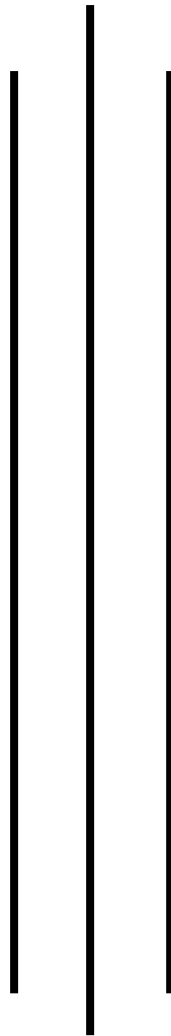




PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA
BULELENG PROGRAMMING COMPETITION

DALAM RANGKA HARI ULANG TAHUN KE - 80
REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2025



DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA, PERSANDIAN
DAN STATISTIK KABUPATEN BULELENG
Alamat : Jalan Pahlawan No. 1 Singaraja
Telp : (0362) 21146 Email : kominfosanti@bulelengkab.go.id



ပီပီနိန္တု ကဆုပရဏာနိဗျရပရလံ
PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
ဆိနာမိရကောဗ္ဗိနာမိ၊ ဗုရသ္မာပဏိနာပိသန္တုနိ၊ ဆာနိဗ္ဗိမိဗ္ဗိနိ
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA, PERSANDIAN DAN STATISTIK
ဧကနိပဗ္ဗဏာနိရကောဗ္ဗိနာမိ၊ ဗုရသ္မာပဏိနာပိသန္တုနိ/ပနိပိရလ (၁၀၅၆၅၅) ၁၅၇၇၅၆၁
Jl. Pahlawan No. 1 Singaraja Telp./Fax (0362) 21146
Web Site : kominfosanti.bulelengkab.go.id Email : kominfosanti@bulelengkab.go.id

PETUNJUK PELAKSANAAN KEGIATAN

Nama Kegiatan : Lomba *Buleleng Programming Competition* Dalam rangka Hari Ulang Tahun ke-80 Republik Indonesia Tahun 2025

Tema Kegiatan : “*The Mask History Of Buleleng*”

A. Latar Belakang

Dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun Ke-80 Republik Indonesia Tahun 2025, Pemerintah Kabupaten Buleleng melalui Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Kabupaten Buleleng akan menyelenggarakan **Lomba Buleleng Programming Competition**.

Di tengah kemajuan jaman saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam kehidupan kita. Teknologi informasi dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir di semua aspek kehidupan. Perkembangan Teknologi yang sangat cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dan praktis dari yang pernah dibayangkan sebelumnya di berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam perkembangan teknologi digitalisasi dewasa ini, dan di tengah kebebasan dalam mengakses berbagai informasi, kita dituntut untuk mampu menguasai teknologi dan informasi, sehingga kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Menyadari pentingnya hal tersebut, beberapa kalangan khususnya pemerintah terus berupaya untuk memperkenalkan ilmu-ilmu informatika kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan TI kepada masyarakat, seperti sosialisasi TIK, pelatihan TIK, serta lomba-lomba yang berkaitan dengan TIK.

B. Tujuan Kegiatan

1. Memperingati Hari Ulang Tahun ke - 80 Republik Indonesia Tahun 2025
2. Memeriahkan Buleleng Festival dan Buleleng Digital Expo.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuannya dalam rangka membentuk generasi muda yang berkompetensi di bidang TI.

C. Sasaran

Adapun sasaran dalam kegiatan Lomba *Buleleng Programming Competition* ini adalah pelajar SMA/SMK Sederajat di Kabupaten Buleleng yang dibuktikan dengan KTP atau Kartu Pelajar, dan lomba bersifat perorangan.

D. Dasar Kegiatan

Dasar pelaksanaan kegiatan Lomba Buleleng Programming Competition adalah :

1. Peraturan Bupati No. 4 Tahun 2020 tentang Pembentukan, Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Dinas Daerah;
2. Peraturan Daerah Kabupaten Buleleng No. 8 Tahun 2024 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kabupaten Buleleng Tahun Anggaran 2025, Tanggal 31 Desember 2024;
3. Peraturan Bupati Nomor 51 Tahun 2024 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun 2025, Tanggal 31 Desember 2024;
4. Keputusan Bupati Buleleng Nomor 100.3.3.2/310/HK/2025 tentang Panitia Pelaksana Peringatan Hari Ulang Tahun Ke-80 Kemerdekaan Republik Indonesia Tahun 2025 di Kabupaten Buleleng.

E. Teknis Pelaksanaan Kegiatan

1. Ketentuan Peserta:

- Peserta merupakan pelajar aktif tingkat SMA/SMK Sederajat di Kabupaten Buleleng. Dibuktikan dengan mengirimkan bukti berupa kartu pelajar siswa atau surat keterangan dari kepala sekolah yang dikirimkan saat melakukan pendaftaran.
- Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran akan dinyatakan gugur.

2. Ketentuan Lomba:

- Lomba terdiri atas dua babak yakni babak penyisihan dan babak final.
 - a. Babak Penyisihan:
 1. Setiap peserta wajib mengikuti ujian penyisihan secara daring di tempat masing-masing dan menggunakan perangkat masing-masing.
 2. Peserta wajib menyiapkan 1 perangkat laptop untuk mengakses soal dan 1 ponsel untuk join Zoom sebagai monitor panitia selama peserta menjawab soal. Pastikan koneksi internet stabil selama lomba berlangsung.

3. Jumlah soal babak penyisihan sebanyak 100 soal dan dikerjakan dalam durasi 90 menit. Materi soal meliputi model computational/critical thinking dan pseudo-programming.
4. Hasil babak penyisihan akan mencari 10 peserta terbaik untuk masuk ke babak final.
5. H-1 pelaksanaan babak penyisihan akan dilaksanakan pertemuan secara daring untuk teknis instalasi aplikasi babak penyisihan.
6. Peserta wajib hadir secara daring 1 jam sebelum babak penyisihan dimulai.

b. Babak Final:

1. Acara final Lomba akan dihadiri oleh peserta yang lolos seleksi 10 terbaik.
 2. Peserta yang dinyatakan lulus babak penyisihan akan berkumpul di Dinas Kominfosanti Kab. Buleleng dan akan diarahkan oleh panitia untuk menuju ruangan perlombaan.
 3. Setiap peserta diharapkan menggunakan pakaian formal atau seragam sekolah saat menghadiri kegiatan perlombaan.
 4. Peserta wajib hadir 30 menit sebelum babak final dimulai.
 5. Sistematisa untuk perlombaan pada babak final, para peserta akan diminta untuk melakukan live coding.
 6. Bahasa pemrograman yang bisa digunakan saat babak final meliputi C, C++, Java, Python, Golang, dan JavaScript. Setiap peserta bisa memilih menggunakan salah satu dari bahasa ini.
 7. Peserta akan diberikan lima jenis permasalahan dan harus diselesaikan dalam kurun waktu 3 jam (180 Menit) melalui platform yang sudah disediakan panitia.
 8. Setiap permasalahan akan diberikan contoh input dan output yang diharapkan, dan peserta membuat code (sesuai bahasa yang dipilih pada Poin 5) agar sesuai dengan test case yang diberikan.
 9. Peserta diberikan kebebasan untuk mengerjakan soal yang dirasa mudah lebih dahulu, sepanjang durasi pengerjaan masih tersedia.
 10. Untuk prosedur dan peraturan lebih detail akan diumumkan pada saat babak final.
 11. Peserta yang mengikuti final agar membawa tumbler secara mandiri untuk kebutuhan minum.
- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta jika terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apapun atau melakukan pelanggaran tata tertib yang sudah dicantumkan petunjuk pelaksanaan lomba.
 - Peserta lomba wajib masuk ke dalam grup Whatsapp Lomba *Buleleng Programming Competition* Tahun 2025 untuk mengetahui informasi lebih lanjut

mengenai lomba. Link grup akan diberikan melalui formulir pendaftaran setelah selesai mengisi formulir pendaftaran.

- Peserta yang telah mendaftar wajib membaca dan mematuhi seluruh persyaratan dan peraturan dalam Petunjuk Pelaksanaan Lomba *Buleleng Programming Competition*.

3. Pendaftaran Peserta:

- Pendaftaran dilaksanakan secara daring pada link <https://bit.ly/BulelengProgrammingCompetition>
- Setiap peserta wajib melampirkan scan kartu pelajar atau surat keterangan dari kepala sekolah dengan format .pdf.
- Mengisi Form pendaftaran, dan mengikuti petunjuk pelaksanaan lomba bisa dilihat pada Google Form, Website Kominfosanti.bulelengkab.go.id, dan Media Sosial (FB: Dinas Kominfosanti Buleleng-CSIRT Buleleng, IG: [kominfosanti.buleleng](https://www.instagram.com/kominfosanti.buleleng), Tiktok: [buleleng.paten](https://www.tiktok.com/@buleleng.paten))

4. Pelaksanaan Lomba:

Tahapan pelaksanaan Lomba *Buleleng Programming Competition* dalam Rangka Hari Ulang Tahun Ke-80 Republik Indonesia Tahun 2025:

No	Tahapan	Waktu	Ket
1	Pengumuman lomba	24 Juli s/d 5 Agustus 2025	
2	Pendaftaran online	24 Juli s/d 5 Agustus 2025	
3	Pengumuman lulus pendaftaran	7 Agustus 2025	
4.	Technical meeting,	11 Agustus 2025 09.00 wita s/d selesai	Melalui zoom meeting
5.	Tahap Penyisihan	12 Agustus 2025 Pukul: 08.00 wita s/d selesai	Dilaksanakan secara online
6.	Pengumuman lulus tahap penyisihan	13 Agustus 2025	
7	Final Lomba	19 Agustus 2025 Pukul: 08.00 wita s/d selesai	Dilaksanakan secara offline Tempat: Kantor Dinas Kominfosanti Kab. Buleleng
8	Penyerahaan Hadiah	23 Agustus 2025	Akan disampaikan berikutnya

5. Dewan Juri:

Dewan Juri Berasal dari Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

6. Technical Meeting:

Pertemuan Teknik Lomba *Buleleng Programming Competition* dilaksanakan **secara virtual/Daring** pada:

Hari/Tanggal : Senin, 11 Agustus 2025

Pukul : 09.00 Wita s/d selesai

Link : <https://bit.ly/BulelengProgrammingCompetition>

Meeting ID : 890 8836 7799

Passcode : kominfo25

7. Kriteria Penilaian:

a. Babak Penyisihan:

Penilaian jawaban:

Poin terbanyak yang diperoleh dari 100 soal. Benar +1, Salah/Tidak Menjawab 0

b. Babak Final:

Penilaian jawaban :

Sesuai Lampiran Aturan Penilaian – ACM-Style Scoring (terlampir)

8. Hadiah Juara:

Panitia akan menentukan Juara Lomba *Buleleng Programming Competition* dengan hadiah sebagai berikut :

Juara I: uang sebesar Rp. 3.000.000, tropi, dan piagam

Juara II: uang sebesar Rp. 2.000.000, tropi, dan piagam

Juara III: uang sebesar Rp. 1.500.000, tropi, dan piagam

Harapan I: uang sebesar Rp. 1.250.000, tropi, dan piagam

Harapan II: uang sebesar Rp. 1.000.000, tropi, dan piagam

Harapan III: uang sebesar Rp. 750.000, tropi, dan piagam

9. Panitia Pelaksana :

Panitia Pelaksana Lomba *Buleleng Programming Competition* berasal dari Pegawai Dinas Kominfosanti Kab. Buleleng.

10. Contact Person Narahubung :

1. Putu Marta Rino Ariana, A. Md. <https://wa.me/62895384459518>

2. Nyoman Aditya Kusuma Wardana, S.Kom. wa: 085792117636

F. Penutup

Demikian Petunjuk Pelaksanaan ini dibuat sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan Lomba Buleleng *Programming Competition*.

Panitia Pelaksana Lomba Buleleng *Programming Competition*

Mengetahui

Kepala Dinas Komunikasi, Informatika,
Persandian dan Statistik Kab. Buleleng,



Ketut Suwamawan, S.STP., M.M.

NIP. 198107112001121002

Singaraja, 22 Juli 2025

Panitia Pelaksana Lomba Buleleng
Programming Competition,
Koordinator,

I Putu Agus Suryawan, SE.

NIP. 197408012000031004

Lampiran 1.

Lampiran Aturan Penilaian – ACM-Style Scoring

1. Sistem Penilaian

Lomba menggunakan sistem penilaian ACM-ICPC style, di mana peserta dinilai berdasarkan:

- Jumlah soal yang berhasil diselesaikan dengan benar (Accepted).
- Total waktu penalti sebagai faktor pembeda jika jumlah soal yang diselesaikan sama.

2. Perhitungan Waktu Penalti

Untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan, waktu penalti dihitung sebagai :

- Waktu dari awal lomba hingga pengiriman pertama yang benar (dalam menit), ditambah
- 20 menit penalti untuk setiap pengiriman salah sebelumnya pada soal yang sama.
Pengiriman salah tidak dikenai penalti jika soal tersebut tidak berhasil diselesaikan hingga akhir lomba.

3. Urutan Peringkat

Peringkat peserta ditentukan berdasarkan:

- a. Jumlah soal yang berhasil diselesaikan (semakin banyak, semakin baik).
- b. Jika jumlah soal sama, peserta dengan total waktu penalti lebih kecil akan menempati peringkat yang lebih tinggi.

4. Tidak Ada Skor Parsial

Penilaian bersifat biner, yaitu:

- Accepted (Benar) → dihitung sebagai soal berhasil diselesaikan.
- Wrong Answer/Compile Error/Runtime Error, dll. → tidak dihitung, namun dapat menambah penalti jika soal akhirnya berhasil diselesaikan.

5. Sistem Pengujian

Setiap pengiriman akan diuji dengan serangkaian test case.

Hanya pengiriman yang lulus semua test case yang akan mendapat status Accepted.

6. Durasi dan Batasan

Waktu lomba akan diumumkan secara resmi dan semua penghitungan penalti mengacu pada waktu dari awal lomba.

Batasan waktu dan memori untuk masing-masing soal akan disediakan dalam deskripsi soal.