



---

***INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2018***  
**LOMBA PEMROGRAMAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**Deskripsi Lomba**

Lomba Pemrograman merupakan salah satu kategori lomba tingkat SMA/SMK sederajat pada kompetisi tahunan ITCC yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana. Kompetisi pemrograman ini bertujuan untuk menjaring peserta SMA/SMK sederajat Regional Bali yang memiliki kompetensi di bidang komputer khususnya bidang logika komputasi dan algoritma pemrograman.

**Ketentuan Peserta**

1. Peserta adalah siswa/siswi SMA/SMK se-Bali.
2. Peserta Lomba Pemrograman adalah perseorangan.
3. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi ITCC (<https://itcc.unud.ac.id/>).
4. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
5. Setiap peserta maksimal terdaftar pada satu cabang kompetisi.
6. Peserta wajib mengikuti Technical Meeting.
7. Peserta menyetujui segala keputusan yang dihasilkan saat Technical Meeting jika peserta berhalangan hadir pada saat Technical Meeting
8. Panitia ITCC berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
9. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi pada cabang Lomba Pemrograman ITCC.
10. Keputusan panitia ITCC adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.
12. Terus pantau website ITCC dan OA untuk berita/perubahan setelah guide book ini dipublikasikan.

**Peraturan Lomba**

1. Peserta tidak boleh membawa alat bantu seperti kalkulator, handphone dan yang lainnya.
2. Peserta tidak boleh melakukan tindak kecurangan seperti mencontek, kerja sama, dan yang lainnya.
3. Peserta diharapkan untuk membawa alat tulis.
4. Peserta diharapkan untuk datang tepat waktu, karena tidak akan ada tambahan waktu untuk peserta yang terlambat.



### Teknis Pelaksanaan Lomba

1. Babak Penyisihan
  - a. Babak Penyisihan dilakukan secara on-site di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana.
  - b. Pada babak penyisihan peserta wajib menjawab soal pilihan ganda sebanyak 60 soal terdiri dari 30 soal logika komputasi dan 30 soal yang berkaitan dengan pemrograman (pseudocode) yang telah disediakan panitia.
  - c. Waktu pengerjaan adalah 120 menit.
  - d. Peserta diharapkan membawa alat tulis.
  - e. Peserta yang lolos 10 besar Lomba Programming tingkat SMA/SMK/Sederajat akan langsung diumumkan sesuai dengan rundown yang diberikan oleh panitia.
  
2. Babak Final
  - a. Peserta babak final adalah 10 peserta dengan peringkat teratas pada babak penyisihan.
  - b. Babak Final dilaksanakan secara on-site di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran.
  - c. Bahasa Pemrograman yang diperbolehkan dalam lomba Pemrograman ITCC 2018 adalah:
    - Pascal dengan ekstensi berkas .pas
    - C dengan ekstensi berkas .c
    - C++ dengan ekstensi berkas .cpp
    - Java dengan ekstensi berkas .java
  - d. Dan IDE yang akan disediakan oleh panitia yaitu : Free Pascal, Turbo Pascal, Code Block, Dev C++ dan Geany.
  - e. Terdapat 10 soal pemrograman yang masing-masing memiliki nilai maksimal 100.
  - f. Peserta dapat memilih soal mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu.
  - g. Batas waktu pengerjaan soal adalah 120 menit.
  - h. Setiap peserta akan disediakan 1 (satu) unit komputer.
  - i. Peserta dengan nilai tertinggi dan waktu pengumpulan tercepat akan ditetapkan sebagai juara I, juara II dan juara III.
  - j. Pengumpulan program dilakukan dengan format nama file :  
**[no.peserta]\_[no.soal]** .
  - k. Pengumpulan program dilakukan pada server LAN panitia dengan alamat *localhost/itcc*.



### **Sistem Penilaian**

1. Babak Penyisihan
  - a. Tipe soal adalah pilihan ganda.
  - b. Pada sesi ini akan ada 60 soal.
  - c. Setiap soal dengan jawaban benar akan bernilai +4.
  - d. Setiap soal dengan jawaban kosong akan bernilai 0.
  - e. Setiap soal dengan jawaban salah akan bernilai -1.
  - f. Poin maksimal yang bisa didapatkan pada sesi ini adalah  $4 \times 60$  soal = 240.
  - g. Untuk peserta yang memiliki nilai yang sama dengan peserta lain akan ditentukan dengan jawaban benar yang dimiliki. Peserta yang menyelesaikan soal dengan benar (mendapatkan nilai 4) lebih banyak akan memperoleh peringkat lebih tinggi.
  
2. Babak Final
  - a. Pada babak final terdapat 10 soal pemrograman.
  - b. Setiap program peserta akan mendapatkan nilai antara 0 (nol) hingga 100 (seratus).
  - c. Program dari peserta akan diujikan dengan beberapa kasus uji yang memiliki bobot nilai yang sama.
  - d. Nilai yang akan didapatkan peserta dari pengumpulan setiap soal, tergantung dari banyaknya kasus uji yang diselesaikan dengan benar. Contohnya program yang peserta kumpulkan, menyelesaikan M dari N kasus uji dengan benar, maka pengumpulan tersebut mendapatkan nilai  $M/N \times 100$ .
  - e. Peserta yang memiliki nilai sama dengan peserta lain akan ditentukan dengan waktu pengumpulan program terakhir.

### **Ketentuan Lolos**

1. Peserta yang lolos ke babak final adalah 10 peserta dengan peringkat teratas pada babak penyisihan.
2. Peserta yang memiliki nilai yang sama dengan peserta lain akan ditentukan dengan jumlah jawaban benar yang dimiliki. Peserta yang menyelesaikan soal dengan benar (mendapatkan nilai 4) lebih banyak akan memperoleh peringkat lebih tinggi.
3. Penentuan juara I, II, dan III, ditentukan dengan nilai yang tertinggi yang didapat oleh peserta pada babak final.
4. Dan jika peserta memiliki nilai sama dengan peserta lain akan ditentukan dengan waktu pengumpulan program terakhir.



### **Ketentuan Diskualifikasi**

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 bidang lomba.
2. Peserta yang tidak melengkapi syarat administrasi.
3. Peserta yang terindikasi membawa alat bantu seperti kalkulator, telepon genggam dan alat bantu hitung lainnya.
4. Peserta yang terindikasi melakukan kecurangan seperti mencontek, bekerja sama dan lain sebagainya.
5. Mengganggu peserta lain.
6. Peserta yang melakukan kericuhan saat lomba berlangsung.
7. Peserta makan atau minum pada saat lomba berlangsung
8. Melakukan hal-hal yang berpotensi merusak perangkat komputer (membanting mouse, memukul keyboard keras-keras, dan lain lain).

### **Pelaksanaan**

1. Pendaftaran Peserta
  - a. Gelombang 1 (1 Agustus s.d 31 Agustus 2018)
  - b. Gelombang 2 (1 September s.d 11 November 2018)
2. Warm Up (Optional) 12 Oktober s.d 19 Oktober 2018
3. Technical Meeting (11 November 2018)
4. Babak Penyisihan (15 November 2018)
5. Babak Final (16 November 2018)



**BERITA ACARA *TECHNICAL MEETING***

***INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2018***

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA**

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, pada hari ini telah dilaksanakan *Technical Meeting Information Technology Creative Competition 2018* dengan rincian sebagai berikut :

Hari, tanggal : Minggu, 11 November 2018  
Tempat : Ruang TI 203 A Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik  
Universitas Udayana  
Alamat : Jalan Kampus Bukit, Jimbaran  
Waktu : 10.12 WITA s/d 10.45 WTA  
Mata Lomba : Lomba Pemrograman Tingkat SMA/SMK

Yang dihadiri oleh

Peserta Lomba : 9 orang

Pembina : -



**HASIL SESI DISKUSI**  
**INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVE COMPETITION 2018**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA**

Pertanyaan:

1. Apakah tidak ada aspek penilaian kecepatan waktu dalam babak penyisihan?
2. Pengumuman penyisihan nanti secara langsung atau secara online?
3. Pada saat final ada live scoreboard atau tidak? Dan untuk penilaian menggunakan grinder atau orang biasa yang menguji?
4. Orak - orek tersedia atau tidak babak 1 dan 2, apakah boleh tidak bawa kertas sendiri?
5. Pada saat final, ada nggak menit ke berapa harus ngumpul?
6. Pada saat final, tampilan outpunya ada penilaian atau tidak?
7. Pada saat final, apakah penggunaan kapital atau spasi berpengaruh pada hasil output?
8. Pada saat penyisihan lombanya mulai jam brp ya kak?
9. Library di dalam Bahasa C boleh dipakai atau tidak?

Jawaban:

1. Tidak ada.
2. Secara langsung untuk babak penyisihan.
3. Untuk penilaiannya itu sudah ditentukan sebelumnya menggunakan 10 kasus uji yang telah di siapkan dan yang mengujinya itu orang biasa jadi tidak menggunakan system untuk mengujinya.
4. Untuk orek – orek atau kertas buram sudah disediakan oleh panitia.
5. Tidak ada ketentuan menit keberapa harus mengumpulkannya, peserta bebas memilih soal yang mana dikerjakan terlebih dahulu dan mengumpulkannya.
6. Tidak ada, penilaian hanya untuk benar tidaknya output dari program yang sudah dibuat.
7. Sangat berpengaruh, karena memang sudah ketentuan soalnya seperti itu.
8. Pukul 10.10 WITA.
9. Iya boleh, semua library boleh digunakan asalkan library-nya tidak dari eksternal.