggunakan mesin pencari, sumber jawaban luar, atau bantuan pihak lain kecuali diizinkan panitia.
4. Penggunaan AI/ChatGPT atau alat bantu sejenis tidak diperbolehkan apabila dinyatakan dilarang.
5. Jawaban setelah waktu berakhir tidak memperoleh tambahan waktu, kecuali ada gangguan sistem yang diakui panitia.
6. Pelanggaran tata tertib dapat dikenai sanksi hingga diskualifikasi.
7. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final.

4.10 Informasi Panitia

Kontak Panitia: Aprin Nandus

BAB V LOMBA TINGKAT SD/SEDERAJAT

Lomba Berpikir Logis dan Kreatif Menggunakan Scratch

Tema: "Berpikir Logis dan Kreatif Sejak Dini, Bersama Menyusun Langkah Menuju Generasi Cerdas dan Berpikir Tajam"

5.1 Nama dan Jenis Lomba

Lomba Berpikir Logis dan Kreatif Menggunakan Scratch — Tingkat SD, dilaksanakan secara daring/luring sesuai ketentuan panitia, dengan materi berpikir logis dasar melalui pendekatan visual ala blok perintah Scratch.

5.2 Latar Belakang

Kemampuan menyusun urutan langkah dan memahami sebab-akibat adalah fondasi berpikir logis dan dasar ilmu komputer. Lomba ini mengenalkan konsep tersebut kepada siswa SD secara sederhana dan menyenangkan tanpa membebani rumus atau istilah teknis pemrograman.

5.3 Tujuan

1. Melatih kemampuan menyusun urutan langkah/peristiwa secara benar.
2. Melatih pemahaman hubungan sebab dan akibat dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membiasakan berpikir teratur, teliti, dan tidak melompat-lompat.
4. Menumbuhkan kebiasaan berpikir rapi sebagai fondasi ilmu komputer.
5. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sejak dini.

5.4 Peserta

Siswa kelas 1 sampai 6 SD dapat mengikuti lomba ini. Lomba dapat dikerjakan secara mandiri atau berpasangan sesuai ketentuan panitia.

5.5 Waktu dan Pelaksanaan

Bentuk pelaksanaan disesuaikan ketentuan panitia (daring/luring). Tanggal, waktu, dan platform/tempat akan diumumkan sesuai jadwal resmi. Peserta wajib hadir/mengakses platform sebelum waktu mulai.

5.6 Materi Lomba

Catatan: tidak diujikan rumus matematika rumit, perhitungan angka besar, kode pemrograman, atau istilah teknis pemrograman.

Materi	Contoh (Menggunakan Scratch)
---------------	-------------------------------------

Menyusun Urutan Peristiwa	Menyusun blok perintah dari awal sampai akhir agar karakter bergerak sesuai urutan yang benar
Sebab dan Akibat	Peristiwa pemicu → hasil (contoh: "saat tombol ditekan" → "karakter berbicara")
Langkah Berurutan	Menyusun blok perintah berurutan untuk menyelesaikan tugas dalam proyek Scratch
Mengenal Aturan & Pola	Menyusun/melanjutkan pola perulangan gerak, suara, atau tampilan
Memilih Langkah yang Tepat	Memilih susunan blok paling masuk akal yang menghasilkan gerakan benar

5.7 Mekanisme dan Tahapan Perlombaan

Lomba berlangsung dalam 3 tahap berurutan:

1. Tahap 1 — Menyusun Urutan yang Benar: menyusun gambar/kalimat acak dari pertama sampai terakhir.
2. Tahap 2 — Memahami Sebab dan Akibat: mencocokkan peristiwa dengan hasilnya.
3. Tahap 3 — Menyusun Langkah Sederhana & Mencari Pola: menyusun langkah kegiatan sehari-hari dan melanjutkan pola.

5.8 Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot	Keterangan
Ketepatan Menyusun Urutan	40%	Urutan benar, tidak terbalik, lengkap
Pemahaman Sebab-Akibat	40%	Tepat membedakan penyebab dan hasil
Kelengkapan & Kerapian	20%	Tidak ada langkah terlewat, jawaban rapi

Slogan Lomba: "Pikir Rapi, Susun Teratur — Langkah Logis Membawa Hasil!"

5.9 Aturan Lomba

1. Peserta wajib mengikuti jadwal dan instruksi panitia.
2. Peserta mengerjakan soal secara mandiri atau berpasangan sesuai ketentuan panitia.
3. Dilarang bekerja sama dengan peserta lain atau mencontek, kecuali diizinkan panitia.
4. Jawaban dikirim sebelum batas waktu berakhir.
5. Pelanggaran tata tertib dapat dikenai sanksi hingga diskualifikasi.
6. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final.

5.10 Informasi Panitia

Koordinator: Adrian Kroon

BAB VI PENUTUP

Buku panduan ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh peserta Lomba Akademik dalam rangka memperingati Dies Natalis ke-25 Program Studi Ilmu Komputer UNWIRA, mulai dari jenjang Mahasiswa, SMA/SMK, SMP/Sederajat, hingga SD/Sederajat. Peserta diharapkan membaca dan memahami seluruh ketentuan pada bagian yang relevan sebelum mengikuti lomba.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi wadah bagi generasi muda untuk belajar, berkarya, dan berprestasi, serta mengenal dan mencintai Ilmu Komputer sejak usia dini hingga jenjang perguruan tinggi.

Selamat berkompetisi dan semoga sukses!