



**LOMBA CERDAS CERMAT**  
**GUIDE BOOK**  
**ITO XI**

INFORMATION TECHNOLOGY OLYMPIAD

**“Digital Odyssey: Go Beyond the  
Limits of Technology!”**

# A. Deskripsi

Lomba Cerdas Cermat adalah salah satu perlombaan yang diadakan dalam acara Information Technology Olympiad (ITO) ke-XI dan diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Information Technology Student Association (ITSA) Politeknik Caltex Riau. Lomba ini diadakan dengan tujuan untuk mengukur dan menguji pengetahuan siswa/i terhadap Ilmu Teknologi serta kemampuan analisis dan hitung-menghitung.

## B. Timeline

- Pendaftaran Gelombang 1  
**(01 Oktober - 15 Oktober 2023)**
- Pendaftaran Gelombang 2  
**(16 Oktober - 29 Oktober 2023)**
- Technical Meeting  
**(17 November 2023)**
- Registrasi Ulang, Babak Penyisihan, Semi Final dan Final  
**(18 November 2023)**
- Pengumuman Pemenang  
**(19 November 2023)**

## **C. Kriteria Pertanyaan**

1. Sejarah dan Istilah Teknologi Informatika.
2. Pengetahuan Umum Teknologi Informatika.
3. Analisis Logika (Acak Kata, Analogi Kata, Soal Logika).
4. Hardware dan Software.
5. Matriks.
6. Bilangan Komputer (Biner, Heksadesimal)

## **D. Syarat dan Ketentuan Umum**

1. Peserta merupakan pelajar tingkat SMA/SMK/MA se-Indonesia. Dibuktikan dengan Kartu Tanda Pelajar, atau surat keterangan aktif sebagai pelajar dari asal sekolah peserta.

2. Setiap peserta harus merupakan pelajar SMA/SMK/Sederajat yang belum dinyatakan lulus selama kompetisi berlangsung.

3. Peserta adalah pihak yang telah melakukan pendaftaran pada tautan yang ada pada Tata Pendaftaran (Poin bagian E). Harap peserta berhati-hati terhadap tautan palsu/penipuan.

4. Peserta tergabung dalam tim dimana setiap tim terdiri dari tiga orang dengan satu ketua dan dua anggota.

5. Setiap peserta harus memiliki tim dengan ketentuan di atas.

6. Setiap tim harus memiliki hanya satu guru pembimbing.

7. Guru pembimbing dilarang berkomunikasi dengan peserta dalam bentuk apapun pada saat acara perlombaan berlangsung, yang akan menyebabkan guru pembimbing diharap keluar dari acara.

## **D. Syarat dan Ketentuan Umum**

8. Guru pembimbing akan menjadi pengamat/observer selama lomba.

9. Peserta mendaftar sebagai tim yang terdiri atas 3 orang yang berasal dari sekolah yang sama, namun dapat berbeda jurusan dan tingkat.

10. Setiap tim harus memiliki nama tim dengan syarat tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA, pornografi, politik, kekerasan, maupun yang menyinggung pihak lain.

11. Tiap peserta hanya dapat terdaftar dalam satu tim dan tidak diperbolehkan untuk mengubah anggota tim setelah pendaftaran telah diverifikasi.

12. Setiap tim wajib untuk hadir pada Technical Meeting. Bagi tim yang tidak hadir pada saat Technical Meeting dianggap mengundurkan diri.

13. Peserta lomba memakai pakaian seragam batik sekolah masing - masing.

14. Peserta wajib menjaga keamanan, ketertiban, kebersihan, dan sopan santun selama berada di kawasan Politeknik Caltex Riau.

## **D. Syarat dan Ketentuan Umum**

15. Peserta dilarang merokok, membawa senjata tajam, obat-obatan terlarang dan sejenisnya.

16. Panitia tidak bertanggung jawab atas segala kerusakan dan kehilangan barang peserta.

17. Peserta harus membawa kartu pelajar sebagai identitas untuk pembagian Name Tag.

18. Bagi peserta yang tidak memiliki kartu pelajar harus melampirkan surat keterangan Aktif Sekolah.

19. Peserta tidak boleh digantikan oleh orang lain.

20. Peserta dilarang bekerja sama/berkomunikasi/mengganggu peserta lain, yang akan menyebabkan diskualifikasi tim.

21. Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat bantu dalam bentuk apapun, untuk alat tulis dan buram coretan akan disediakan oleh panitia.

22. Penonton diharapkan menjaga ketenangan dan tidak memberikan bantuan dalam bentuk apapun kepada peserta.

23. Perlombaan akan dilakukan dengan menggunakan sistem gugur.

## **D. Syarat dan Ketentuan Umum**

24. Pertanyaan hanya dibacakan sebanyak 2 kali.
25. Timer akan dimulai setelah soal dibacakan 2 kali, atau peserta sudah menekan bel.
26. Peserta yang menekan bel ketika pertanyaan belum selesai, wajib menjawab.
27. Peserta harus menjawab pertanyaan setelah menekan bel.
28. Waktu dalam menjawab pertanyaan teori adalah 5 detik.
29. Waktu dalam menjawab pertanyaan hitungan adalah 30 detik.
30. Waktu dalam menjawab soal acak kata adalah 30 detik.
31. Untuk peserta yang mengikuti lomba di tempat, wajib datang tepat waktu dan mengikuti rangkaian acara sampai selesai.
32. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
33. Peserta wajib memahami dan menyetujui seluruh syarat serta ketentuan umum dan syarat ketentuan lomba yang tercantum.

## **D. Syarat dan Ketentuan Umum**

34. Ketentuan yang belum tercantum dalam peraturan ini akan akan diputuskan atau diatur kemudian jika diperlukan.

35. Keputusan panitia bersifat tetap dan tidak dapat diganggu gugat.

36. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang terindikasi melakukan kecurangan atau melanggar peraturan yang ada.

37. Panitia berhak mengubah ketentuan ataupun aturan yang terdapat dalam guidebook. Perubahan ini akan disampaikan kepada peserta melalui WhatsApp Group yang didapatkan jika pendaftaran peserta telah diverifikasi.

# E. Tata Cara Pendaftaran

1. Pendaftaran tim dilakukan secara online yang hanya dapat diakses melalui tautan berikut: <https://linktr.ee/itolimpiade11>.

2. Isi informasi peserta tim dengan data :

- Asal Sekolah (SMA/SMK/MA)
- Nama Tim
- Nama, NISN, Jurusan, Email, dan No.WA Ketua Tim.
- Nama, NISN, dan Jurusan Anggota Tim
- Nama Guru Pembimbing
- Mengunggah Kartu Tanda Pelajar dari masing-masing anggota tim. Apabila tidak memiliki Kartu Tanda Pelajar maka harus melampirkan Surat Keterangan Aktif Sekolah yang ditandatangani Kepala sekolah ataupun Kepala Kemahasiswaan.
- Mengunggah Voucher (bersifat opsional)
- Mengunggah bukti pembayaran
- Mengunggah bukti upload Twibbon

3. Peserta wajib mengunggah semua Kartu Tanda Pelajar atau Surat keterangan aktif sebagai pelajar dari masing-masing anggota tim dalam bentuk **satu file pdf** maksimal sebesar **2 MB**.

# E. Tata Cara Pendaftaran

4. Peserta dapat memanfaatkan voucher untuk potongan sebesar **Rp 10.000,-** biaya pendaftaran dari event **I-GTS, I-Lab, atau Roadshow**. Penggunaan voucher melibatkan unggahan pada formulir pendaftaran.

**Catatan:** peserta tetap membayar biaya registrasi penuh sesuai gelombang pendaftaran yang tercantum pada form pendaftaran. Untuk potongan biaya pendaftaran akan dikembalikan jika scan voucher yang diupload dianggap valid. Untuk pengembalian biaya, peserta akan dikabari via WhatsApp untuk metode dan info lebih lanjut. Maksimal pengembalian adalah **7 hari kerja** setelah submit.

5. Peserta wajib melakukan pembayaran biaya registrasi sebesar **Rp75.000,00/tim (Gelombang 1)** yang dihitung dari tanggal **01 Oktober - 15 Oktober 2023** atau **Rp 85.000,-/tim (Gelombang 2)** yang dihitung dari tanggal **16 Oktober - 29 Oktober 2023** yang dapat ditransfer ke rekening **BNI 836006547 a.n. Indah Setia Ningrum**. Bukti pembayaran wajib diunggah pada Google Form Pendaftaran.

# E. Tata Cara Pendaftaran

6. Peserta wajib melakukan pengunggahan Twibbon pada Instagram pribadi masing-masing, dengan template Twibbon dan ketentuan caption yang dapat dilihat melalui tautan berikut:

[https://bit.ly/TwibbonPeserta\\_ITOXI](https://bit.ly/TwibbonPeserta_ITOXI). Syarat Twibbon tidak boleh dihapus sampai pengumuman acara berakhir. Jika terdapat pelanggaran terhadap ketentuan unggahan Twibbon, maka akan ada pengurangan poin mengenai kelengkapan berkas. Bukti Twibbon wajib diunggah pada Google Form Pendaftaran dalam bentuk satu file pdf maksimal sebesar 1 MB.

7. Pastikan seluruh informasi telah dimasukkan dengan benar, kemudian tekan tombol **SUBMIT**.

8. Verifikasi pendaftaran tim akan dilakukan dalam 1-5 hari kerja oleh panitia.

9. Ketua Tim akan menerima pemberitahuan terkait berhasil atau tidaknya verifikasi melalui pesan WhatsApp. Maka dari itu, pastikan bahwa No WA yang dimasukkan ketika pendaftaran pada Google Form dapat dihubungi oleh panitia.

# E. Tata Cara Pendaftaran

10. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan pendaftaran, silahkan hubungi panitia melalui contact person atau media sosial resmi ITO lainnya. Dapat dilihat pada guidebook bagian Lain-lain (point 1).

# F. Ketentuan Lomba

## A. Sesi Penyisihan

- Dalam sesi ini terdiri dari 4 tim yang akan diperlombakan.
- Setiap tim akan diberi 5 pertanyaan tertulis wajib. Jika tim tidak dapat menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke tim lain.
- Setelah pertanyaan tertulis wajib, akan ada pertanyaan rebutan yang berjumlah 10 pertanyaan tertulis serta 5 pertanyaan acak kata.
- Untuk pertanyaan tertulis rebutan, tim yang berhak menjawab adalah tim yang pertama kali memencet bel. Jika jawabannya salah, maka tim lain dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan memencet bel terlebih dahulu. Jika tidak ada satupun tim yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut, maka akan dilanjutkan dengan pertanyaan selanjutnya.
- Untuk pertanyaan acak kata, jika dalam 30 detik tidak ada satupun tim yang menjawab, maka akan dilanjutkan ke acak kata berikutnya.
- Pemenang dari babak ini adalah satu tim dengan poin tertinggi yang berhak untuk melaju ke babak Semifinal.

## F. Ketentuan Lomba

- Apabila terjadi kesamaan point, maka akan diberi satu pertanyaan tambahan dengan point +1 jika benar dan skor -1 jika salah.

### B. Sesi Semifinal

- Dalam sesi ini terdiri dari 3 tim yang diperlombakan.
- Setiap tim diberi 5 pertanyaan wajib.
- Pada sesi ini terdapat 10 pertanyaan rebutan dan 1 soal tantangan
- Untuk soal wajib, setiap anggota diperbolehkan menjawab soal. Jika dalam waktu 5 detik setelah 2 kali pembacaan soal peserta tidak menekan bel, maka pertanyaan akan dilempar ke tim lain.
- Untuk soal tantangan, tiap tim menuliskan di kertas seberapa banyak poin akhir yang akan dipertaruhkan, dan ditunjukkan kepada juri. Tiap tim akan diberikan waktu 10 detik untuk menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan terhitung setelah 2 kali pembacaan soal. Setelah waktu habis, maka tiap tim menunjukkan jawaban mereka kepada juri.

## **F. Ketentuan Lomba**

- Tim dengan poin tertinggi pada setiap putaran akan maju ke babak final. Jika terjadi kesamaan poin antara kedua atau ketiga tim, maka akan diberikan 1 soal rebutan yang memiliki bobot poin 1 jika benar dan -1 jika salah.

### **C. Sesi Final**

- Dalam sesi ini terdiri dari 3 tim yang diperlombakan.
- Setiap tim diberi 10 pertanyaan wajib.
- Pada sesi ini terdapat 15 pertanyaan rebutan dan 1 soal tantangan.
- Untuk soal wajib, jika dalam waktu 5 detik setelah 2 kali pembacaan soal peserta tidak menekan bel, maka pertanyaan akan dilempar ke tim lain.
- Untuk soal tantangan, tiap tim menuliskan di kertas seberapa banyak poin akhir yang akan dipertaruhkan, dan ditunjukkan kepada juri. Tiap tim akan diberikan waktu 10 detik untuk menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan terhitung setelah 2 kali pembacaan soal. Setelah waktu habis, maka tiap tim menunjukkan jawaban mereka kepada juri.

## F. Ketentuan Lomba

- Tim dengan poin tertinggi akan ditentukan sebagai juara 1, diikuti dengan tim yang berada di posisi kedua sebagai juara 2 dan tim yang berada di posisi kedua sebagai juara 2 dan tim yang berada di posisi ketiga sebagai juara 3 pada IT Olimpiade 2023. Jika terjadi kesamaan poin antara kedua atau ketiga tim, maka akan diberikan 1 soal rebutan yang memiliki bobot poin 1 jika benar dan -1 jika salah.

## **G. Prosedur Pelaksanaan**

- 1. Peserta akan melaksanakan technical meeting pada tanggal 17 November 2023, dimana peserta akan mendapatkan informasi penting mengenai alur perlombaan dan pendaftaran ulang.**
- 2. Peserta akan melaksanakan Opening ITO XI, pada hari pertama yaitu tanggal 18 November 2023 dan peserta akan melanjutkan kegiatan lomba cerdas cermat registrasi ulang, sesi penyisihan, semifinal, dan final.**
- 3. Setelah perlombaan selesai, maka juri akan menghitung nilai yang didapat dari masing-masing tim.**

# H. Kategori Penilaian

## A. Sesi Penyisihan

- Soal acak kata akan diberikan nilai 10 untuk jawaban benar dan -5 untuk jawaban yang salah.
- Soal wajib akan diberikan nilai 20 untuk jawaban benar dan tidak ada pengurangan nilai untuk jawaban yang salah.
- Soal rebutan memiliki peningkatan bobot. Jawaban benar mendapatkan poin maksimal, dan jawaban salah mendapatkan minus  $\frac{1}{2}$  dari bobot yang ditetapkan. Bobot Nilai soal rebutan sesi penyisihan:
  - Soal rebutan no. 1-3 = 10
  - Soal rebutan no. 4-6 = 20
  - Soal rebutan no. 7-9 = 30
  - Soal rebutan no. 10 = 50

## B. Sesi Semifinal

- Soal wajib akan diberikan nilai 20 untuk jawaban benar dan tidak ada pengurangan nilai untuk jawaban yang salah.
- Jika soal wajib dilempar maka akan diberikan nilai 20 untuk jawaban benar dan -10 untuk jawaban yang salah.

## H. Kategori Penilaian

- Soal rebutan memiliki peningkatan bobot. Jawaban benar mendapatkan poin maksimal, dan jawaban salah mendapatkan minus  $\frac{1}{2}$  dari bobot yang ditetapkan.
- Bobot Nilai soal rebutan sesi semifinal :
  - Soal rebutan no. 1-3 = 10
  - Soal rebutan no. 4-6 = 20
  - Soal rebutan no. 7-9 = 30
  - Soal rebutan no. 10 = 50
- Soal tantangan akan diberikan penambahan ataupun pengurangan nilai sesuai dengan poin yang dipertaruhkan.

### C. Sesi Final

- Soal wajib akan diberikan nilai 20 untuk jawaban benar dan tidak ada pengurangan nilai untuk jawaban yang salah.
- Jika soal wajib dilempar maka akan diberikan nilai 20 untuk jawaban benar dan -10 untuk jawaban yang salah.
- Soal rebutan memiliki peningkatan bobot. Jawaban benar mendapatkan poin maksimal, dan jawaban salah mendapatkan minus  $\frac{1}{2}$  dari bobot yang ditetapkan.

## H. Kategori Penilaian

- **Bobot Nilai soal rebutan sesi final:**
  - Soal rebutan no. 1-5 = 10
  - Soal rebutan no. 7-10 = 20
  - Soal rebutan no. 11-14 = 30
  - Soal rebutan no. 6 dan 15 = 50
- Soal tantangan akan diberikan penambahan ataupun pengurangan nilai sesuai dengan poin yang dipertaruhkan.

# I. Lain-lain

**Contact Person :**

0822-6822-4308 (Agnes Felicia)

0819-2975-1190 (Wanda Aulia Larasati)

**Instagram : @itolimpiade11**



# ITO XI

INFORMATION TECHNOLOGY OLYMPIAD