

# GUIDEBOOK SEMANTIK

“INTERNFORMATICS  
COMPETITION”

# DAFTAR ISI



<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>3</b>
<b>SEMANTIK: Internformatics Competition</b> .....	<b>4</b>
<b>TEMA</b> .....	<b>4</b>
<b>KETENTUAN UMUM</b> .....	<b>4</b>
<b>PROSEDUR PENDAFTARAN</b> .....	<b>4</b>
<b>NARAHUBUNG DAN MEDIA</b> .....	<b>4</b>
<b>TYPING COMPETITION</b> .....	<b>5</b>
1) <b>DESKRIPSI</b> .....	<b>7</b>
2) <b>TEKNIS PERLOMBAAN</b> .....	<b>7</b>
3) <b>SISTEM PENILAIAN</b> .....	<b>8</b>
4) <b>PERATURAN PERLOMBAAN</b> .....	<b>9</b>
5) <b>KETENTUAN PESERTA</b> .....	<b>9</b>
<b>COMPETITIVE PROGRAMMING</b> .....	<b>10</b>
1) <b>DESKRIPSI</b> .....	<b>11</b>
2) <b>PLATFORM YANG DIGUNAKAN</b> .....	<b>12</b>
3) <b>TIMELINE KEGIATAN</b> .....	<b>12</b>
4) <b>PERATURAN LOMBA</b> .....	<b>12</b>
5) <b>TEKNIS LOMBA</b> .....	<b>13</b>
6) <b>PENGAMBILAN POINT</b> .....	<b>13</b>
7) <b>PENJURIAN</b> .....	<b>14</b>
<b>DESAIN GRAFIS</b> .....	<b>15</b>
1) <b>DESKRIPSI</b> .....	<b>16</b>
2) <b>KETENTUAN DESAIN</b> .....	<b>17</b>
3) <b>KETENTUAN PENGGUNAAN AI</b> .....	<b>17</b>
4) <b>TIMELINE PERLOMBAAN</b> .....	<b>18</b>
5) <b>PELAKSANAAN LOMBA</b> .....	<b>18</b>
6) <b>KETENTUAN KOMPETISI</b> .....	<b>18</b>
7) <b>ACUAN PENILAIAN</b> .....	<b>19</b>
8) <b>ACUAN PENILAIAN PRESENTASI</b> .....	<b>19</b>
9) <b>PENGURANGAN POIN</b> .....	<b>20</b>
10) <b>NILAI AKHIR</b> .....	<b>20</b>
11) <b>KETENTUAN LAIN-LAIN</b> .....	<b>20</b>

# KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga guidebook perlombaan SEMANTIK: Informatics Competition ini dapat disusun dengan baik. Guidebook ini dibuat sebagai pedoman resmi yang bertujuan untuk membantu peserta memahami berbagai ketentuan, alur pelaksanaan, serta informasi penting terkait perlombaan.

SEMANTIK: Informatics Competition diselenggarakan sebagai ajang untuk mengasah hardskill, kreativitas, serta kemampuan problem solving secara terarah dan kompetitif. Dengan adanya guidebook ini, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang jelas mengenai mekanisme perlombaan, aturan yang berlaku, serta aspek teknis lainnya sehingga dapat mengikuti kompetisi secara maksimal.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan guidebook ini, baik dari panitia maupun pihak lain yang terlibat dalam terselenggaranya kegiatan ini.

Kami menyadari bahwa guidebook ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat terbuka terhadap masukan dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga guidebook ini dapat memberikan manfaat dan mendukung kelancaran pelaksanaan SEMANTIK: Informatics Competition.

Karawang, 29 Maret 2026

Panitia



## SEMANTIK: Internformatics Competition

SEMANTIK: Internformatics Competition adalah ruang berprestasi bagi mahasiswa untuk menunjukkan bakat dan keahlian melalui ajang kompetisi berbagai hardskill dalam bidang Informatika yang dikhususkan untuk mahasiswa Informatika Unsika.

## TEMA

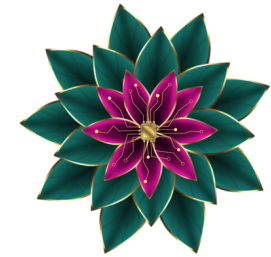
SEMANTIK: Internformatics Competition mengangkat tema "From Skill Development to Digital Achievement". Dalam tema ini, kegiatan ini diarahkan untuk menjadi proses pengembangan kemampuan dan keterampilan mahasiswa Informatika sebagai fondasi utama dalam meraih prestasi di bidang digital. Para peserta dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan sebagai mahasiswa Informatika ketika bersaing dalam berbagai ajang perlombaan.

## KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Informatika UNSIKA.
2. Peserta lomba telah melakukan pendaftaran dan melengkapi data pendaftaran dengan benar.

## PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Pendaftaran perlombaan dibuka mulai tanggal 18 April 2026 - 1 Mei 2026. Apabila kuota perlombaan telah terpenuhi dalam rentang waktu tersebut, maka pendaftaran akan ditutup.
2. Informasi dibuka dan ditutupnya pendaftaran akan diumumkan melalui penyebaran pamflet di sosial media.
3. Peserta lomba harus merupakan mahasiswa aktif program studi Informatika UNSIKA dengan cara mengirimkan bukti berupa KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) ataupun KRS.



4. Saat pengisian formulir diharapkan sudah mempersiapkan bukti telah mengikuti @himtika\_official, @pekanit\_unsika, postingan twibbon di Instagram, serta telah share pamflet ke Instagram Story dan 2 grup Whatsapp.
5. Ketika peserta sudah melakukan pengisian formulir perlombaan, maka akan diarahkan untuk masuk grup masing-masing perlombaan melalui link Whatsapp yang akan dilampirkan pada formulir pendaftaran.

#### NARAHUBUNG DAN MEDIA

CP1 : 0851-1726-5342 (Nanang)

CP2 : 0815-8627-8049 (Zahwan)

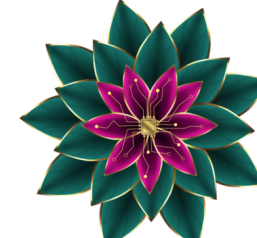
IG : @pekanit\_unsika

Youtube : HIMTIKA Official



# TYPING COMPETITION

# TYPING COMPETITION



**"CHALLENGE YOUR  
SPEED, PROVE  
YOUR ACCURACY!"**

## 1) DESKRIPSI

Lomba Typing Competition merupakan ajang yang menguji kecepatan dan ketepatan peserta dalam mengetik dalam waktu yang ditentukan. Dalam perlombaan ini, peserta harus mengetik teks yang telah disediakan dengan tingkat akurasi dan kecepatan setinggi mungkin. Kompetisi ini tidak hanya menjadi ajang untuk keterampilan mengetik, tetapi juga melatih konsentrasi dan efisiensi dalam mengetik.

Kemampuan mengetik dengan cepat dan akurat sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, seperti teknologi, administrasi, dan industri kreatif. Maka dari itu, selain sebagai hiburan dan tantangan, lomba ini juga memiliki manfaat dalam pengembangan diri, terutama dalam meningkatkan produktivitas di dunia kerja. Dengan mengikuti kompetisi ini, peserta tidak hanya mengasah kemampuan mengetik, tetapi juga meningkatkan daya saing dan kepercayaan diri.

## 2) TEKNIS PERLOMBAAN

1. Kompetisi terdiri dari empat babak.
2. Kompetisi dilaksanakan secara offline di ruangan yang telah ditentukan.
3. Peserta diperbolehkan menggunakan laptop / device pribadi.
4. Platform yang digunakan dalam perlombaan adalah Monkeytype.



5. Babak pertama dan kedua dilakukan di Monkeytype menggunakan mode Typing Competition dengan Bahasa Indonesia. Peserta diharapkan mendapatkan WPM tertinggi dengan waktu 2 menit dalam sekali percobaan.
6. Babak ketiga dilakukan di Monkeytype menggunakan custom race track mode berbahasa Inggris. Peserta Peserta diharapkan mendapatkan WPM tertinggi dengan waktu 2 menit dalam sekali percobaan.

### 3) SISTEM PENILAIAN

Penilaian babak pertama dan kedua yang dilakukan di website 10FastFingers didasarkan pada:

No	Kriteria	Poin
1	WPM (Word per Minute)	50%
2	Accuracy	40%
3	Penalti kesalahan pengetikan (typo)	10%

Note: Setiap kesalahan kata poin dikurangi sebanyak 0,5 poin

Penilaian babak ketiga dan keempat yang dilakukan di website TypeRacer didasarkan pada:

No	Kriteria	Poin
1	WPM (Word per Minute)	50%
2	Accuracy	30%
3	Time Completion (Kecepatan penyelesaian)	20%



Nilai diberikan berdasarkan peringkat waktu tercepat, contoh:

Peringkat 1 = 100 poin

Peringkat 2 = 95 poin

Peringkat 3 = 90 poin

dan seterusnya.

#### 4) PERATURAN PERLOMBAAN

1. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
2. Peserta diperbolehkan menggunakan laptop / device pribadi.
3. Peserta wajib menggunakan website yang telah ditentukan panitia.
4. Peserta dilarang membuka aplikasi lain selain yang digunakan untuk lomba.
5. Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain.
6. Peserta dilarang menggunakan bantuan autocorrect, AI, atau text prediction.
7. Peserta harus mengikuti instruksi panitia selama perlombaan berlangsung.
8. Peserta yang terlambat tidak diperbolehkan mengikuti lomba.
9. Jika terjadi kecurangan, panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
10. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### 5) KETENTUAN PESERTA

1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika UNSIKA.
2. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran.
3. Peserta hanya diperbolehkan mendaftar satu kali.
4. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba.
5. Peserta wajib membawa device sendiri.
6. Peserta yang sudah terdaftar dianggap menyetujui semua peraturan lomba.



# COMPETITIVE PROGRAMMING

# COMPETITIVE PROGRAMMING



"ALGORITHMIC EXCELLENCE: ENGINEERING SMART AND HIGH-EFFICIENCY CODES"

## 1) DESKRIPSI

Competitive Programming merupakan sebuah kompetisi di bidang pemrograman yang menuntut peserta untuk menyelesaikan berbagai permasalahan algoritma dalam waktu terbatas. Di era transformasi digital dan pesatnya perkembangan *Artificial Intelligence* (AI), kemampuan manusia dalam menyusun logika yang presisi, kreatif, dan efisien menjadi fondasi utama dalam pengembangan teknologi masa depan.

Dalam lomba ini, peserta ditantang untuk menyusun solusi yang tidak hanya benar secara *output*, tetapi juga optimal secara komputasi. Setiap soal dirancang untuk menguji kemampuan berpikir kritis, logika, serta pemahaman mendalam terhadap algoritma dan struktur data—aspek yang sangat krusial dalam membangun sistem kecerdasan buatan yang andal. Oleh karena itu, peserta dituntut memiliki kecepatan dalam menganalisis kompleksitas masalah untuk menghasilkan solusi paling efisien.

Selain keterampilan teknis, kompetisi ini melatih manajemen waktu dan strategi penyelesaian masalah di bawah tekanan. Peserta harus mampu mengimplementasikan algoritma yang paling tepat dengan minim kesalahan, layaknya proses optimasi pada sistem cerdas. Melalui ajang ini, diharapkan peserta dapat mengasah keterampilan berpikir logis, meningkatkan efisiensi penulisan kode, serta membangun jejaring dengan sesama *programmer* guna mempersiapkan diri menghadapi tantangan di industri teknologi modern.



## 2) PLATFORM YANG DIGUNAKAN

Platform utama yang akan digunakan adalah **HackerRank**. Sementara itu, terdapat beberapa platform alternatif yang dapat digunakan untuk menulis, menguji, dan menjalankan kode C++ selama kompetisi, di antaranya:

- **Visual Studio Code (VS Code)** – Dapat digunakan dengan menginstal ekstensi yang mendukung C++, seperti *C/C++ Extension by Microsoft* dan *Code Runner* untuk menjalankan kode secara langsung.
- **CodeBlocks**
- **Dev-C++**

## 3) TIMELINE KEGIATAN

1. Pendaftaran Perlombaan:

2. Perlombaan:

Hari dan Tanggal : Sabtu, 9 Mei 2026

Tempat : ...

Waktu : ... : ...

3. Pengumuman pemenang : 9 Mei 2026

## 4) PERATURAN LOMBA

1. Peserta diwajibkan membawa laptop pribadi.
2. Peserta diwajibkan hadir tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
3. Peserta harus memiliki akun **HackerRank** yang akan digunakan selama kompetisi.
4. Peserta diharapkan telah menginstal software atau ekstensi yang dapat menjalankan kode C++, seperti **Visual Studio Code** atau **CodeBlocks**, untuk mengantisipasi kendala pada platform utama.



4. Segala bentuk kecurangan, seperti menggunakan AI (ChatGPT, Copilot, dll.), berbagi jawaban dengan peserta lain, atau mengakses materi yang dilarang, akan mengakibatkan **diskualifikasi langsung**.
5. Peserta sangat disarankan memahami cara kerja sistem penilaian HackerRank, termasuk konsep *Time Limit* dan *Penalty* waktu sebelum kompetisi dimulai.

#### 5) TEKNIS LOMBA

1. Perlombaan akan dilaksanakan secara luring (offline), di..., Ruang ...
2. Kompetisi akan menggunakan **HackerRank** untuk menampilkan dan menjawab soal. Jika terjadi kendala teknis, peserta akan menggunakan platform alternatif dan mengunggah file jawaban pada **Google Form** yang telah disediakan oleh panitia lomba.
3. Waktu perlombaan selama 2 jam 15 menit:
  - 15 menit: Persiapan
  - 2 jam: Pengerjaan Soal
4. Peserta diwajibkan mengumpulkan semua jawaban jika waktu sudah habis.

#### 6) PENGAMBILAN POINT

1. Setiap soal memiliki bobot nilai yang berbeda berdasarkan tingkat kesulitan.
2. Nilai Akhir merupakan akumulasi poin dari seluruh ketepatan jawaban peserta pada soal yang diberikan.
3. Akumulasi poin dihitung dengan menjumlahkan seluruh poin yang diperoleh dari setiap soal.
4. Peserta dengan nilai akhir tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.



5. Nilai akhir terdiri dari beberapa komponen penilaian sebagai berikut:
- **70%:** Dinilai berdasarkan jumlah *test cases* yang berhasil dilewati pada platform HackerRank.
  - **15%:** Kode harus memenuhi batasan waktu (*Time Limit*) dan memori yang telah ditentukan sistem; jika tidak efisien, sistem akan memberikan status TLE (*Time Limit Exceeded*).
  - **15%:** Diambil dari waktu pengumpulan (*submission*) terakhir yang benar; sistem akan menghitung *time penalty* secara otomatis.
6. Jika terdapat peserta dengan nilai yang sama, faktor penentu peringkat adalah waktu penyelesaian soal (peserta yang menyelesaikan lebih cepat akan mendapatkan peringkat lebih tinggi).

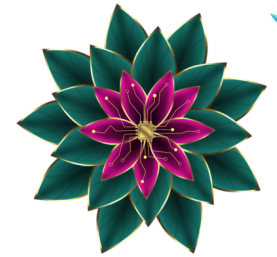
## 7) PENJURIAN

1. Penjurian dilakukan secara otomatis oleh sistem HackerRank untuk menjamin objektivitas dan transparansi hasil kompetisi. Selama perlombaan berlangsung, Penanggung Jawab dan Panitia akan melakukan pengawasan ketat di area lomba.
2. Keputusan sistem bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Namun, Panitia berhak melakukan pembatalan skor atau **diskualifikasi** jika ditemukan indikasi kecurangan yang terbukti di lapangan.

The background features a dark purple grid pattern. A large, central diamond shape is filled with a gradient from cyan at the top to magenta at the bottom. This diamond is surrounded by several smaller, overlapping triangles in shades of cyan and magenta, creating a dynamic, geometric composition.

# DESAIN GRAFIS

# DESAIN GRAFIS



## "PERAN AI SEBAGAI PENDUKUNG KREATIVITAS MANUSIA"

### 1) DESKRIPSI

Lomba desain grafis merupakan ajang kompetisi bagi mahasiswa aktif Informatika UNSIKA untuk menyalurkan kreativitas dalam menyampaikan pesan melalui karya visual yang inovatif dan komunikatif. Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi salah satu alat yang mampu mendukung berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam proses kreatif.

Melalui tema "Peran AI sebagai Pendukung Kreativitas Manusia", lomba ini bertujuan untuk mengajak peserta mengeksplorasi bagaimana AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menciptakan karya yang inspiratif, tanpa menghilangkan peran utama manusia sebagai pencipta ide. Peserta diharapkan mampu menghadirkan desain grafis yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung pesan yang kuat mengenai kolaborasi antara manusia dan teknologi.

Karya yang dibuat dapat mengangkat berbagai perspektif sesuai subtema yang telah ditentukan, diantaranya:

1. AI dalam Industri Kreatif
2. AI sebagai Alat Bantu dalam Proses Kreatif
3. Dampak dan Etika Penggunaan AI dalam Kreativitas

Dengan adanya lomba ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan kesadaran akan peran AI sebagai pendukung inovasi, serta mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan kreatif dalam menghasilkan karya yang berdampak positif bagi masyarakat.



## 2) KETENTUAN DESAIN

- a) Desain yang dibuat harus merupakan karya orisinal yang dibuat sendiri oleh peserta, bukan hasil joki, dan tidak mengandung unsur plagiarisme, menjiplak, baik dari hasil yang telah dikembangkan oleh peserta sendiri maupun dari karya orang lain.
- b) Hasil desain belum pernah terpublikasi secara khalayak umum.
- c) Hasil desain belum pernah dinyatakan sebagai pemenang dalam kompetisi manapun.
- d) Desain yang dibuat dilarang mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
- e) Jika karya desain yang dibuat memiliki unsur elemen yang diambil dari *template* atau hasil buatan AI dapat mengurangi nilai orisinalitas.
- f) Desain yang dibuat berbentuk poster dengan ukuran A4.
- g) Format penamaan file desain :  
**SEMANTIK: IC- <Nama Peserta> - <Judul>**
- h) File desain diserahkan dalam bentuk JPG dan diunggah melalui Google Drive.
- i) Jika peserta melanggar syarat dan ketentuan yang sudah dibuat, akan dikenakan pengurangan poin atau diskualifikasi.

## 3) KETENTUAN PENGGUNAAN AI

- a) Artificial Intelligence (AI) diperbolehkan digunakan sebagai alat bantu dalam proses pencarian ide, referensi, atau eksplorasi konsep desain.
- b) Karya desain tidak boleh sepenuhnya dihasilkan oleh AI.
- c) Peserta tetap harus melakukan proses pengolahan desain secara mandiri.
- d) Penggunaan elemen visual yang dihasilkan langsung oleh AI tanpa proses pengolahan lebih lanjut dapat mengurangi nilai orisinalitas karya.



#### 4) TIMELINE PERLOMBAAN

- a) Pendaftaran lomba Desain Grafis di mulai pada tanggal 18 April – 1 Mei 2026 sampai dengan kuota peserta terpenuhi.
- b) Pengumpulan karya Desain Grafis paling **tenggat** dikumpulkan pada tanggal 3 Mei 2026 pukul 23:59 WIB.
- c) Penilaian karya dilakukan oleh dewan juri pada tanggal 4–5 Mei 2026 secara mandiri berdasarkan karya yang telah dikumpulkan.
- d) 5 (lima) finalis perlombaan akan diumumkan pada tanggal 6 Mei 2026 pukul 20:00 WIB.
- e) Technical Meeting perlombaan akan diadakan pada tanggal 7 Mei 2026 secara online.
- f) Presentasi oleh 5 (lima) finalis dengan karya terbaik akan dilaksanakan secara offline pada tanggal 9 Mei 2026. Presentasi dilakukan dengan waktu maksimal 10 menit dan tanya jawab dengan juri dengan waktu maksimal 5 menit.
- g) Penyerahan hadiah pemenang lomba Desain Grafis dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2026.

#### 5) PELAKSANAAN LOMBA

Lomba Desain Grafis akan dilaksanakan Secara online menggunakan device masing masing peserta yang dimulai pada tanggal 18 April 2026 – 3 Mei 2026

#### 6) KETENTUAN KOMPETISI

- a) Proses pembuatan karya desain dilakukan secara *online* sampai waktu yang telah ditentukan.
- b) Perlombaan bersifat individu
- c) Perlombaan dilakukan secara *online* dan dinilai oleh tim juri SEMANTIK.
- d) Peserta merupakan Mahasiswa Aktif Informatika UNSIKA.
- e) Satu peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya.



f) Desain yang dibuat tidak diperkenankan untuk diikutsertakan kembali dalam kompetisi manapun.

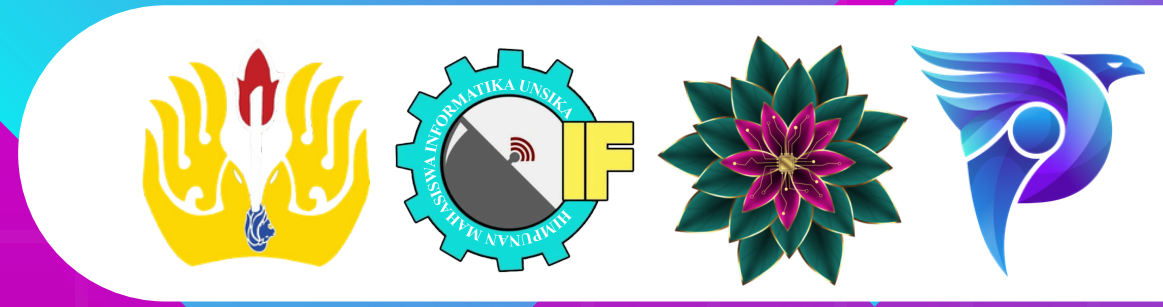
g) Penilaian yang dilakukan tim juri SEMANTIK bersifat MUTLAK dan tidak dapat DIGANGGU GUGAT.

## 7) ACUAN PENILAIAN

No	Kriteria	Poin
1	Kreativitas dan Orisinalitas : Seberapa unik dan inovatif karya yang dibuat	35%
2	Komposisi dan Teknik : Penggunaan elemen desain, warna, dan tata letak	20%
3	Relevansi dengan Tema : Kesesuaian karya dengan tema yang ditentukan	20%
4	Pesan dan Komunikasi Visual : Kemampuan desain dalam menyampaikan pesan melalui ide karya secara efektif	25%

## 8) PENGURANGAN POIN

No	Jenis Pelanggaran	Tindakan
1	Tidak mengumpulkan desain	35%
2	Komposisi dan Teknik : Penggunaan elemen desain, warna, dan tata letak	20%
3	Relevansi dengan Tema : Kesesuaian karya dengan tema yang ditentukan	20%
4	Pesan dan Komunikasi Visual : Kemampuan desain dalam menyampaikan pesan melalui ide karya secara efektif	25%



## 9) PENGURANGAN POIN

No	Jenis Pelanggaran	Tindakan
1	Tidak mengumpulkan desain	Diskualifikasi
2	Hasil desain adalah hasil karya orang lain, menjiplak, joki.	Diskualifikasi
3	Hasil desain sudah pernah dipublikasi atau diperlombakan sebelumnya	Diskualifikasi
4	Desain yang mengandung unsur SARA	Diskualifikasi
5	Terdapat elemen dari template yang tidak dimodifikasi	-5 Point / elemen
6	Terdapat elemen visual yang dihasilkan langsung dari AI tanpa pengolahan desain	-20 Point / elemen

### Note:

- Nilai akhir karya peserta akan dihitung berdasarkan total nilai yang diperoleh dikurangi dengan poin penalti akibat pelanggaran.
- Untuk pelanggaran dengan **diskualifikasi**, peserta langsung dianggap gugur.
- Pengurangan nilai akibat keterlambatan atau pelanggaran lainnya bersifat **akumulatif**, sehingga peserta disarankan untuk mematuhi semua aturan agar tidak kehilangan banyak poin.

## 10) NILAI AKHIR

No	Kriteria	Poin
1	Nilai Karya	70%
2	Nilai Presentasi	30%

## 11) KETENTUAN LAIN-LAIN

Peraturan atau teknis pelaksanaan lomba yang tidak atau belum tertulis diatas akan disepakati pada saat Technical Meeting.

